

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

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

БОНДАРЕНКО НАТАЛІЇ АЛЬБЕРТІВНИ

УДК 378.091.33-027.22:004]:7.011.2.021.2](477)(043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ПІДГОТОВКА ФАХІВЦІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ ДО
НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ**

Спеціальність – 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)

Галузь знань – 01 Освіта / Педагогіка

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії

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

_____ Н.А. Бондаренко.

Науковий керівник: Пасько Оксана Миколаївна, кандидат педагогічних наук,
доцент

Київ – 2025

АНОТАЦІЯ

Бондаренко Н.А. Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування 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, 2025.

Дисертаційне дослідження присвячено науковому обґрунтуванню, розробці та вирішенню проблеми підготовки фахівців мультимедійного дизайну до використання навчального проєктування в їхній професійній діяльності. У роботі здійснено глибокий теоретичний аналіз проблем підготовки фахівців мультимедійного дизайну, зосереджений на впровадженні сучасних інтерактивних, мультимедійних та інформаційно-комунікаційних технологій, що відповідають актуальним викликам освітнього процесу. Авторка обґрунтувала необхідність оновлення змісту підготовки фахівців мультимедійного дизайну у закладах вищої освіти через формування готовності до впровадження навчального проєктування, описала алгоритм даного процесу, визначила об'єкт, предмет, мету, завдання та методи дослідження.

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування, розробка та експериментальна перевірка ефективності моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, а також визначення педагогічних умов і дидактичних засобів для її реалізації.

Здійснено теоретичне дослідження питання професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну у закладах вищої освіти мистецького спрямування. Після аналізу педагогічних, філософських, мистецтвознавчих і технологічних джерел обґрунтовано актуальність вивчення питання підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування. Також досліджено стан розробленості цієї проблеми в теорії та практиці професійної освіти дизайнерів. Зазначено, що стрімкий розвиток цифрових технологій, зокрема мультимедійних інструментів і програмних

засобів, активно впливає на підготовку фахівців з дизайну до навчального проектування у професійній діяльності. Підкреслено, що інноваційні технології, такі як віртуальна та доповнена реальність, інтерактивні медіа та хмарні сервіси, сприяють формуванню компетентностей, необхідних для успішного використання навчального проектування в різних напрямках мультимедійного дизайну.

На основі узагальнення результатів теоретичного аналізу численних джерел, у дисертації здійснено огляд та уточнення основних термінів і категорій дослідження, таких як «проект», «проектування», «навчальне проектування» та інші.

Подано авторське визначення ключового поняття «навчальне проектування» як методологічного підходу в освіті, що орієнтується на розвиток креативного мислення та навичок вирішення проблем через активну участь здобувачів освіти у створенні та реалізації проектів. Навчальне проектування розглядається, з одного боку, як технологічний підхід до розробки навчальних матеріалів, який використовує інтерактивні засоби, мультимедіа, інструменти дистанційного навчання та цифрові технології для підвищення ефективності освітнього процесу. З іншого боку, це творчий процес, що передбачає індивідуальний підхід до освітніх завдань, формування методик викладання, які враховують потреби та особливості здобувачів освіти, поєднуючи інноваційні технології з педагогічними принципами. Навчальне проектування передбачає поетапну організацію освітнього процесу, де здобувачі освіти беруть участь у всіх етапах проекту – від планування ідеї до її втілення та оцінки результатів. Такий підхід сприяє формуванню практичних навичок, самостійності та відповідальності, оскільки здобувачі освіти стають активними учасниками освітнього процесу, застосовуючи свої знання на практиці. Навчальне проектування передбачає інтеграцію міждисциплінарних знань та розвиток умінь працювати в команді, що робить його ефективним інструментом для підготовки до реальних професійних завдань.

Встановлено, що головною метою навчального проектування є підготовка фахівців мультимедійного дизайну, здатних поєднувати новітні технології з традиційними підходами для створення інтерактивних, естетично привабливих та креативних дизайн-проектів. Завдяки такому підходу, здобувачі освіти не лише

опановують технічні аспекти проєктування, але й розвивають креативне мислення та навички роботи з різним програмним забезпеченням, яке дозволяє їм створювати дизайн-продукти.

Сучасна дизайнерська освіта демонструє зростаючу тенденцію до впровадження інноваційних методів і підходів. Освітні програми потребують постійного оновлення, щоб відповідати сучасним вимогам та викликам ринку. Швидкий розвиток технологій і зростаючий попит на інноваційні рішення вимагають адаптації освітніх процесів, що дозволить здобувачам освіти отримувати актуальні знання та навички. Зокрема, важливо включати в програми новітні методи роботи з цифровими інструментами, інтерактивними медіа та проєктним навчанням, щоб готувати фахівців, здатних впроваджувати креативні та технічно складні проєкти в умовах динамічного ринку праці.

Визначено зміст і структуру підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування, які охоплюють набуття теоретичних знань, практичних умінь і аналіз прикладів успішного впровадження мультимедійних освітніх проєктів. Основна увага приділяється практичним навичкам, що дають можливість мультимедійним дизайнерам ефективно використовувати отримані знання в реальних умовах, зокрема у створенні інтерактивних матеріалів, роботі з мультимедійними інструментами, інтеграції з освітніми платформами та управлінні ресурсами. Такий підхід сприяє формуванню необхідних компетентностей для успішної реалізації власних проєктів у напрямі мультимедійного дизайну.

Готовність фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності ґрунтується на комплексному підході, що поєднує теоретичну підготовку, практичні навички, комунікабельність, аналітичне мислення, креативність, інноваційність і вміння працювати в команді. Такий підхід забезпечує можливість ефективного використання отриманих знань і навичок у реальній професійній діяльності. Крім того, готовність до навчального проєктування передбачає відповідальність за результат дизайн-проєкту і здатність адаптуватися до змін у вимогах і умовах виконання завдань.

Обґрунтовано формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності залежить від дотримання ряду педагогічних умов. Серед них виділено наступні: 1) формування позитивної мотивації до використання навчального проєктування; 2) розширення знань здобувачів вищої освіти щодо навчального проєктування та його впровадження в напрямі мультимедійного дизайну; 3) активізація освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій; 4) залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проєктів.

Розроблено модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, яка складається з таких взаємопов'язаних блоків: 1) концептуально-цільовий блок, що включає характеристику методологічних підходів і основних принципів навчальної діяльності здобувачів освіти; 2) організаційно-методичний блок, який охоплює опис організаційних форм і методів професійного навчання, обґрунтування педагогічних умов для підвищення рівня готовності здобувачів до застосування навчального проєктування, а також засоби навчання та оцінювання, які сприяють ефективній підготовці здобувачів освіти до професійної діяльності; 3) результативно-оцінювальний блок, який визначає критерії та показники здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, а також характеризує кінцеві результати професійного навчання і рівень їхньої готовності.

Сформовано мотиваційний, пізнавально-когнітивний, практично-діяльнісний і презентаційний критерії, а також відповідні показники, що дозволяють оцінити рівні здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у їхній професійній діяльності. На основі визначених критеріїв і показників підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування встановлено рівні сформованості здатності: високий, середній і низький. Впровадження педагогічних умов здійснюється через інтерактивні методи навчання, які включають дискусії, групові завдання та ігри, кейс-методи, проведення практичних занять і ворк-шопів, а також використання сучасних інструментів та технологій.

Проведено експериментальну перевірку ефективності моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. Результати формувального етапу педагогічного експерименту показали позитивну динаміку в розвитку готовності здобувачів дизайнерської освіти до використання навчального проєктування у професійній діяльності за всіма складовими.

Отримані результати свідчать, що ефективне використання навчального проєктування у професійній діяльності вимагає не лише технічних знань, але й розвинених педагогічних умінь, здатності до креативного мислення та застосування інтерактивних методів навчання. Ми встановили, що впровадження дисципліни «Навчальне проєктування» до освітніх програм за спеціальністю 022 «Дизайн» позитивно впливає на мотивацію здобувачів освіти та покращує їхні професійні компетентності в галузі дизайну. В цілому, оновлення навчальних програм з урахуванням такої дисципліни є важливим кроком у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до сучасних викликів у професійному та освітньому середовищі. Виконання запропонованих рекомендацій може підвищити якість освіти у галузі дизайну, а також підготувати конкурентоспроможних дизайнерів, здатних ефективно розробляти та реалізовувати проєкти у своїй професійній діяльності.

Ключовим елементом дисципліни «Навчальне проєктування» є акцент на практичних заняттях і використанні сучасних технологій для створення дизайн-проєктів. Здобувачі освіти мають можливість працювати над реальними проєктами під керівництвом досвідчених фахівців у галузі дизайну.

Окремо було розглянуто значення навчального проєктування для фахівців мультимедійного дизайну. Дослідження підтвердило, що така навчальна дисципліна є важливою для успішної професійної діяльності, оскільки вона вимагає розуміння освітніх потреб, ефективного використання цифрових та мультимедійних технологій, а також тісної взаємодії з іншими учасниками освітнього процесу.

Підсумком дослідження стало те, що оновлення освітньо-професійних програм за спеціальністю 022 «Дизайн» з урахуванням навчального проєктування є необхідним для підготовки конкурентоспроможних фахівців. Важливо враховувати

сучасні вимоги освітньої практики та впроваджувати новітні підходи й методи в освітній процес підготовки мультимедійних дизайнерів з використанням навчального проєктування.

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

- *проведено* системний аналіз теорії та практики підготовки фахівців мультимедійного дизайну у закладах вищої освіти мистецького спрямування;
- *уточнено* зміст основних понять таких як: «проєкт», «проєктування», «навчальне проєктування»;
- *визначено* структуру, критерії та показники здатності фахівців мультимедійного дизайну до використання навчального проєктування;
- *розроблено* модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності;
- *створено* авторський навчально-методичний комплекс, який включає програму, навчальний посібник, короткий термінологічний словник та творчі завдання для самостійної роботи з курсу «Навчальне проєктування», спрямований на вдосконалення підготовки фахівців з мультимедійного дизайну до навчального проєктування;
- *удосконалено* методику навчання фахівців мультимедійного дизайну через активне використання навчального проєктування і мультимедійних інструментів у освітньому процесі;
- *подальшого розвитку набули* питання підготовки фахівців мультимедійного дизайну із застосуванням навчального проєктування, завдяки розширенню використання цифрових технологій, що сприяють інтеграції інноваційних методів навчання, підвищенню якості освітніх ресурсів і формуванню практичних навичок, необхідних для успішної професійної діяльності.

Практичне значення результатів дослідження полягає у розробці та впровадженні в освітній процес робочої програми з дисципліни «Навчальне проєктування», що викладається на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для здобувачів 2 курсу (3-4 семестр).

Матеріали дисертаційного дослідження можуть бути використані для розробки навчальних програм, різних курсів, вибіркових дисциплін, спрямованих на підготовку фахівців мультимедійного дизайну. А також можуть бути використані під час організації курсів підвищення кваліфікації для викладачів закладів дизайнерської освіти та для створення посібників і підручників, які присвячені питанням використання навчального проектування як в Україні, так і за рубежом.

Подальші наукові пошуки варто зосередити на вивченні процесів розвитку особистісних і професійних якостей фахівців мультимедійного дизайну в контексті неперервної освіти; створенні методик для оцінки ефективності навчального проектування; а також на підвищенні методичної компетентності викладачів закладів вищої освіти щодо впровадження сучасних технологій та інноваційних підходів у підготовку спеціалістів з мультимедійного дизайну.

Ключові слова: дизайн-освіта, професійна освіта, професійна діяльність, дизайнерська освіта, підготовка майбутніх фахівців, дизайн, мультимедійний дизайн, заклади вищої освіти, навчальне проектування, дизайн-проект, цифрові технології, комп'ютерна анімація, фотомистецтво, інтерактивний дизайн, компетентність.

ANNOTATION

Bondarenko N.A. Training of multimedia design specialists for educational design in professional activities. – Qualifying scientific work on manuscript rights.

Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy in the field of knowledge 01 Education/Pedagogy by specialty 015 Professional education (by specialization). – Mykhailo Boychuk Kyiv State Academy of Decorative and Applied Arts and Design, Kyiv, 2025.

The dissertation study is devoted to the scientific justification, development and solution of the problem of training multimedia design specialists to use educational design in their professional activities. The work provides a deep theoretical analysis of the problems of training multimedia design specialists, focused on the implementation of modern interactive, multimedia and information and communication technologies that meet the current challenges of the educational process. The author substantiated the need to update the content of the training of multimedia design specialists in institutions of higher education through the formation of readiness for the implementation of educational design, described the algorithm of this process, defined the object, subject, goal, task and methods of research.

The purpose of the study is the theoretical justification, development and experimental verification of the effectiveness of the structural-functional model of formation of the readiness of multimedia design specialists to use educational design in professional activities, as well as the determination of pedagogical conditions and didactic means for its implementation.

A theoretical study of the issue of professional training of multimedia design specialists in institutions of higher education of the artistic direction was carried out. After the analysis of pedagogical, philosophical, art history and technological sources, the relevance of studying the issue of training multimedia design specialists for educational design is substantiated. The state of development of this problem in the theory and practice of professional education of designers is also investigated. It is noted that the rapid development of digital technologies, in particular multimedia tools and software, actively

affects the training of design specialists for educational design in professional activities. It is emphasized that innovative technologies, such as virtual and augmented reality, interactive media and cloud services, contribute to the formation of competencies necessary for the successful use of educational design in various areas of multimedia design.

Based on the generalization of the results of the theoretical analysis of numerous sources, the dissertation analyzed and clarified the main terms and categories of research, such as «project», «design», «educational design» and others.

The author's definition of the key concept «educational design» as a methodological approach in education, which focuses on the development of creative thinking and problem-solving skills through the active participation of students in the creation and implementation of projects, is presented. Educational design is considered, on the one hand, as a technological approach to the development of educational materials that uses interactive tools, multimedia, distance learning tools and digital technologies to increase the efficiency of the educational process. On the other hand, it is a creative process that involves an individual approach to educational tasks, the formation of teaching methods that take into account the needs and characteristics of students, combining innovative technologies with pedagogical principles. Educational design involves a step-by-step organization of the educational process, where students participate in all stages of the project - from planning an idea to its implementation and evaluation of results. This approach contributes to the formation of practical skills, independence and responsibility, as students become active participants in the educational process, applying their knowledge in practice. Educational design involves the integration of interdisciplinary knowledge and the development of teamwork skills, which makes it an effective tool for preparing for real professional tasks.

It has been established that the main goal of educational design is the training of multimedia design specialists who are able to combine the latest technologies with traditional approaches to create interactive, aesthetically attractive and creative design projects. Thanks to this approach, students not only master the technical aspects of designing, but also develop creative thinking and skills in working with various software that allows them to create a design product.

Modern design education shows a growing tendency to introduce innovative methods and approaches. Educational programs need constant updating to meet modern requirements and market challenges. The rapid development of technologies and the growing demand for innovative solutions require the adaptation of educational processes, which will allow students to acquire up-to-date knowledge and skills. In particular, it is important to include in the programs the latest methods of working with digital tools, interactive media and project-based learning in order to train specialists capable of implementing creative and technically complex projects in the conditions of a dynamic labor market.

The content and structure of the training of multimedia design specialists for educational design, which cover the acquisition of theoretical knowledge, practical skills and the analysis of examples of successful implementation of multimedia educational projects, are defined. The main focus is on practical skills that enable multimedia designers to effectively use the acquired knowledge in real conditions, in particular in the creation of interactive materials, working with multimedia tools, integration with educational platforms and resource management. This approach contributes to the formation of the necessary competencies for the successful implementation of one's own projects in the field of multimedia design.

The readiness of multimedia design specialists for educational design in professional activities is based on a comprehensive approach that combines theoretical training, practical skills, communication skills, analytical thinking, creativity, innovation and the ability to work in a team. This approach provides the possibility of effective use of acquired knowledge and skills in real professional activity. In addition, readiness for educational design involves responsibility for the result of the design project and the ability to adapt to changes in the requirements and conditions of task performance.

The well-founded formation of the readiness of multimedia design specialists for educational design in professional activity depends on compliance with a number of pedagogical conditions. Among them, the following are highlighted: 1) formation of positive motivation to use educational design; 2) expanding the knowledge of higher education students regarding educational design and its implementation in the field of multimedia design; 3) intensification of educational activities through the integration of

modern information technologies; 4) involvement of multimedia design specialists in independent research activities for the development of own design projects.

A model of training multimedia design specialists for educational design in professional activities has been developed, which consists of the following interrelated blocks: 1) a conceptual-target block, which includes a description of methodological approaches and the main principles of the educational activity of education seekers; 2) the organizational and methodological block, which covers the description of organizational forms and methods of professional training, justification of pedagogical conditions for increasing the level of readiness of students to apply educational design, as well as teaching and evaluation tools that contribute to the effective preparation of students for professional activities; 3) a result-evaluation unit that defines the criteria and indicators of the level of readiness of multimedia design specialists to apply educational design in professional activities, and also characterizes the final results of professional training and the level of their readiness.

Motivational, cognitive-cognitive, practical-activity and presentation criteria were formed, as well as corresponding indicators, which allow assessing the level of readiness of multimedia design specialists for educational design in their professional activities. On the basis of the defined criteria and indicators of the training of multimedia design specialists for educational design, readiness levels have been established: high, medium and low. The implementation of pedagogical conditions is carried out through interactive teaching methods, which include discussions, group tasks and games, case methods, practical classes and workshops, as well as the use of modern tools and technologies.

An experimental verification of the effectiveness of the model of training multimedia design specialists for educational design in professional activities was carried out. The results of the formative stage of the pedagogical experiment showed positive dynamics in the development of the readiness of students of design education to use educational design in professional activities in all components.

The obtained results indicate that the effective use of educational design in professional activities requires not only technical knowledge, but also developed pedagogical skills, the ability to think creatively, and the use of interactive teaching

methods. We have established that the introduction of the discipline «Educational design» to training programs in the specialty 022 «Design» has a positive effect on the motivation of students and improves their professional competence in the field of design. In general, updating educational programs taking into account this discipline is an important step in preparing multimedia design specialists for modern challenges in the professional and educational environment. Implementation of the proposed recommendations can improve the quality of education in the field of design, as well as prepare competitive designers who are able to effectively develop and implement projects in their professional activities.

A key element of the discipline «Educational design» is an emphasis on practical classes and the use of modern technologies to create design projects. Students have the opportunity to work on real projects under the guidance of experienced specialists in the field of design.

The importance of educational design for multimedia design specialists was considered separately. The study confirmed that such an educational discipline is important for successful professional activity, as it requires an understanding of educational needs, effective use of digital and multimedia technologies, as well as close interaction with other participants in the educational process.

The conclusion of the study was that the updating of educational and professional programs in the specialty 022 «Design» taking into account educational design is necessary for the training of competitive specialists. It is important to take into account the modern requirements of educational practice and introduce the latest approaches and methods into the educational process of training multimedia designers using educational design.

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

- a systematic analysis of the theory and practice of training multimedia design specialists for the use of educational design in professional activities was carried out;
- the content of the main concepts such as: «project», «design», «educational design» has been clarified;
- the structure, criteria and indicators of readiness of multimedia design specialists to use educational design are defined;

– a model of training multimedia design specialists for educational design in professional activities was developed;

- the author's educational and methodological complex has been created, which includes a program, a textbook, a short terminological dictionary, and creative tasks for independent work on the course «Instructional Design», aimed at improving the training of multimedia design specialists for instructional design;

– the method of training multimedia design specialists has been improved through the active use of educational design and multimedia tools in the educational process;

- the issue of training multimedia design specialists with the use of educational design has gained further development, thanks to the expansion of the use of digital technologies that contribute to the integration of innovative teaching methods, the improvement of the quality of educational resources and the formation of practical skills necessary for successful professional activity.

The practical significance of the research results lies in the development and implementation in the educational process of the work program in the discipline "Instructional design", which is taught at the first (bachelor's) level of higher education in the specialty 022 "Design" for students of the 2nd year (3-4 semester).

The materials of the dissertation research can be used for the development of educational programs, various courses, elective disciplines aimed at training specialists in multimedia design. And they can also be used during the organization of advanced training courses for teachers of design education institutions and for the creation of manuals and textbooks that are devoted to the use of educational design both in Ukraine and abroad.

Further scientific research should be focused on studying the processes of development of personal and professional qualities of multimedia design specialists in the context of continuous education; creating methods for evaluating the effectiveness of educational design; as well as on increasing the methodological competence of teachers of higher education institutions regarding the introduction of modern technologies and innovative approaches in the training of specialists in multimedia design.

Keywords: design education, professional education, professional activity, design education, training of future specialists, design, multimedia design, institutions of higher

education, educational design, design project, digital technologies, computer animation, photo art, interactive design, competence.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ:

Статті в наукових фахових виданнях України

1. Пасько О., Бондаренко Н. Проектування навчальних систем у сучасному освітньому процесі. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2022. Вип. 55. Том 2. С. 271-276. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-2-43>
2. Пасько О., Бондаренко Н. Навчальне проектування: принципи, задачі, моделі. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. Серія: Педагогічні науки: зб.наук.пр. 2022. Вип.3. С. 49-59. DOI: <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2022-1-3-49-59>
3. Бондаренко Н., Пасько О. Особливості підготовки майбутніх фахівців дизайну у закладах вищої освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 61. Том 1. С. 58-63. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-10>
4. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Особливості підготовки майбутніх дизайнерів-педагогів до впровадження мультимедійних технологій в освіті на засадах навчального проектування. *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова*. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Збірник наукових праць. Випуск 92. Том 1. Київ: Видавничий дім «Гельветика», 2023. С. 14-19. DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2023.92.1.03>
5. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Використання мультимедійних презентацій у процесі викладання мистецьких дисциплін у ВНЗ. *Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій «Інноваційна педагогіка»*. Одеса, 2023. Том 1, № 63, С. 83-88. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/63.1.16>
6. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Використання мультимедійних технологій як інструменту формування сучасних педагогічних знань у майбутніх фахівців дизайну.

Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки: зб. наук. пр. 2023. Вип. 3. С. 118-131. DOI: <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2023-1-3-118-131>

7. Бондаренко Н.А. Віртуальна реальність як інноваційний інструмент сучасної дизайн-освіти. *Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій «Інноваційна педагогіка»*. Одеса, 2023. Том 2, № 65, С. 206-211. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/65.2.43>

8. Пасько О.М., Бондаренко Н.А. Педагогічні умови використання мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців з графічного дизайну. *«Наукові інновації та передові технології»*: журнал. Київ, 2024. № 3 (31). С. 1159-1172. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-3\(31\)-1159-1172](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-3(31)-1159-1172)

Статті в наукових міжнародних фахових виданнях

9. Бондаренко Н., Пасько О. Застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти в умовах війни та сучасних геополітичних викликів. *European humanities studies: State and Society Issue 1, 2023. P. 156-170. DOI: <https://doi.org/10.38014/ehs-ss.2023.1.10>*

Монографії

10. Пасько О.М., Бондаренко Н.А., Кирієнко М.І. Теоретичні основи використання мультимедійного проектування в професійній діяльності фахівця з дизайну. Theoretical foundations of the use of multimedia design in the professional activity of a design specialist. *Contemporary problems of pedagogy amidst the European integration of educational environment: theory and practice* : Scientific monograph. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2023. 250-272 p. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-353-8-13>

11. Бондаренко Н.А. Мультимедійні технології у процесі викладання у вищих навчальних закладах. Multimedia technologies in the process of teaching in higher educational institutions. *“Higher education in Ukraine(1991–2023): traditions,*

transformations, challenges, and prospects”: Scientific monograph. Riga, Latvia : “Baltija Publishing”, 2023. 20-35 p. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-368-2-2>

***Наукові статті, опубліковані у періодичному науковому виданні,
проіндексованому у базі даних Scopus***

12. Oksana Pasko, Hanna Omelchenko, Svitlana Ostapyk, Aureliia Koliesnikova & Nataliia Bondarenko. Features of the Application of Smart Technologies for the Development of Various Directions of Design Education. *Journal of Curriculum and Teaching*. Vol 12, No 2, Special Issue, 2023. P. 103-112. DOI: <https://doi.org/10.5430/jct.v12n2p103>

Наукові праці, що засвідчують апробацію матеріалів дисертації

13. Бондаренко Н., Пасько О. Мультимедійний дизайн у сучасному освітньому просторі. *VI Міжнародна науково-практична конференція текстильних та фешн технологій «KyivTex&Fashion»* (Київ: КНУТД, Україна. 20 жовтня 2022). Київ, 2022. С.170-171. URL:

https://drive.google.com/file/d/1iKG_ZVWhC61GF3QTjRdwpW9koZkSv_2V/view

14. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Використання технологій мультимедіа в освітньому процесі закладів вищої освіти в умовах війни. *Актуальні проблеми науки, освіти і суспільства: досвід та перспективи: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції* (Дрогобич, Україна. 22 лютого 2023 р.). Дрогобич: ЦФЕНД, 2023. Ч. 1. С. 15-17. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/03/22-1.html>

15. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Когнітивні аспекти мультимедійної освіти. *Наука, освіта і суспільство: актуальні проблеми теорії та практики: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції* (Кропивницький, Україна. 10 березня 2023 р.). Кропивницький: ЦФЕНД, 2023. Ч. 1. С. 13-14. URL: http://www.economics.in.ua/2023/03/1_29.html

16. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Своєрідність професійної підготовки майбутніх фахівців з дизайну у закладах вищої освіти. *Актуальні проблеми науки, освіти та технологій в умовах сучасних викликів: збірник тез доповідей міжнародної*

науково-практичної конференції (Умань, Україна. 21 березня 2023 р.). Умань: ЦФЕНД, 2023. Ч. 1. С. 57-59. URL: <http://www.economics.in.ua/2023/04/actual-problems-of-science-education.html>

17. Пасько О., Бондаренко Н., Ван Шуашху. Мультимедійний дизайн як інструмент навчання. *Збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну»* (Київ, Україна. 27 квітня 2023). Київ: КНУТД, 2023. Том 2. С. 352-354. URL: <https://drive.google.com/file/d/1yF3cj2P5oWE0nM60xtcvfaApfldT8OdT/view>

18. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Проблема трактування поняття мультимедіа в умовах сучасної педагогічної освіти. *International scientific-practical conference «Actual problems of science, education and technologies»: conference proceedings* (Bratislava, Slovakia, July 25, 2023). Bratislava, Slovakia: Scholarly Publisher ICSSH, 2023. p 8-11. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/08/25-07.html>

19. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Мультимедійне проектування як науково-педагогічна проблема. *V Міжнародна науково-практична інтернет-конференція «Integration of Education, Science and Business in Modern Environment: Summer Debates»* (Дніпро, Україна. 3-4 серпня 2023). Дніпро, 2023. С. 122-124. URL: <http://www.wayscience.com/wp-content/uploads/2023/08/Conference-Proceedings-3-4-August-2023.pdf>

20. Бондаренко Н.А. Мультимедійний дизайн як соціокультурне явище. *Міжнародна мультидисциплінарна наукова конференція на тему: «Світ наукових досліджень»*. Випуск 22 (м.Переворськ, Польща. 27-28 вересня 2023) URL: <https://www.economy-confer.com.ua/full-article/4762/>

21. Бондаренко Н.А. Основні вимоги до створення та використання мультимедійних технологій у вищих навчальних закладах. *Наука та освіта в умовах воєнного часу : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції/ Міжнародний гуманітарний дослідницький центр* (Дніпро, Україна. 28 жовтня 2023 р). Research Europe, 2023. С. 26-29. URL: <https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2023/10/re-28.10.23.pdf>

22. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Технологічні засоби для розробки мультимедійного продукту у вищих навчальних закладах. *International scientific-practical conference «Science, education, technology and society: problems and prospects»: conference proceedings* (Bratislava, Slovakia, October 12, 2023). Bratislava, Slovakia: Scholarly Publisher ICSSH, 2023. P. 9-10. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/10/12-2023.html>

23. Бондаренко Н.А. Використання мультимедійних технологій у освітньому процесі у вищих навчальних закладах. *Міжнародна науково-практична конференція «Михайло Бойчук: візія і місія»* (Київ, Україна. 30-31 жовтня 2023). Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука. Київ, 2023. С. 6-8. URL: <https://kdidpmid.edu.ua/academy/nauka/naukovi-zbirnyky/materialy-konferenczij/>

24. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Актуальність використання мультимедійних технологій у підготовці майбутніх фахівців з дизайну. *Міжнародна мультидисциплінарна наукова конференція на тему: Світ наукових досліджень*. Випуск 24 (м.Ополе, Польща, 21-22 листопада, 2023 р.) URL: <https://www.economy-confer.com.ua/full-article/5060/>

25. Бондаренко Н.А. Виклики та обмеження впровадження технологій віртуальної та доповненої реальності в освіті. *Наука та освіта в умовах викликів сьогодення: матеріали Міжнародної науковопрактичної конференції / Міжнародний гуманітарний дослідницький центр* (Чернігів, Україна. 6 грудня 2023 р). Research Europe, 2023. С. 46-49. URL: <https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2023/12/re-16.12.2023.pdf>

26. Бондаренко Н.А. Роль технологій доповненої реальності в сучасному дизайні: вплив, інновації та виклики. *International scientific-practical conference «Current issues of science, education and technology in Ukraine and the world»: conference proceedings* (Tampere, Finland, December 29, 2023). Tampere, Finland: Scholarly Publisher ICSSH, 2023. P. 6-9. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/12/29-2023.html>

27. Пасько О.М., Бондаренко Н.А. Педагогічні умови як стратегія формування компетентностей у майбутніх фахівців з графічного дизайну: інтеграція та практична

спрямованість. *Наука, освіта та технології: тенденції, виклики, перспективи: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції* (Полтава, 16 травня 2024 р.). Полтава: ЦФЕНД, 2024. Ч. 1. С. 7-9. URL: <https://www.economics.in.ua/2024/05/16-1.html>

28. Пасько О.М., Бондаренко Н.А. Роль мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутніх графічних дизайнерів. *International scientific-practical conference «Science, education and technology: current issues of theory and practice»: conference proceedings* (Tampere, Finland, June 12, 2024). Tampere, Finland: Scholarly Publisher ICSSH, 2024. P. 12-14. URL: <https://www.economics.in.ua/2024/06/12.html>

Наукові праці, які додатково відображають результати дослідження

29. Пасько О., Бондаренко Н., Проектування в дизайні. Навчальний посібник. К.: Університет «Україна» 2024. 128 с.

ЗМІСТ

| | |
|---|-----------|
| АНОТАЦІЯ..... | 2 |
| ABSTRACT..... | 9 |
| СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ..... | 16 |
| ВСТУП..... | 25 |
| РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ..... | 35 |
| 1.1. Аналіз сучасного досвіду підготовки фахівців мультимедійного дизайну..... | 35 |
| 1.2. Характеристика понять «проект» «проектування», «навчальне проектування»..... | 48 |
| 1.3. Теоретичні аспекти готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування..... | 66 |
| Висновки до першого розділу..... | 82 |
| РОЗДІЛ II. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ ФАХІВЦІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ ДО НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ..... | 84 |
| 2.1. Педагогічні умови використання навчального проектування у підготовці фахівців мультимедійного дизайну..... | 84 |
| 2.2. Особливості впровадження методики використання навчального проектування у навчанні фахівців мультимедійного дизайну..... | 94 |
| 2.3. Модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності..... | 129 |
| Висновки до другого розділу..... | 154 |
| РОЗДІЛ III. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МОДЕЛІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ | |

| | |
|---|------------|
| ДО НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ..... | 156 |
| 3.1. Методика проведення педагогічного експерименту..... | 156 |
| 3.2. Реалізація та впровадження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності..... | 178 |
| 3.3. Аналіз результатів експериментального дослідження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності..... | 194 |
| Висновки до третього розділу..... | 210 |
| ВИСНОВКИ..... | 212 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ..... | 216 |
| ДОДАТКИ..... | 240 |
| Додаток А. Список публікацій Н. А. Бондаренко за темою дисертації «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності»..... | 240 |
| Додаток Б. Освітньо професійна програма «Мультимедійний дизайн» Київського національного університету технологій та дизайну..... | 246 |
| Додаток В. Освітньо професійна програма «Мультимедійний дизайн» Харківської державної академії дизайну і мистецтв..... | 259 |
| Додаток Г. Освітньо професійна програма «Мультимедійний дизайн» Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна»..... | 270 |
| Додаток Д. Порівняльний аналіз освітньо-професійних програм «Мультимедійний дизайн» у закладах вищої освіти..... | 293 |
| Додаток Е. Критеріально-діагностичний інструментарій сформованості здатності до навчального проєктування у професійній діяльності..... | 297 |
| Додаток Є. Бланк анкети щодо виявлення сформованості мотиваційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності..... | 298 |

| | |
|---|-----|
| Додаток Ж. Тест для визначення рівня сформованості пізнавально-когнітивного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності..... | 303 |
| Додаток З. Проєктна робота для визначення рівня сформованості практично-діяльнісного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності..... | 307 |
| Додаток И. Оцінка знань за методом незакінчених речень для визначення рівня сформованості презентаційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності..... | 311 |
| Додаток І. Робоча програма «Навчальне проєктування»..... | 313 |
| Додаток Ї. Короткий тлумачний словник-довідник основних понять з навчальної дисципліни «Навчальне проєктування»..... | 330 |
| Додаток Й. Довідки про впровадження результатів..... | 344 |

ВСТУП

На сьогоднішній день підготовка фахівців мультимедійного дизайну є критично важливою, оскільки швидкий розвиток технологій та інновацій змінює вимоги до професійної освіти у даному напрямі. Сучасний дизайн не лише вимагає творчого підходу, а й глибоких знань цифрових технологій, що стає основою для створення якісних мультимедійних дизайн-продуктів. Освітні програми сьогодні акцентують увагу на практичних навичках, таких як робота з графікою, комп'ютерною анімацією, елементами інтерактивного дизайну та віртуальною реальністю, що дозволяє здобувачам адаптуватися до змінюваних умов ринку праці та успішно конкурувати в різних сферах, таких як освіта, реклама, маркетинг і розваги. З огляду на такі тенденції, підготовка висококваліфікованих спеціалістів стає ключовим фактором для забезпечення інноваційного розвитку галузі.

Підготовка майбутніх фахівців мультимедійного дизайну набуває особливого значення у зв'язку з необхідністю інтеграції новітніх технологій у освітній процес. Виклики, що постають перед сучасними закладами вищої освіти, пов'язані з необхідністю адаптації освітніх програм до швидкоплинних змін у цифровому середовищі. Зокрема, важливо впроваджувати навчальні методики, які б дозволили здобувачам освіти опанувати не лише технічні аспекти мультимедійного дизайну, але й розвивати критичне мислення, креативність та здатність вирішувати комплексні завдання.

Одним із ефективних методів, який сприяє вдосконаленню підготовки фахівців мультимедійного дизайну, є навчальне проектування, яке поєднує в собі педагогічні підходи з сучасними технологіями, забезпечуючи інтерактивність та залученість здобувачів освіти до створення реальних дизайн-проектів. Використання навчального проектування дозволяє не лише опанувати теоретичні знання, але й застосовувати їх на практиці, що підвищує рівень готовності здобувачів до професійної діяльності в умовах постійного технологічного прогресу.

Актуальність дослідження визначається кількома ключовими факторами, а саме: необхідністю інтеграції новітніх технологій із традиційними підходами в

дизайні для впровадження інноваційних рішень; невідповідністю освітніх програм сучасним вимогам ринку, що ускладнює підготовку здобувачів освіти до реальних професійних викликів; важливістю навчального проєктування як інноваційної педагогічної технології, яка стимулює розвиток креативного мислення, здатності до вирішення складних завдань та ефективної взаємодії з цифровими технологіями.

Сьогодні дизайн-освіта перебуває на етапі активної трансформації, де новітні технології, як віртуальна та доповнена реальність, 3D-моделювання, фотомистецтво, мистецтво відеозображень, мультимедійні засоби, моушн-графіка, комп'ютерна анімація та інтерактивний дизайн стають основними інструментами для навчання. Водночас, наявна методологічна база підготовки майбутніх фахівців з дизайну часто недостатньо враховує дані технологічні досягнення, що робить дослідження в такій галузі необхідним для створення актуальних навчальних програм.

Підготовка майбутніх фахівців мультимедійного дизайну потребує компетентності у навчальному проєктуванні, що вимагає не лише знань у галузі дизайну, але й уміння застосовувати педагогічні принципи для розробки навчальних програм та дизайн-проєктів. Використання навчального проєктування дозволяє інтегрувати такі знання у професійну діяльність, формуючи фахівців, здатних ефективно поєднувати інноваційні технології та медіаосвіту.

Таким чином, дослідження підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності є вкрай актуальним та дозволяє вирішити ключові проблеми модернізації освітнього процесу у закладах вищої освіти дизайнерського спрямування і сприяє підвищенню якості підготовки фахівців, які здатні до професійної діяльності в умовах сучасного ринку праці.

Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування здійснюється відповідно до положень законодавчих документів, таких як закони України «Про освіту» (2017), «Про вищу освіту» (2014), Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті (2002), Стандарти вищої освіти України у галузі 02 Культура і мистецтво зі спеціальністю 022 «Дизайн» (2018), Концепції національно-патріотичного виховання в системі освіти України до 2025 року (2022), «Про національну програму інформатизації» (2022), Стратегія розвитку

інформаційного суспільства в Україні (2013), Наказ «Про заходи щодо впровадження електронного навчального контенту» (2011), Наказ «Про затвердження Положення про електронний підручник» (2018), Наказ «Про затвердження Положення про електронні освітні ресурси» (2012, внесено зміни у 2019) тощо. Дані документи визначають загальні принципи, структуру, напрями та цілі розвитку дизайнерської освіти, а також впровадження мультимедійних технологій у освітній процес, враховуючи сучасні тенденції євроінтеграційного розвитку України.

Підготовка фахівців мультимедійного дизайну має бути спрямована на формування у здобувачів освіти високого рівня професійних компетентностей, здатності застосовувати сучасне проєктування з використанням різних технологій для створення креативних і функціональних дизайн-рішень.

Особливу увагу слід приділяти розвитку критичного мислення, вміння працювати в команді, інтегрувати різні види медіа в дизайн-проєкти. Важливими є також соціально-емоційні навички, що дозволяють фахівцям успішно співпрацювати з клієнтами та учасниками проєкту, забезпечуючи ефективну комунікацію та креативний підхід до вирішення завдань.

Огляд наукових та науково-методичних досліджень у галузі педагогіки та освітньої практики, присвячених підготовці майбутніх фахівців з дизайну, свідчить про різноманітність підходів до цієї проблематики. Тенденції розвитку дизайнерської освіти знайшли відображення у працях таких дослідників, як Є. Антонович, А. Бровченко, О. Бойчук, Т. Гуменюк, В. Даниленко, О. Комаровська, І. Рижова, А. Руденченко, П. Татіївський, В. Тименко, О. Фурса, С. Чирчик, О. Швець та інших. Методологічні та теоретичні засади професійної підготовки фахівців з дизайну висвітлювали Н. Дерев'янку, З. Макар, В. Орлов, О. Пасько, обґрунтовуючи необхідність модернізації змісту освітніх програм і впровадження інноваційних методів навчання для забезпечення відповідності сучасним викликам. Формування професійних компетентностей майбутніх дизайнерів та педагогічні умови їх розвитку вивчали З. Бакум, Г. Брюханова, В. Слабко, О. Трошкін, С. Чирчик. Перспективи використання мультимедійних технологій у закладах вищої освіти аналізували у своїх дослідженнях О. Бондаренко, В. Заболотний, В. Імбер, О. Коношевський, О. Фуштей.

Широкі можливості застосування мультимедійних технологій розглядаються також у працях зарубіжних науковців, таких як І. Вольгенант, Р. Майєр, Ж. Стівен, П. Тамборріні, Д. Харлі.

Проблему навчального проектування, його значущість у формуванні професійної компетентності майбутніх фахівців досліджують у своїх роботах такі науковці, як О. Пехота, Л. Пермінова, С. Сисоєва, С. Наход. Серед зарубіжних дослідників, які розглядають навчальне проектування як ефективний інструмент для вирішення освітніх завдань та впровадження інновацій у освітній процес, слід виділити праці М. Меррілла, Л. Дрейка, Дж. Прата, Б. Клейна.

Попри широке висвітлення теоретичних та методологічних засад підготовки дизайнерів, питання формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування в професійній діяльності залишається недостатньо дослідженим у педагогічній і методичній літературі. Існують прогалини у встановленні взаємозв'язків між мультимедійним дизайном, освітніми технологіями та психологією сприйняття, що обмежує ефективність застосування інтерактивних методик для розробки сучасних дизайн-проектів, які б відповідали вимогам динамічного освітнього середовища та викликам глобалізованого суспільства.

Невирішеність питання у системі підготовки фахівців з мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності породжує суперечності, зокрема між:

- потребою в підготовці фахівців, які володіють навичками навчального проектування і недостатнім сучасним рівнем підготовки;
- високими вимогами до фахівців з мультимедійного дизайну, що передбачають наявність мультимедійних компетентностей та відсутність формування цих необхідних навичок;
- зростаючим попитом конкурентноспроможних фахівців мультимедійного дизайну, здатних працювати у сучасному середовищі мультимедіа.

Отже, актуальність дослідження обумовлена необхідністю узагальнення та систематизації наявних знань з підготовки фахівців мультимедійного дизайну, а також розробки нових педагогічних методик, що враховують стрімкий розвиток

цифрових технологій і потребу у підготовці фахівців, здатних реалізовувати навчальне проєктування і створювати дизайн-об'єкти, які відповідають вимогам сучасної освіти та викликам глобалізованого суспільства. Висока соціальна значущість досліджуваної проблеми та недостатній рівень її наукового опрацювання визначили вибір теми дисертаційної роботи «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності».

Зв'язок роботи з науковими роботами, планами, темами.

Дисертація виконана в рамках науково-дослідної теми 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). Тема дисертації була затверджена Вченою радою Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука (протокол № 02/22-23 від 17 жовтня 2022 року).

Об'єкт дослідження – підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Предмет дослідження – модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Мета дослідження є теоретичне обґрунтування, розробка та експериментальна перевірка моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Відповідно до поставленої мети визначено такі **завдання дослідження**:

1. Проаналізувати сучасний досвід підготовки фахівців мультимедійного дизайну.
2. Уточнити сутність ключових понять «проєкт», «проєктування», «навчальне проєктування».
3. Обґрунтувати педагогічні умови підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.
4. Визначити структуру, критерії та показники здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

5. Розробити модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

6. Удосконалити методику навчання фахівців мультимедійного дизайну через активне використання навчального проєктування і мультимедійних інструментів у освітньому процесі.

7. Експериментально перевірити модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Методологічною основою дослідження є концепція підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. У дослідженні розглядається навчальне проєктування як ключовий елемент підготовки фахівців з дизайну, який сприяє розвитку їхнього творчого потенціалу під час виконання дизайнерських проєктів. Основними аспектами методології є підготовка фахівців, які володіють навичками навчального проєктування та здатні працювати у сучасному середовищі мультимедіа.

Методи дослідження:

– теоретичні: аналіз педагогічної, науково-методичної та дизайнерської літератури, присвяченої підготовці фахівців мультимедійного дизайну, а також вивчення навчальних програм і планів з метою оцінки актуального стану проблеми.

– емпіричні: педагогічне спостереження за діяльністю здобувачів освіти, проведення опитувань, анкетувань, тестувань і бесід з викладачами закладів вищої освіти, а також аналіз досвіду впровадження інновацій у педагогічний процес.

– творчі: метод проєктів, спрямований на розвиток пізнавальних та творчих здібностей здобувачів освіти, зокрема критичного мислення та вміння орієнтуватися в інформаційному просторі; кейс-метод, який стимулює самостійне вирішення проблемних ситуацій, формування індивідуального підходу до вирішення завдань у навчальному проєктуванні, а також розвиток навичок активної взаємодії та участі в дискусіях; метод моделювання, який передбачає створення навчальних ситуацій, що імітують реальні проєкти з мультимедійного дизайну, для розвитку практичних навичок; брейнстормінг (метод мозкового штурму), який дозволяє генерувати нові ідеї та творчі підходи до проєктування дизайн-об'єктів.

– методи математичної статистики: перевірка достовірності отриманих результатів та їх подальшої обробки.

Організація дослідження. Дослідження тривало два роки і проходило в три етапи (2022-2024 рр.).

На першому етапі (2022 р.) було проаналізовано наукові роботи, що стосуються підготовки фахівців мультимедійного дизайну, вивчено стандарт вищої освіти зі спеціальності 022 «Дизайн» та оцінено актуальний стан підготовки фахівців з мультимедійного дизайну. Також було визначено теоретичні засади та методiku дослідження, сформульовано мету, завдання та методи для подальшої роботи.

Другий етап (2023 р.) полягав у розробці моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності та проведенні аналізу готовності здобувачів освіти до впровадження даної моделі.

На третьому етапі (2023-2024 рр.) було реалізовано модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування, перевірено ефективність змісту, методів та педагогічних умов, а також проведено статистичний аналіз результатів експериментального дослідження.

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

– *проведено* системний аналіз теорії та практики підготовки фахівців мультимедійного дизайну у закладах вищої освіти дизайнерського спрямування;

– *уточнено* зміст основних понять таких як: «проект», «проектування», «навчальне проектування»;

– *визначено* структуру, критерії та показники здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності;

– *розроблено* модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності;

– *створено* авторський навчально-методичний комплекс, який включає програму, навчальний посібник, короткий термінологічний словник та творчі завдання для самостійної роботи з курсу «Навчальне проектування», спрямований на

вдосконалення підготовки фахівців з мультимедійного дизайну до навчального проектування;

– *удосконалено* методику навчання фахівців мультимедійного дизайну через активне використання навчального проектування і мультимедійних інструментів у освітньому процесі;

– *подальшого розвитку набули* питання підготовки фахівців мультимедійного дизайну із застосуванням навчального проектування, завдяки розширенню використання цифрових технологій, що сприяють інтеграції інноваційних методів навчання, підвищенню якості освітніх ресурсів і формуванню практичних навичок, необхідних для успішної професійної діяльності.

Практичне значення результатів дослідження полягає у розробці та впровадженні в освітній процес робочої програми з дисципліни «Навчальне проектування», що викладається на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для здобувачів 2 курсу (3-4 семестр).

Матеріали дисертаційного дослідження можуть бути використані для розробки навчальних програм, різних курсів, вибіркових дисциплін, спрямованих на підготовку фахівців мультимедійного дизайну. А також можуть бути використані під час організації курсів підвищення кваліфікації для викладачів закладів дизайнерської освіти та для створення посібників і підручників, які присвячені питанням використання навчального проектування як в Україні, так і за рубежом.

Упровадження результатів дослідження. Основні положення та результати дослідження впроваджено в освітній процес таких закладів вищої освіти: Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини (довідка № 1386/01 упродовж 2023-2024 років); Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна» (довідка № 31/10-81 упродовж 2023-2024 років); Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука (довідка № 18/10-72 упродовж 2023-2024 років).

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження були представлені та отримали позитивну оцінку на науково-практичних конференціях різного рівня, зокрема на міжнародних конференціях: «KyivTex&Fashion» (Київ,

2022), «Актуальні проблеми науки, освіти і суспільства: досвід та перспективи» (Дрогобич, 2023), «Наука, освіта і суспільство: актуальні проблеми теорії та практики» (Кропивницький, 2023), «Актуальні проблеми науки, освіти та технологій в умовах сучасних викликів» (Умань, 2023), «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (Київ, 2023), «Actual problems of science, education and technologies» (Братислава, 2023), « Integration of Education, Science and Business in Modern Environment: Summer Debates» (Дніпро, 2023), «Світ наукових досліджень» (Переворськ, 2023), «Наука та освіта в умовах воєнного часу» (Дніпро, 2023), «Science, education, technology and society: problems and prospects» (Братислава, 2023), «Михайло Бойчук: візія і місія» (Київ, 2023), «Світ наукових досліджень» (Ополе, 2023), «Наука та освіта в умовах викликів сьогодення» (Чернігів, 2023), «Current issues of science, education and technology in Ukraine and the world» (Тампере, 2023), «Інтеграція та практична спрямованість. Наука, освіта та технології: тенденції, виклики, перспективи» (Полтава, 2024), «Science, education and technology: current issues of theory and practice» (Тампере, 2024).

Публікації. Результати дисертаційної роботи автора відображені в 29 публікаціях, серед яких: 8 – у наукових фахових виданнях України, 1 – у наукових міжнародних фахових виданнях, 2 – міжнародні колективні монографії, 1 – у періодичному науковому виданні, проіндексованому в базі даних Scopus, 16 – тез доповідей у наукових конференціях, 1 – в навчальному посібнику.

Особистий внесок здобувача полягає у створенні моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності, а також у статті, надрукованій у співавторстві, яка присвячена дослідженню особливостей SMART-технологій для розвитку різних напрямів дизайн-освіти [Oksana Pasko, Hanna Omelchenko, Svitlana Ostapuk, Aureliia Koliesnikova & Nataliia Bondarenko. (2023) *Features of the Application of Smart Technologies for the Development of Various Directions of Design Education*. Journal of Curriculum and Teaching. Vol 12, No 2, Special Issue, 2023. P. 103-112. DOI: <https://doi.org/10.5430/jct.v12n2p103>].

Структура та обсяг роботи. Дисертація містить анотації українською та англійською мовами, вступ, три розділи, висновки до кожного з них, загальні

висновки, використані списки джерел і додатків. Загальний обсяг роботи становить 346 сторінок, з яких основна частина займає 209 сторінок, а додатки — 107 сторінок. Список використаних джерел налічує 239 найменування, з яких 44 — зарубіжні праці. У дослідженні представлено 9 таблиць і 13 рисунків.

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ

1.1. Аналіз сучасного досвіду підготовки фахівців мультимедійного дизайну

У сучасному світі мультимедійний дизайн займає важливе місце в багатьох сферах життя, від реклами та маркетингу до розваг і освіти. З розвитком технологій та цифрових платформ зростає попит на якісний візуальний контент, що робить підготовку фахівців мультимедійного дизайну надзвичайно актуальною та затребуваною. Сучасні компанії розуміють, що високоякісний дизайн є ключовим фактором успішного просування продукції та послуг, що підвищує попит на кваліфікованих дизайнерів.

Швидкий розвиток цифрових технологій і платформ є однією з головних причин актуальності підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну. Нові програми та інструменти для створення графіки, комп'ютерної анімації, відео, фотомистецтва та елементів інтерактивного дизайну постійно оновлюються, і для ефективної роботи з ними необхідні спеціальні знання та навички. Крім того, зростає кількість різних цифрових платформ, де мультимедійний контент відіграє важливу роль, таких як соціальні мережі, мобільні додатки, веб-сайти та віртуальна реальність. Все це створює додатковий попит на професійних дизайнерів, здатних працювати з новими технологіями.

Важливою причиною затребуваності фахівців мультимедійного дизайну є також інтеграція візуального контенту в різні сфери бізнесу та суспільного життя. Сьогодні дизайн-освіта не обмежується лише створенням естетично привабливих зображень, він відіграє ключову роль у комунікації, брендингу та побудові взаємодії з аудиторією. Від якості мультимедійного контенту часто залежить успіх маркетингових кампаній, презентацій, навчальних матеріалів та інших

комунікаційних продуктів. Тому фахівці, які володіють навичками створення якісного та ефективного дизайну, стають незамінними в сучасних умовах.

Підготовка фахівців мультимедійного дизайну створюється в закладах професійної освіти, які спеціалізуються на розвитку сучасних креативних навичок, поєднуючи традиційні художні методи з використанням новітніх цифрових технологій. Основними напрямками навчання є робота з графічними редакторами, створення комп'ютерної анімації, 3D-моделювання, інтерактивний дизайн, а також інтеграція фотомистецтва та відеовиробництва в мультимедійні дизайн-проекти, спрямовані на створення візуально привабливого та функціонального контенту для різних платформ.

Професійна освіта дизайнерського спрямування – це спеціалізована система навчання, спрямована на підготовку фахівців у галузі дизайну, які володіють сучасними техніками, інструментами та творчими навичками для створення естетично привабливих і функціональних продуктів. Вона охоплює різні напрямки, такі як графічний, інтер'єрний, промисловий, мультимедійний, веб- та інтерактивний дизайн, що забезпечують інтеграцію теоретичних знань і практичного досвіду для успішної роботи у творчих і технологічних сферах.

Підготовка фахівців мультимедійного дизайну у закладах вищої освіти є ключовим завданням, що потребує глибокого аналізу та впровадження сучасних освітніх технологій. Аналізуючи теорію і практику наукових досліджень як українських так і зарубіжних науковців у напрямку мультимедійного дизайну, підготовкою майбутніх фахівців мультимедійного дизайну займалися такі вчені як: А. Бровченко [16], А. Король [68], О. Пасько [108-111], В. Тищенко [159-164], Р. Хиневич [160], Ч. Дай [34]. Водночас теоретичні основи, проблематика та практичне використання мультимедійного дизайну представлені в роботах вітчизняних науковців: В. Бойко [97], С. Бунда [17], В. Бунда [17], О. Васильєва [20], С. Іноземцева [56], В. Мулкохайнен [97], М. Мурашко [98], О. Мельник [91], М. Опалєв [101], Ю. Сисоєва [140], Л. Сухорукова [152], О. Слітнюк [20], О. Ситник [143], А. Фефелов [174], В. Штець [91], а також зарубіжних: С. Барберо [197], І. Вольгенант [238], Р. Майєр [220], Т. Майхжрак [228], Дж. Радіанті [228], С. Річес

[228], А. Симонс [238], Ж. Стівен [234], Ш. Стігліц [238], П. Тамборріні [197], Дж. Фромм [228], Д. Харлі [205] тощо. Слід відзначити, що проблема мультимедійного дизайну привертає увагу науковців усього світу. Проте в українській як мистецькій так і педагогічній галузі дана проблема досліджена на недостатньому рівні. Зокрема, невелика кількість праць присвячена саме підготовці фахівців мультимедійного дизайну, що вказує на актуальність досліджуваної теми, відображаючи потребу в системному підході до вдосконалення підготовки фахівців мультимедійного дизайну.

Відповідно до висловлюваної думки науковців, а саме у напрямку підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну, у своїх дослідженнях О. Пасько підкреслює важливість впровадження сучасних технологій і практичних навичок для забезпечення високої якості освіти та відповідності вимогам ринку праці. На її думку, освоєння новітніх інструментів та методів проектування сприяє створенню інноваційних та високоякісних дизайнерських продуктів, адаптованих до потреб сучасного інформаційного суспільства. Дослідниця акцентує увагу на важливості поєднання науки, мистецтва і виробничих технологій у освітньому процесі, що забезпечує розвиток креативного мислення та професійних навичок здобувачів освіти. Вона зазначає, що використання інформаційних технологій і сучасних програм ІТ-проектування у навчанні сприяє наближенню до реальних умов дизайнерської діяльності, підвищуючи ефективність підготовки фахівців мультимедійного дизайну. О. Пасько наголошує на необхідності створення інтегрованої навчальної системи, яка включає спеціалізовані програми та платформи для обробки мультимедійного контенту, що дозволяє здобувачам освіти розвивати як педагогічні так і дизайнерські навички, адаптуватися до сучасних викликів та відповідати змінам у галузі дизайну [116].

Актуальним для нашого дослідження є думка А. Короля, який підкреслює важливість підготовки фахівців мультимедійного дизайну, акцентуючи увагу на необхідності використання в мультимедійному дизайні візуально-пластичних засобів фото- та відеозображень поряд із традиційними художньо-графічними методами. Швидкий розвиток можливостей фотомистецтва і засобів їх обробки сприяє розширенню інструментальної бази дизайнерів мультимедійних професій. Науковець

зазначає, що сучасна дизайн-освіта повинна включати як теоретичні знання, так і практичні навички роботи з цифровою фототехнікою та програмами для обробки зображень і відеомонтажу, що дозволяє досягти високої технічної та художньої якості у мультимедійних проєктах дизайнерів.

А. Король наголошує, що готуючи фахівців мультимедійного дизайну, дисципліни «Композиція фото- та відеозображень» та «Мистецтво фотографії» в освітньо-професійних програмах відіграють ключову роль у формуванні професійних якостей, які необхідно формувати у майбутніх дизайнерів мультимедійних професій. Зокрема, дослідник підкреслює важливість розвитку креативного мислення, здатності до самостійного вирішення проєктних завдань і адаптації до змін у технологічному середовищі.

Наукові праці А. Короля є важливими для розвитку методики підготовки фахівців мультимедійного дизайну, надаючи їм сучасні знання та інструменти для успішної професійної діяльності в мультимедійному дизайні [68].

Дослідник В. Тищенко має низку наукових праць, які присвячені підготовці фахівців мультимедійного дизайну. У своїх роботах він досліджує методи і підходи до навчання, які сприяють формуванню компетентностей у майбутніх фахівців мультимедійного дизайну. Спільно з іншими науковцями, В. Тищенко аналізує сучасні тенденції у галузі мультимедіа, впровадження інноваційних технологій в освітній процес та їх вплив на якість підготовки фахівців мультимедійного дизайну. Його дослідження включають розгляд педагогічних стратегій, використання інтерактивних засобів навчання, а також оцінку ефективності навчальних програм у мультимедійному дизайні.

Зокрема, В. Тищенко підкреслює, що підготовка майбутніх фахівців мультимедійного дизайну є важливим завданням сучасної дизайнерської освіти, наголошуючи на необхідності впровадження технологій мультимедійного дизайну та елементів інтерактивного дизайну у навчальні програми закладів вищої освіти. Освітні компоненти повинні включати синтез сучасної аудіовізуальної техніки, інформаційно-комунікаційних технологій та художньої творчості в інтерактивних середовищах. Особливу увагу, на думку науковця, слід приділяти розвитку навичок

режисури зйомки та монтажу, що сприятиме формуванню комплексних професійних компетентностей та творчого мислення у здобувачів освіти [164]. Сучасні освітні потреби цифрового суспільства вимагають застосування інноваційних технологій візуалізації для різних напрямів дизайну, таких як ландшафтний, промисловий, педагогічний, дизайн інтер'єру, дизайн костюму, етнодизайн, ергодизайн, футуродизайн, дизайн нейронних мереж тощо. Застосування таких освітніх підходів сприятиме підготовці висококваліфікованих фахівців, які зможуть ефективно працювати у динамічному цифровому середовищі та задовольняти вимоги сучасної візуальної культури і мистецтва [163].

Також В. Тищенко наголошує, що в одному талановитому дизайнері, який створює об'єкти мультимедійного дизайну можуть бути поєднані здібності до UI/UX-дизайну, інтерактивного дизайну, моушн-дизайну та анімаційного дизайну. Сучасний мультимедійний дизайнер повинен мати художню підготовку та вільно володіти комп'ютерним і графічним програмним забезпеченням, включаючи знання правил та інструментів архівації [161].

Співавтором В.Тищенка є Р. Хиневич, яка зосереджує свою увагу на важливості професійного циклу дисциплін з відео-графіки, які б забезпечували якісну підготовку бакалаврів за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн». На її думку, ключовою складовою мультимедійного дизайну є відео-графіка, яка дозволяє створювати динамічний і емоційно насичений візуальний контент, що ефективно впливає на аудиторію. Включення дисциплін з відео-графіки в рамках освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн» допомагає здобувачам освіти розвивати необхідні професійні навички та компетенції. Лекційні та практичні курси з візуального дизайну доповнюються дисциплінами, такими як «Режисура зйомки і монтажу» та «Композиція фото і відео зображень», що забезпечують комплексний підхід до навчання мультимедійного дизайну. Це сприяє формуванню у майбутніх фахівців мультимедійного дизайну здатності створювати інтерактивні та ефективні дизайн-проекти, що відповідають сучасним вимогам медіа-середовища та професійної освіти [160].

Ще одним співавтором В. Тименка є А. Бровченко, який зазначає, що фахівці мультимедійного дизайну мають володіти навичками інтеграції технологій дизайну, відео, аудіо, фотомистецтва, комп'ютерної анімації, а також засобами електронної графіки для створення динамічних презентацій, веб-сторінок та інших комунікаційних дизайн-проектів. Фахівці мультимедійного дизайну повинні бути здатні до творчого застосування мультимедійних технологій комп'ютерного проектування на сучасному медіаринку [16].

Дослідниця Л. Сухорукова акцентує увагу на стрімкому розвитку мультимедійного дизайну як нової та специфічної галузі проектування. Вона відзначає, що комп'ютерні технології значно розширили можливості використання традиційних художньо-виразних засобів, доповнивши їх різними трансформаціями та комбінаціями, які призводить до необхідності переосмислення та систематизації існуючих форм художньої виразності в умовах формування глобального інформаційного простору та розвитку медійної індустрії.

Візуальна композиція на думку Л. Сухорукової є основоположним фактором при створенні мультимедійних творів. Вона детально описує систему композиційних виразних засобів, що включають композицію статичного кадру, пластику кадру, динаміку композиції та візуально-звукову гармонію. Такі знання є критично важливим для підготовки фахівців мультимедійного дизайну, оскільки дозволяє їм ефективно втілювати ідеї та образи в мультимедійних проєктах, забезпечуючи високий рівень художньої виразності та якості контенту. Розвиток мультимедіа як виду художньої творчості залишається однією з найменш досліджених ділянок мистецтвознавства. Саме тому необхідне осмислення та узагальнення існуючих форм художньої виразності, що створить науково-методичну базу для подальших теоретичних та практичних розробок у царині мультимедіа [152].

Дослідження, представлене у спільній публікації О. Васильєвої та О. Слітнюк, є цінним внеском у підготовку фахівців мультимедійного дизайну, забезпечуючи сучасні знання та інструменти для успішної професійної діяльності в індустрії мультимедіа, що швидко розвивається. На їхню думку, одним з основних компонентів мультимедійного дизайну є анімована інфографіка, яка використовується для

візуалізації даних через анімацію графічних елементів. Анімована інфографіка є важливим напрямком моушн-дизайну, який дозволяє ефективно передавати інформацію через поєднання графіки, звуку та руху, що забезпечує не лише пряме сприйняття інформації, але й асоціативне [20].

Наукова праця Ю. Сисоєвої є важливим здобутком у підготовці фахівців мультимедійного дизайну, надаючи їм методологічні інструменти для прийняття ефективних дизайнерських рішень. Дослідниця акцентує увагу на важливості грамотного вибору стилю у мультимедійному дизайні, що є ключовим етапом у розробці веб-сайтів, мобільних додатків та мультимедійних презентацій. Вибір стилю впливає на загальний успіх дизайну, і тому пропонує методику, яка включає чотири етапи: формування множини стилів, визначення критеріїв вибору стилю, формування критеріальної бази з розрахунком вагових коефіцієнтів та остаточний вибір стилю. Методика заснована на систематичному підході та врахуванні думок експертів, що дозволяє приймати обґрунтовані рішення щодо стилю у мультимедійному дизайні [140].

Цінними для підготовки фахівців мультимедійного дизайну є наукові роботи М. Опалєва, який вважає, що для розробки конкурентоспроможної мультимедійної презентаційної продукції потрібна підготовка дизайнерських кадрів, здатних творчо вирішувати складні проєктні завдання. Регулярна модернізація програми та навчального інструментарію, включення новітніх версій прикладного програмного забезпечення та застосування інноваційних методів навчання, таких як майстер-класи, є необхідністю для підготовки висококваліфікованих фахівців мультимедійного дизайну. М. Опалєв підкреслює важливість активізації творчої діяльності здобувачів освіти і використання експериментально-проєктних методів, що дозволяють впроваджувати на практиці сучасні тенденції розвитку дизайн-освіти [101].

У своїй роботі С. Іноземцева вказує, що підготовка фахівців мультимедійного дизайну вимагає знань і вмінь для ефективного використання комп'ютерних технологій. Вона підкреслює важливість здатності дизайнерів «режисерувати» ситуації у віртуальному просторі, інтегруючи звук, відео, графіку, комп'ютерну

анімацію та інші елементи для створення завершених робіт. На її думку, фахівці мультимедійного дизайну повинні вміти працювати в різних напрямках, таких як веб-дизайн, інтерактивний дизайн, кіно, телебачення, реклама, освітні установи, проєктні та виробничі фірми, корпоративні компанії тощо. Важливим аспектом є здатність мультимедійних дизайнерів створювати віртуальну реальність у комп'ютері та переносити її в реальне життя. С. Іноземцева підкреслює, що мультимедійний дизайн – це не лише розробка презентацій і каталогів, а й створення рекламних і навчальних роликів, навчальних ігор та інтерактивних описів до програмних продуктів [56].

У спільній публікації О. Мельник та В. Штець підкреслюють, що майбутні фахівці мультимедійного дизайну мають бути готовими до створення віртуального мистецького середовища. Дослідники вважають, що технології мультимедійного дизайну є ефективним засобом комунікації, який дозволяє музеям і художнім просторам залучати широку аудиторію та надавати насичений інформаційний контент. Важливим механізмом для формування статичного та інтерактивного візуального контенту є синтез традиційних та інноваційних засобів художньої виразності. Вони вказують на необхідність розробки ефективних мультимедійних ресурсів, які відповідатимуть сучасним функціональним та естетичним вимогам віртуальних відвідувачів, і пропонують методологічні підходи до створення таких презентацій, включаючи сценарно-технологічне вирішення та інтерактивні практики [91].

У своїй роботі В. Мулкохайнен пропонує нові методологічні підходи до створення мультимедійних презентацій, які є корисними для підготовки фахівців мультимедійного дизайну, надаючи їм сучасні знання та навички для роботи. Імерсивні технології значно розширюють можливості художньої виразності сучасних дизайн-проєктів. Такі технології дозволяють створювати багатошарові структури внутрішньої взаємодії специфічних образотворчих чинників, що впливають на глядача, посилюючи або змінюючи візуальний ефект. А впровадження імерсивних технологій у дизайн-проєкти відкриває нові перспективи для розвитку українського дизайну, сприяючи створенню інноваційних та ефективних комунікаційних механізмів з аудиторією [97].

Дослідники С. Бунда та В. Бунда у своїх наукових працях підкреслюють важливість впровадження мультимедійних технологій та віртуальної реальності у підготовці фахівців мультимедійного дизайну. Дані технології дозволяють дизайнерам у цьому напрямі занурюватися у віртуальну реальність, візуалізувати свої ідеї та безпосередньо працювати з ними. Віртуальна реальність розширює можливості дизайнерів, дозволяючи створювати інноваційні та ефективні комунікаційні механізми з аудиторією, що сприяє розвитку як професійних навичок, так і творчих здібностей майбутніх дизайнерів [17].

У дисертації М. Мурашко зазначається, що професійна освіта майбутніх фахівців мультимедійного дизайну повинна бути комплексною та сучасною, враховувати останні технологічні тенденції та інновації. Дослідниця наголошує на необхідності інтеграції загальнодизайнерських знань і спеціальних анімаційних навичок у навчальні програми, підкреслюючи потребу використання різноманітних методів навчання, таких як аналіз і синтез теоретичних матеріалів, систематизацію професійних понять та моніторинг створення реклами [98].

Як зазначає О. Ситник у своїй роботі, ключовим аспектом для ефективної підготовки фахівців мультимедійного дизайну є необхідність нових підходів до подачі інформації з урахуванням психологічних аспектів її сприйняття користувачами. На його думку, медіадизайн є важливим інноваційним напрямком у сучасному проектуванні, який активно розвивається завдяки інформаційно-комунікаційним технологіям. Дані технології розширюють межі використання медіадизайну в інформаційному просторі, сприяючи осмисленому засвоєнню інформації. Медіадизайн забезпечує актуальність, вибірковість, інтерактивність та мультимедійність сучасних інформаційних інтернет-технологій [143].

А. Фефелов у своїх публікаціях наголошує, що підготовка майбутніх фахівців мультимедійного дизайну має включати курси автоматизації, оскільки це дозволить молодим фахівцям швидше адаптуватися до сучасних виробничих реалій і підвищити їх конкурентоспроможність на ринку праці. Автоматизація рутинних операцій є важливою частиною сучасного мультимедійного дизайну, особливо через високу технологічну складність контенту.

Сучасні мови сценаріїв, такі як Python, є досить простими для освоєння дизайнерами, що дозволяє їм значно підвищити продуктивність праці та заощадити час. Використання таких мов програмування може допомогти фахівцям мультимедійного дизайну автоматизувати свої дії, навіть якщо вони не є спеціалістами в області програмування. Це особливо важливо в умовах серійного виробництва, де рутинні операції можуть знижувати продуктивність праці. Отже, введення курсів автоматизації в професійну освіту фахівців мультимедійного дизайну дозволить їм краще відповідати вимогам сучасної індустрії та підвищити свою ефективність у роботі [174].

Одним із зарубіжних дослідників є Ч. Дай, який визначає, що для ефективної підготовки фахівців мультимедійного дизайну необхідно застосовувати комплексний, інтегративний підхід, поєднуючи теоретичну підготовку, практичні навички та психолого-педагогічну компетентність. Науковець наголошує на важливості системно-структурного підходу та дуальної дизайн-освіти, що включає як навчання в освітніх закладах, так і практичний досвід на підприємствах. Крім того, Ч. Дай підкреслює необхідність інтеграції цифрових технологій, образотворчого мистецтва та психолого-педагогічної підготовки для формування всебічно розвинених, творчих та професійно підготовлених дизайнерів, які зможуть ефективно працювати в сучасному медіа-середовищі та відповідати вимогам ринку праці [34].

Провідним зарубіжним дослідником у підготовці фахівців мультимедійного дизайну є Р. Майєр, який відомий своєю когнітивною теорією мультимедійного навчання. Його дослідження зосереджені на принципах ефективного дизайну навчальних матеріалів, які включають мультимедіа, такі як текст, зображення, комп'ютерна анімація і аудіо. Р. Майєр розробив низку принципів, таких як принцип мультимедіа, принцип контігентності, принцип сегментації та принцип редундантності, що сприяють зменшенню когнітивного навантаження на здобувачів освіти і підвищують ефективність навчання. Його експериментальні дослідження показали, що здобувачі освіти, які використовують елементи інтерактивного дизайну, досягають кращих результатів, ніж ті, хто використовує статичні зображення. Роботи Р. Майєра мають важливе практичне застосування для розробників освітніх програм

та матеріалів, які прагнуть покращити навчальні результати за допомогою ефективного мультимедійного дизайну [220].

У співавторстві науковці С. Барберо та П. Тамборріні вважають, що фахівці мультимедійного дизайну повинні розвивати не лише технічні навички, але й глибоке розуміння сталого розвитку, що включає використання екологічно чистих матеріалів, зменшення відходів та впровадження енергоефективних технологій. Їхня робота акцентує увагу на необхідності міждисциплінарного підходу до дизайн-освіти, де майбутні фахівці можуть співпрацювати з експертами з різних галузей для створення інноваційних і стійких рішень [197].

У своїх дослідженнях Ж. Стівен підкреслює важливість інтеграції сучасних технологій та інноваційних підходів у підготовці майбутніх фахівців мультимедійного дизайну, зосереджуючись на онлайн-навчанні та інструкційному дизайні. Вона наголошує на необхідності створення гнучких і доступних навчальних програм, які враховують потреби сучасних здобувачів освіти та забезпечують розвиток критичних навичок і знань. Її дослідження спрямовані на значення віртуального менторства та підтримки здобувачів освіти з різних етнічних і расових груп, особливо в STEM-дисциплінах, для підвищення їх успішності та представництва у високотехнологічних галузях. Ж. Стівен вважає, що такі підходи сприятимуть підготовці дизайн-фахівців, здатних адаптуватися до швидкозмінюваного світу та створювати інноваційні рішення [234].

У роботах Д. Харлі представлені приклади успішного використання імерсивних технологій як ефективного інструменту або високоякісного дизайн-продукту. Імерсивні технології можуть трансформувати різні галузі, такі як освіта, мистецтво, архітектура, ігрова чи медійна індустрія, покращуючи якість продуктів і послуг, а також розширюючи можливості для творчості та навчання [205].

Відомі дослідники І.Вольгенант, А. Симонс, Ш.Стігліц у своїй статті «Virtual Reality», опублікованій у журналі *Business & Information Systems Engineering* у 2020 році, досліджують використання віртуальної реальності (VR) у бізнесі та інформаційних системах. Вони розглядають технологічні аспекти VR, застосування в різних бізнес-контекстах, а також переваги та виклики, пов'язані з впровадженням

VR у бізнес-процеси. Особлива увага приділяється тому, як VR може покращити взаємодію з клієнтами, навчання працівників та візуалізацію даних для прийняття рішень [238].

У статті «A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda» І.Вольгенант у співавторстві з Дж. Радіанті, Т. Майхжрак, Дж. Фромм демонструють ефективну інтеграцію VR у вищу освіту, покращуючи процес навчання за рахунок новітніх технологій. Автори аналізують основні компоненти дизайну VR-додатків для закладів вищої освіти, включаючи інтерфейси користувача, інтерактивні елементи та методи візуалізації, що сприяє ефективному навчанню та допомагає зрозуміти, як правильно інтегрувати VR у професійну освіту для досягнення найкращих результатів [228].

У роботі «Factors Affecting Sense of Presence in a Virtual Reality Social Environment: A Qualitative Study» С. Річес та його колеги глибоко аналізують технологію віртуальної реальності (VR), відокремлюючи її від доповненої реальності (AR), та надають попередження та поради щодо її використання в дизайні. Дослідники враховують індивідуальні особливості користувачів, такі як попередній досвід з VR, особистісні риси та рівень комфортності при взаємодії з технологіями. Крім того, в роботі аналізуються соціальні взаємодії та психологічні фактори, такі як рівень тривожності та емоційний стан користувачів, що впливають на їхнє відчуття присутності у віртуальному середовищі. На основі таких факторів автори надають рекомендації для покращення дизайну VR-середовищ, щоб забезпечити більш глибоке та реалістичне занурення користувачів [230].

Підготовка фахівців мультимедійного дизайну є складним та багатогранним процесом, який вимагає системного підходу, що включає сучасні технології, практичні навички та творчий потенціал. Важливими аспектами такої підготовки є освоєння новітніх інструментів та методів проектування, поєднання теоретичних знань з практичними навичками, а також розвиток креативного мислення та професійних компетентностей, що забезпечує створення високоякісних та

інноваційних дизайнерських продуктів, здатних відповідати вимогам сучасного інформаційного суспільства та швидко змінюваного медіа-середовища.

Отже, аналізуючи теоретичні основи, проблематику та практичне використання мультимедійного дизайну, а також підготовку фахівців мультимедійного дизайну, можна зробити висновок, що даний напрям в Україні є малодослідженим і потребує значного розвитку відповідно до сучасних вимог. На сьогоднішній день новітні інформаційні технології стрімко розвиваються, пропонуючи широкі можливості для інновацій у різних галузях, включаючи дизайн-освіту. Однак у нашій науці цей аспект ще недостатньо досліджений, що створює прогалину між потенційними можливостями технологій та їхнім реальним впровадженням у освітній процес підготовки фахівців мультимедійного дизайну.

Сучасність та інноваційність повинні стати ключовими компонентами у підготовці фахівців мультимедійного дизайну, що означає не лише оновлення навчальних програм, але й інтеграцію передових технологій та інструментів, які використовуються в індустрії. Впровадження таких технологій, як віртуальна та доповнена реальність, 3D-моделювання, комп'ютерна анімація, фотомистецтво, елементи інтерактивного дизайну, може значно підвищити рівень підготовки здобувачів освіти, надаючи їм можливість працювати з інноваційними методами та техніками [14].

Варто акцентувати увагу і на практичних аспектах навчання, забезпечуючи здобувачам можливості для реальної взаємодії з сучасними інструментами та технологіями, які можуть включати створення лабораторій та центрів, де майбутні фахівці мультимедійного дизайну зможуть експериментувати та впроваджувати свої ідеї у життя. Такі умови сприятимуть розвитку креативного мислення та технічних навичок, що є критично важливими для успішної кар'єри у напрямі мультимедійного дизайну.

Систематичний підхід до оновлення освітніх програм, з акцентом на інновації та сучасні технології, дозволить створити конкурентоспроможних фахівців, готових відповідати на виклики сучасного ринку праці, та допоможе заповнити існуючу прогалину у дослідженнях та практичному застосуванні технологій мультимедійного

дизайну, сприяючи їх широкому впровадженню у різні галузі та забезпечуючи високий рівень підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну.

1.2. Характеристика понять «проект» «проектування», «навчальне проектування»

У сучасному світі, де зміни відбуваються з неймовірною швидкістю, а технологічні інновації стають нормою, освіта набуває все більшої важливості для підготовки нових поколінь до майбутніх викликів і можливостей. В інформаційному суспільстві спостерігається постійне зростання обсягу наукової термінології, включаючи педагогічний і мистецький напрям. Таке явище обумовлене глобалізаційними процесами, оновленням наукових знань, швидким розвитком науки і техніки, удосконаленням технологій та модернізацією системи професійної освіти.

Проектування стало основоположним елементом освітнього процесу, забезпечуючи методологічну базу для створення та впровадження інноваційних програм. Завдяки ефективному проектуванню можна враховувати індивідуальні потреби здобувачів освіти, розвивати критичне мислення та адаптивні навички, які є необхідними у сучасному суспільстві. У цьому контексті важливо чітко розрізнити поняття «проект», «проектування» та «навчальне проектування», щоб ефективно застосовувати їх у педагогічній практиці.

Сутність поняття «проект» визначається як практична орієнтація на досягнення результату, що можливий через вирішення певної теоретично або практично важливої проблеми [80].

Поняття «проект» часто асоціюється з детально продуманим планом або задумом, який спрямований на досягнення певної мети [21]. В українському педагогічному словнику поняття «проект» в контексті освіти може включати в себе як розробку нових навчальних програм, так і впровадження інтерактивних методик навчання [31]. У словнику іншомовних слів визначення терміна «проект» подається так: «проект (від латинського «projectus» – кинутий вперед) – 1) сукупність документів (розрахунків, креслень тощо), деякі для зведення споруд, виготовлення

машин тощо; 2) попередній текст будь-якого документа; 3) план, задум організації, налаштування, заснування будь-чого» [148].

На думку дослідника А. Цимбалару «проект» є спеціально організованою системою дій, яка спрямована на досягнення конкретної мети у визначені строки та з використанням відповідних ресурсів. Науковець підкреслює, що в педагогічній науці розрізняють три основні підходи до визначення терміну «проект». По-перше, проект розглядається як попередній текст документа (наприклад, проект програми), що представляє змістовно обгрунтовану та документально оформлену ініціативу, спрямовану на досягнення освітніх цілей у визначений час. По-друге, проект може означати конкретну акцію або комплекс заходів, які мають спільну програму та передбачають цілеспрямовану діяльність і організаційну форму (наприклад, видавничий або телевізійний проект). По-третє, проект можна розглядати як завершений цикл продуктивної діяльності (колективної, групової, індивідуальної), що є формою побудови спільної цілеспрямованої діяльності людей.

Згідно з А. Цимбалару розуміння поняття «проект» призвело до виокремлення певних етапів його розвитку: фазу проектування, технологічну фазу (здійснення) та рефлексивну фазу (оцінювання результатів і формулювання висновків). Отже, науковець робить висновок, що сутність поняття «проект» розглядається у двох ключових аспектах: як результат діяльності (продуктивний аспект) та як інноваційна форма організації спільної діяльності для досягнення певного результату (діяльнісний аспект) [181].

С. Бушуєв у своїх дослідженнях розглядає «проект» як складну систему, що потребує детального аналізу та планування. Він визначає «проект» як тимчасове підприємство, створене для досягнення конкретної мети в межах встановлених обмежень у ресурсах і часі. На думку С. Бушуєва, поняття «проект» включає такі елементи, як цілі, завдання, ресурси, графік, бюджет і контроль [18].

Згідно трактувань Т. Драгомирецької «проект» – це комплексна система заходів, яка включає планування, організацію, контроль та оцінювання виконання певних завдань для досягнення конкретної мети. На її думку, проект передбачає

інтелектуально-творчу діяльність, спрямовану на створення нових продуктів або послуг, удосконалення існуючих процесів чи вирішення певних проблем [40].

Т. Ткач дає визначення, що «проект» це система взаємопов'язаних дій та заходів, спрямованих на досягнення конкретної мети протягом визначеного часу з використанням обмежених ресурсів. З його трактувань, проект включає етапи планування, реалізації, моніторингу та завершення, і потребує координації зусиль різних учасників для досягнення бажаного результату [165].

У своїх дослідженнях Л. Кобилянський констатує «проект» як комплекс взаємопов'язаних заходів, спрямованих на досягнення конкретної мети, що виконуються в межах визначених термінів, з обмеженими ресурсами та фінансуванням. Проект передбачає координацію зусиль різних учасників і використання спеціалізованих знань та навичок для забезпечення успішного завершення [64].

Дослідник Г. Тарасюк описує поняття «проект» як задум, що включає завдання чи проблему, а також засоби, необхідні для його реалізації з метою досягнення конкретного результату. Результат може мати економічний, технічний, технологічний або організаційний характер, підкреслюючи важливість цілісного підходу до управління проектами, де враховуються всі можливі аспекти його впливу [155].

Серед зарубіжних науковців, які розкривали сутність поняття «проект», можна виділити наступних: Ф. Баг'юлі [196], Р. Батрік [201], Ф. Годфрі [212], Х. Керцнер [215], А. Рассел [195], Д. Хігні [206], Дж. Юран [212], які внесли значний вклад у розвиток теорії та практики проектного менеджменту, розробивши концепції, методики та інструменти для успішного планування, реалізації та оцінки проектів у різних галузях.

Згідно з РМВоК (Project Management Body of Knowledge), «проект» – це «тимчасове підприємство, призначене для створення унікальних продуктів, послуг або результатів» [227].

Відомий експерт управління проектами Х. Керцнер описує «проект» як серію дій та завдань, спрямованих на досягнення мети зі створення ділової цінності, які

виконуються в межах визначених специфікацій, мають початок і кінець, обмежений бюджет, споживають людські та інші ресурси, і є багатофункціональними [215]. Цікаво, що Х. Керцнер не наголошує на унікальності результату проекту, вказуючи, що результат може бути як унікальним, так і повторюваним [215].

Американський дослідник Д. Хігні, навпаки, повністю підтримує визначення РМВоК, додаючи, що проект, який повторюється, не є проектом, оскільки він повинен мати початок і кінець, бюджет, чітко визначений обсяг робіт та конкретні вимоги до ефективності [206].

Відомі дослідники Дж. Юран та Ф. Годфрі дають два визначення проекту: 1) проблема, запланована до вирішення; 2) завдання, яке виконується структуровано [212]. В першому випадку визначення підкреслює, що проект має на меті вирішити певну проблему або завдання. А в другому – проект передбачає структурований підхід до виконання завдань, що включає планування, організацію, контроль і завершення.

Британський дослідник Ф. Баг'юлі розглядає «проект» як серію взаємопов'язаних дій, що виконуються в обмежений часовий період і мають на меті створення унікального, але чітко окресленого результату [196].

Науковець А. Рассел тлумачить «проект» як сукупність дій, що зазвичай тривають менше трьох років і включають взаємопов'язані завдання, які виконуються різними функціональними підрозділами з чітко встановленими цілями, розкладом та бюджетом [195].

Відомий експерт у галузі управління проектами Р. Батрік описує «проект» як сукупність заходів, узгоджених для досягнення визначеного результату, залучаючи людей з усієї організації, які надають свої експертні знання [201].

Дослідники Д. Басер, М. Я. Озден і Х. Караарслан у своїй спільній статті «Collaborative project-based learning: an integrative science and technological education project» визначають «проект» як інтегративну освітню діяльність, яка спрямована на вирішення реальних проблем шляхом залучення здобувачів освіти до активного дослідження, планування та впровадження рішень. Проект передбачає використання міждисциплінарного підходу, який компенсує наукові знання та технологічні

інструменти, що сприяє розвитку критичного мислення, навичок співпраці та самостійного навчання. На їх думку, «проект» є не лише засобом для вивчення нових концепцій, але й платформою для інтеграції теорії та практики, що дозволяє здобувачам розвивати творчість, ініціативність і здатність працювати в команді для досягнення спільної мети [198].

На думку, Дж. Мергендоллера «проект» – це навчальна модель, яка об'єднує різні підходи до навчання, такі як групове навчання, дидактичні методи, репетиторство однолітків, метакогнітивні стратегії планування та самоконтролю, а також регулярне формувальне оцінювання із наданням зворотного зв'язку. Проект, за його словами, є своєрідною «рамкою», де викладач, або викладач разом зі здобувачами освіти, об'єднують необхідні інструкції, ресурси, оцінювання та зворотний зв'язок навколо центрального питання чи проблеми, що створює умови для розвитку критичного мислення, глибокого закріплення матеріалу та самостійності у вирішенні поставлених завдань [223].

Відповідно вищезазначеному, можемо висловити наступне, трактування поняття «проект» є широким та дозволяє його застосовувати у різних аспектах дизайнерської діяльності, технологічних процесах та в професійній освіті.

На нашу думку, «проект» – це сукупність організованих дій та ресурсів, спрямованих на досягнення визначеної мети шляхом планування, виконання та контролю, з урахуванням обмежень у часі та ресурсах, щоб отримати конкретні результати або вирішити певну проблему.

Дослідники у контексті дизайнерської освіти, окрім терміну «проект», активно використовують поняття «дизайн-проект» (Design Project), яке підкреслює важливість творчого й технологічного процесу в рамках реалізації проектів у дизайні. «Дизайн-проект» розглядається як інтегративна освітня діяльність, яка орієнтована на розробку реальних продуктів чи рішень, що відповідають сучасним вимогам індустрії.

Дизайн-проекти в освітньому процесі призначені для розвитку в здобувачів освіти ключових компетентностей, таких як креативність, критичне мислення, комунікативність та технічна майстерність. Такий підхід стимулює здобувачів освіти

до пошуку інноваційних рішень, дозволяючи використовувати їм теоретичні знання у своїй діяльності, створюючи нові практичні продукти, послуги чи концепції. У контексті дизайн-освіти поняття «дизайн-проект» є невід'ємною частиною підготовки сучасних фахівців, орієнтованих на виклики та потреби ринку.

Зокрема, К. Джонс у своїй книзі «Design Methods: Seeds of Human Futures» визначає «дизайн-проект» як систематичний підхід до рішення творчих завдань [210]. Науковець вважає, що «дизайн-проект» проходить через декілька ключових етапів:

- аналіз потреб – запускаються основні проблеми або завдання, які потребують рішення, а також аналізуються потреби кінцевого користувача;

- генерація ідей – команда або окремий дизайнер генерує рішення, використовуючи методи мозкового штурму, асоціативного мислення або комбінування існуючих ідей;

- розробка концепцій – відбір найбільш перспективних ідей і перетворення їх у детальні концепції, що враховують технічні, естетичні та функціональні аспекти;

- реалізація – етап, на якому концепція перетворюється в готовий продукт або рішення. На такому етапі можна використовувати прототипування, тестування та внесення корективів.

К. Джонс підкреслює важливість інтеграції творчості з методичним підходом для досягнення інноваційних результатів. Його концепція дизайн-проекту є одним із ключових у розумінні сучасної дизайн-освіти [210].

У статті «Wicked Problems in Design Thinking» Р. Б'юкенен трактує «дизайн-проект» як методологічний підхід до вирішення складних, «заплутаних» проблем (wicked problems). Такі проблеми характеризуються багатогранністю, невизначеністю та відсутністю чітких рішень. Р. Б'юкенен підкреслює, що «дизайн-проекти» є ефективним способом роботи з подібними викликами за рахунок їх здатності інтегрувати креативність та аналітичне мислення. Він зазначає, що «дизайн-проекти» мають універсальне застосування, починаючи від розробки продуктів і завершуючи управління складними системами. Дослідник вважає, що дизайн-проекти – це не просто створення продукту чи послуги, але й засіб для організації мислення та дій, які сприяють позитивним змінам у складних системах [200].

Британський дизайнер і дослідник Т. Браун розглядає «дизайн-проект» як інноваційний процес, що впливає на людські потреби, технічні можливості та бізнес-стратегії для створення ефективних і новаторських рішень. Т. Браун підкреслює, що «дизайн-проект» – це не просто процес створення продукту чи послуги, а системний підхід до розв’язання проблем, які потребують врахування багатьох аспектів, включаючи емоції, поведінку та досвід користувача [199].

Одним із центральних аспектів, які виділяє Т. Браун, є емпатія. Вона виконує ключову роль у процесі проектування, оскільки дозволяє дизайнерам глибше зрозуміти потреби користувачів, їхнє переживання та виклики. Науковець стверджує, що без цього розуміння неможливо створити рішення, яке буде дійсно корисним і зручним. Дослідник також наголошує на важливості інтеграції бізнес-стратегій з технічними можливостями. Успішний дизайн-проект повинен отримати як реалії бізнес-середовища, так і технологічні ресурси, які можуть бути використані для реалізації ідеї, що дозволяє створювати інновації, що є практичними та економічно вигідними.

Таким чином, на думку Т. Брауна, «дизайн-проект» – це потужний інструмент для інновацій, який об’єднує творчість, аналітичне мислення та розуміння користувача. Він дозволяє створювати рішення, які не позбавлені технічних і бізнес-вимог, але й забезпечують позитивний досвід для користувачів [199].

Відомий дослідник К. Кріппендорф у своїй праці «The Semantic Turn: A New Foundation for Design» визначає «дизайн-проект» як процес створення значень, у якому дизайнери формують не лише фізичні об’єкти, але й сенс, які ці об’єкти передають своїм користувачам. Він підкреслює, що «дизайн-проект» – це не просто розробка функціональних чи естетичних характеристик продукту, а створення засобів, які викликають у користувачів певні асоціації, емоції та інтуїтивне розуміння.

К. Кріппендорф акцентує увагу на тому, що дизайн-проекти мають соціокультурний контекст, у якому вони створюють продукти, які залишаються частиною екосистеми – значною, зрозумілою та прийнятою для користувачів. Такий підхід дозволяє створювати продукти, які гармонійно взаємодіють із середовищем і сприяють формуванню позитивного досвіду використання [217].

Отже, «дизайн-проект» – це цілеспрямований процес створення об'єктів, систем або послуг, який не тільки вирішує функціональні та естетичні завдання, але й формує значення, які впливають на сприйняття користувачів. Дизайн-проект враховує соціальні, культурні, психологічні та технологічні аспекти, інтегруючи їх у розробку рішень, які гармонійно взаємодіють із середовищем користувачів.

У той час як дизайн-проект зосереджується на створенні кінцевого продукту чи рішення, поняття «проектування» охоплює весь процес, що лежить в його основі. Характеристикою сутності поняття «проектування» є цілеспрямована діяльність індивіда або групи людей, яка полягає у вирішенні завдань, спрямованих на вдосконалення або створення освітніх систем і процесів підготовки фахівців [81].

Так, Д. Дьюї подає «проектування» як організований процес розробки навчальних програм, змісту та методів навчання з метою досягнення конкретних освітніх цілей [44].

Г. Керцнер трактує «проектування» як процес планування, організації, контролю та управління ресурсами, спрямованим на досягнення визначених цілей проекту в межах встановлених термінів, бюджету та вимог до якості. Процес включає в себе визначення вимог, розробку концепції, створення детального плану та контроль за його виконанням, забезпечуючи системний підхід до управління проектами для досягнення успішного результату [215].

У своїх працях А. Цимбалару формулює, що «проектування» – це організована система взаємопов'язаних видів діяльності, спрямована на отримання кінцевого продукту, яка є особливим типом інтелектуальної діяльності з перспективною орієнтацією та практичною спрямованістю досліджень, що включає процес створення проекту-прототипу або прообразу майбутнього об'єкта. На його думку, «проектування» виступає спеціальною, концептуально обгрунтованою і технологічно забезпеченою діяльністю, спрямованою на створення образу бажаної майбутньої системи [181].

І. Кучеренко вважає, що «проектування» – це процес розробки нового рішення або продукту, який включає ідентифікацію проблеми, збір і аналіз інформації, розробку альтернативних варіантів та вибір найбільш ефективного рішення [76].

За словами Ю. Бондаренко, поняття «проектування» можна розглядати як: визначення різних версій або варіантів розвитку або зміни певного явища чи об'єкта; конструювання оптимальних варіантів майбутнього стану об'єкта; попереднє відображення та перетворення дійсності з метою створення систем параметрів майбутнього матеріального об'єкта чи нового стану; прийняття рішення в умовах невизначеності [15].

Цінним для нашого аналізу сутності поняття «проектування» є тлумачення спорідненого поняття «проектна діяльність» І. Єрмаковим, представлене в «Енциклопедії освіти». За його словами, «проектна діяльність» – це процес, в якому особистість зосереджується на вирішенні проблеми та досягненні результату шляхом моделювання, планування і реалізації проекту, який виступає кінцевим результатом цієї діяльності. Дослідник підкреслює, що проект завжди орієнтований на досягнення чітко визначеної мети і конкретного результату. Аналізуючи значення проектної діяльності в освітньому процесі, І. Єрмаков зазначає, що проектна діяльність сприяє формуванню конкурентоспроможної, життєво компетентної та соціально мобільної особистості, здатної вирішувати проблеми і успішно виконувати життєві та соціальні обов'язки [45].

Досліджуючи сутність поняття «проектування», В. Докучаєва визначає його як інтелектуально-творчу діяльність педагога, спрямовану на аналіз і оцінювання педагогічної дійсності та її проектування на майбутнє, що призводить до створення інноваційної педагогічної системи [39].

Як зазначає А. Шевченко, «проектування» в дизайні полягає в оптимізації функціональних процесів життєдіяльності людини та підвищенні естетичного рівня виробів і їх комплексів. Основним предметом проектування в дизайні є структура та якості форми предметного середовища в цілому і окремих виробів як його елементів. Методичні основи проектування включають засоби моделювання об'єкта та сукупність правил, що визначають послідовність і зміст етапів формотворення [188].

У навчальному посібнику «Введення в дизайн-проектування» Л. Іванова та О. Соколова визначають «проектування» як процес розробки ідей, формування

технічного завдання та обґрунтування необхідних ресурсів для створення нового або модернізованого об'єкта в певних умовах і у визначені терміни [55].

У своїй роботі В. Сьомкін трактує «проектування» як складний багатоступеневий процес творчої діяльності, результатом якого є створення предметного світу для життя та задоволення духовних потреб людей з фіксацією результатів у будь-якій формі [154].

А. Мешко у своїй дисертації зазначає, що «проектування» – це комплексний художньо-проектний процес, що сприяє розвитку творчих здібностей у дизайнерів, удосконаленню проектних навичок, розширенню спеціальних базових та додаткових загальнокультурних знань, а також поглибленню досвіду творчої самореалізації [93].

Аналіз літературних джерел свідчить, що термін «проектування» має багатоаспектне значення і тому бракує єдиного визначення дефініції.

Таким чином, «проектування» – це творчий і систематичний процес планування, розробки та реалізації ідей з метою створення нових продуктів, послуг, об'єктів або систем, що передбачає створення прототипу або проекту, який має на меті доведення задуманого до реального втілення. В процесі проектування враховуються функціональні, естетичні, технологічні та інші аспекти для досягнення успішних результатів.

На нашу думку, «проектування» – це організований процес, що включає систему взаємопов'язаних видів діяльності, спрямованих на досягнення конкретної мети через створення кінцевого продукту. Воно є особливим типом інтелектуальної діяльності, яка поєднує в собі перспективну орієнтацію, практичну спрямованість та науково обґрунтовані методи [115].

Розглядаючи термін «навчальне проектування», що походить від англійського «instructional design» (педагогічне проектування), слід зазначити, що це комплексний процес, який включає ідеї, технології та процедури аналізу, розробку методів для вирішення визначених завдань, впровадження технологій у освітній процес, а також оцінку ефективності такої діяльності [113].

У зарубіжних країнах, особливо в США, теорії та моделі навчального проектування успішно застосовуються протягом кількох десятиліть. Класичне

визначення поняття «навчальне проєктування» зустрічається в дослідженнях зарубіжних науковців М. Меррілла, Л. Дрейка, М. Лейсі, Дж. Пратт, яке трактується як наукова дисципліна, що займається розробкою найбільш ефективних, раціональних і комфортних способів, методів та систем навчання, які можуть бути застосовані у професійній педагогічній практиці [225].

Зокрема, М. Меррілл найбільше приділяє увагу у своїх працях та надає визначення «навчальне проєктування», як процес, що включає п'ять ключових принципів: проблемоцентричність, активацію, демонстрацію, застосування та інтеграцію, які спрямовані на створення змістовного і захоплюючого навчального досвіду [224].

Як зазначає Б. Мергел, історія навчального проєктування включає теоретичне обґрунтування та практичну організацію освітнього процесу з використанням різноманітних методів передачі знань здобувачам освіти для підвищення ефективності навчання [222].

Канадський дослідник Дж. Сіменс підкреслює критичну важливість інформаційних технологій в навчальному проєктуванні, визнаючи його як одну з найважливіших категорій, де в центрі уваги знаходиться не технологія, а навчання. На його думку, головна мета «навчального проєктування» полягає в задоволенні навчальних потреб і забезпеченні успіху здобувачів освіти через ефективне подання матеріалу і стимулювання взаємодії [233].

Американський дослідник Д. Келлер, відомий своїми дослідженнями та розробкою моделі ARCS (Attention Relevance Confidence Satisfaction), розглядав «навчальне проєктування», як процес створення навчальних матеріалів і програм, що забезпечують ефективність навчання шляхом використання структурованого підходу для залучення уваги здобувачів закладів вищої освіти.

Визначення Д. Келлера фокусується на важливості мотивації у освітньому процесі та створенні таких умов, що сприяють максимально ефективному засвоєнню матеріалу здобувачами освіти. Його модель ARCS є одним з ключових елементів у сучасному навчальному проєктуванні, що допомагає викладачам і дизайнерам навчальних систем розробляти ефективні та мотивуючі програми навчання [213].

«Навчальне проєктування» на сьогоднішній день широко використовується за кордоном, тоді як українські дослідники не так давно почали впроваджувати та досліджувати поняття в освітню практику.

Так, О. Пехота у співавторстві з А. Кіктенко та О. Любарською використовують термін «навчальне проєктування» у своєму навчально-методичному посібнику «Освітні технології», в якому, «навчальне проєктування» – це організована діяльність, спрямована на вирішення здобувачем освіти навчальної проблеми. Такий процес включає використання різноманітних методів і засобів навчання, а також інтеграцію знань та умінь з різних галузей науки, техніки та творчості. Дослідники наголошують, що результати проєктної діяльності мають бути відчутними і конкретними, тобто вирішення теоретичних проблем повинно бути знайдено, а практичні результати – готові до впровадження [105].

На думку Н. Мачинської, «навчальне проєктування» – це системний процес створення і реалізації проєктів, спрямованих на особистісний та професійний розвиток майбутніх фахівців у закладах вищої освіти, що включає послідовну реалізацію всіх етапів проєктування, таких як планування, виконання, рефлексія та оцінка проєктів. «Навчальне проєктування» розглядається як чинник, що сприяє активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів освіти, розвитку їхніх комунікативних та дослідницьких навичок, формуванню здатності до колективної праці і самоосвіти, а також вирішенню завдань виховання та задоволення інтересів і потреб здобувачів освіти [87].

Подібне формулювання надає Т. Гуменюк: «навчальне проєктування» – це особливий вид діяльності, який включає в себе планування і створення проєктів з метою забезпечення особистісного розвитку майбутніх фахівців в умовах закладу вищої освіти, що вимагає послідовної реалізації всіх етапів проєктування для досягнення конкретних освітніх цілей та розвитку професійних компетенцій здобувачів освіти. Навчальне проєктування спрямоване на вирішення життєво значущих проблем, досягнення кінцевого результату через моделювання, планування та здійснення проєкту, що відображає цілеспрямовану зміну системи у встановлених рамках ресурсів та засобів [33].

Дослідниця Л. Пермінова зазначає, що «навчальне проєктування» у вищій школі є невід'ємною частиною освітнього процесу. Вона підкреслює, що навчання будується на основі створення здобувачем освіти власних освітніх продуктів і набуття досвіду продуктивної діяльності, що дозволяє здійснювати різні форми і види диференціації в навчанні, залежно від індивідуальних особливостей здобувачів, та створює умови для активної спільної діяльності всіх учасників освітнього процесу. Навчальне проєктування спрямоване на опанування способів і прийомів самостійного досягнення навчально-професійних завдань, задоволення пізнавальних потреб, самореалізацію і розвиток особистісно-професійних якостей [120].

На думку С. Сисоевої, «навчальне проєктування» – це педагогічний процес, спрямований на досягнення освітніх цілей шляхом планування, організації та реалізації навчальних проєктів. Вона підкреслює, що такий підхід включає аналіз навчальних потреб, постановку цілей, розробку плану проєкту, його реалізацію та оцінювання результатів, акцентуючи на активній участі здобувачів освіти у освітньому процесі для розвитку їх творчих здібностей та самостійності [141].

Дослідник С. Наход вважає «навчальне проєктування» засобом, що сприяє активній участі здобувачів освіти у освітньому процесі шляхом використання викладачами закладів вищої освіти інтерактивних форм, методів та сучасних інформаційних технологій [99].

У своїй роботі С. Денисенко визначає «навчальне проєктування» як процес створення та реалізації педагогічних ситуацій, які забезпечують ефективне навчання. Вона підкреслює, що «навчальне проєктування» включає аналіз потреб і цілей навчання, розробку систем викладання для задоволення цих потреб, а також застосування теорії педагогічних стратегій. Важливими аспектами є інформаційний, інтерактивний та графічний дизайн, які забезпечують структуроване представлення навчального матеріалу, взаємодію користувача з навчальними ресурсами та візуальну привабливість інтерфейсу [37].

Ряд науковців розглядають «навчальне проєктування» в контексті дизайнерської освіти, як методологію, яка сприяє розвитку креативного мислення та навичок вирішення проблем. У такому підході «навчальне проєктування» інтегрує

принципи дизайну та методи проектування для створення ефективних навчальних програм, що відповідають сучасним освітнім потребам.

У своїй спільній публікації науковці С. Чирчик та М. Жук розглядають «навчальне проектування» як засіб розвитку у здобувачів освіти специфічного способу мислення і професійних навичок дизайнера. Основним завданням здобувачів освіти є оволодіння методикою дизайн-проектування, розвиток творчого художньо-просторового мислення, естетичного смаку та удосконалення графічної майстерності. В результаті майбутні дизайнери засвоюють алгоритм проектної роботи, де кінцевим продуктом є не тільки графічна подача проекту, але й знання, набуті в процесі його розробки [49].

Дослідники О. Кайдановська і Л. Грицюк у співавторстві зазначають, що «навчальне проектування» відіграє ключову роль у формуванні професійної компетентності, креативності та самостійності майбутніх фахівців. Вони підкреслюють важливість використання інноваційних педагогічних методів у проектній роботі, які мотивують здобувачів освіти, допомагають їм аналізувати свою діяльність та її результати, а також самостійно вирішувати комплексні проблеми. Дослідниці акцентують увагу на тому, що навчальне проектування сприяє розвитку творчого мислення і стимулює професійне зростання здобувачів освіти, забезпечуючи їх підготовку до реальної професійної діяльності [59].

На думку В. Тименка «навчальне проектування» – це вид професійної діяльності педагога, спрямований на створення проекту освітнього процесу. Важливими аспектами такого процесу є логічна структура, компоненти, принципи, умови і закономірності проектування. Навчальне проектування визначається як метод реалізації проєктувальної функції дидактики, яка орієнтована на художньо-естетичні, лаконічні та насичені способи передачі інформації. Основна мета «навчального проектування» полягає не лише в розробці технічних дизайн-проектів, а й у підготовці спеціалістів-дизайнерів. Такий процес має розвивати у здобувачів освіти специфічний спосіб мислення та професійні навички дизайнера. Навчальне проектування включає кілька етапів, серед яких підготовчий, пошук ідеї проектного

рішення, виконання ескізів та творча розробка проєкту. Кожен етап має свої завдання і форми графічного виконання.

В. Тименко підкреслює важливість навчального проєктування як засобу розвитку творчого мислення, естетичного смаку і графічної майстерності у здобувачів освіти, що дозволяє їм успішно засвоювати алгоритм проєктної роботи і набувати необхідних знань у процесі розробки проєктів [158].

Отже, на нашу думку, «навчальне проєктування» – це методологічний підхід в освіті, який орієнтується на розвиток креативного мислення та навичок вирішення проблем через активну участь здобувачів освіти у створенні та реалізації дизайн-проєктів. Такий процес інтегрує принципи дизайну та міждисциплінарні знання, дозволяючи здобувачам освіти, а саме фахівцям мультимедійного дизайну, застосовувати теоретичні знання в практичних умовах, що сприяє формуванню системного мислення та глибшому розумінню навчального матеріалу. Навчальне проєктування підкреслює важливість самостійної роботи, співпраці та інновацій, що робить його ефективним інструментом для підготовки майбутніх фахівців до реальних викликів [113].

Одним із сучасних підходів до організації освітнього процесу, що набуває все більшої популярності в зарубіжній професійній освіті, є проєктне навчання. Даний підхід забезпечує інтеграцію теоретичних знань із практичною діяльністю, сприяючи формуванню навичок, переважно для вирішення реальних професійних завдань. Основоположником такого підходу є Дж. Дьюї, який підкреслював значення навчання через досвід [44].

Сьогодні проєктне навчання широко використовується у світовій професійній освіті, особливо під терміном «Project-Based Learning» (PBL), що містить відображення в численних дослідженнях, зокрема в роботах Дж. Томаса. На його думку, «проєктне навчання» – це освітня модель, яка організовує процес навчання навколо виконання проєктів. Він визначає проєктне навчання як педагогічний підхід, у якому здобувачі беруть участь у виконанні складних і значущих завдань, побудованих на вирішенні важливих питань або проблем. Такі завдання спонукають

до проектування, вирішення проблем, ухвалення рішень і проведення дослідницької діяльності [236].

Дж. Томас у своїх дослідженнях проєктного навчання наголошує на його ефективності в дизайні. Такий підхід дозволяє майбутнім дизайнерам виконувати реальні творчі завдання, як-от розробка брендів, веб-сайтів або дизайну інтер'єрів, інтегруючи теоретичні знання з практикою. Проєктне навчання сприяє розвитку креативності, навичок вирішення проблем, командної роботи та співпраці з клієнтами. Завершення проєктів реальними продуктами чи презентаціями забезпечує підготовку здобувачів до професійної діяльності, відповідаючи на виклики сучасної індустрії дизайну [236].

Американські дослідники в галузі освітніх технологій та педагогіки Д. Лі, Й. Ху та Ч. Рейгелута трактують «проєктне навчання» як навчальний підхід, у якому здобувачі освіти працюють над вирішенням реальних проблем у колективному середовищі. Даний підхід спрямований на розвиток критичного мислення, комунікативних і соціальних навичок, а також на вдосконалення здатності до співпраці [218].

Проєктне навчання, за їхньою концепцією, є інтеграцією спільної роботи та активного навчання, яка передбачає взаємодію між учасниками, конструктивне вирішення конфліктів і розвиток соціальних компетентностей. Здобувачі освіти в процесі навчання вчаться не лише здобувати знання, але й застосовувати їх у практичних ситуаціях, долаючи виклики через співпрацю і спільне прийняття рішень.

У статті «Engaging the Community with a Project-Based Approach» автори А. Гальворсен, Н. Дюк, С. Страчан і М. Джонсон описують «проєктне навчання» як педагогічний метод, що залучає здобувачів освіти до глибокого вивчення реальних проблем або питань, стимулюючи їх до активної участі та взаємодії з навколишнім середовищем. Підхід сприяє розвитку критичного мислення, соціальних навичок і громадянської відповідальності, дозволяючи здобувачам застосовувати здобуті знання на практиці та робити значущий внесок у свою спільноту [204].

Американська дослідниця Н. Дюк визначає «проєктне навчання» як освітній підхід, що базується на дослідницькій діяльності, де здобувачі освіти активно

залучені до процесу навчання. Вони виконують складні й автентичні завдання, результатом яких стає створення суспільно значущого продукту [202].

Науковці М. Прінс і М. Фелдер подають «проектне навчання» як освітній підхід, у якому здобувачі освіти виконують завдання, що вимагають застосування знань і навичок для вирішення відкритої або реальної проблеми, часто пов'язаної з їхньою майбутньою професійною діяльністю. У проектному навчанні здобувачі працюють як індивідуально, так і в командах, маючи певний ступінь автономії в плануванні, виконанні та оцінці проекту. Такий підхід завершується створенням кінцевого продукту, який може бути продемонстрований або оцінений відповідно до реальних стандартів.

У своїй роботі «Inductive Teaching and Learning Methods» автори детально аналізують «проектне навчання» як індуктивний підхід, що ефективно застосовується в дизайн-освіті. Проектне навчання в дизайні орієнтоване на виконання творчих завдань, що завершуються створенням реальних продуктів. Таким чином, М. Прінс і М. Фелдер підкреслюють, що проектне навчання в дизайні не лише інтегрує освітній процес із практичною діяльністю, але й сприяє розвитку творчих і професійних компетентностей здобувачів освіти, готуючи їх до реальних викликів у галузі дизайну [226].

Професор Університету Мічигану М. Гуздіал трактує «проектне навчання» як освітній підхід, що інтегрує теоретичні знання з практичними завданнями через виконання реальних дизайн-проектів. У своїх дослідженнях він запропонував концепцію «Media Computation», яка використовує обробку медіаданих (зображень, звуку, відео) як основу для навчання програмуванню та комп'ютерній анімації. Такий спосіб орієнтований на залучення здобувачів до активної роботи над проектами, що мають практичну значущість і відповідають їх професійним інтересам.

М. Гуздіал стверджує, що проектне навчання не лише сприяє засвоєнню технічних знань, але й розвиває вміння вирішувати проблеми, працювати в команді та створювати інноваційні рішення. Це робить його підхід ідеальним для підготовки фахівців у напрямі мультимедійного, цифрового, інтерактивного дизайну та комп'ютерної анімації [203].

Проектне навчання є інноваційним підходом до організації освітнього процесу, який активно залучає здобувачів освіти до виконання практичних завдань, що базуються на вирішенні реальних проблем. Така форма навчання стимулює розвиток ключових професійних компетентностей, зокрема критичного мислення, здатності до аналізу та творчого підходу, вміння ефективно працювати в команді та самостійно приймати обґрунтовані рішення. Робота над проєктами дозволяє майбутнім фахівцям отримати цінний практичний досвід, який відповідає потребам сучасного ринку праці, та успішно інтегрувати набуті знання у професійну діяльність.

Серед переваг проєктного навчання – стимулювання інтересу до навчання, формування системного підходу до вирішення складних завдань, розвиток комунікаційних і технічних здібностей, а також готовність до роботи в динамічних умовах. Об'єкти, над якими працюють здобувачі, сприяють глибокому засвоєнню матеріалу та забезпечують довготривале збереження знань, які стають основою для подальшого професійного зростання [231, 235, 237].

Тобто, проєктне навчання виступає потужним інструментом у підготовці фахівців, здатних відповідати на виклики сучасного світу. Воно формує не лише професійні навички, але й сприяє гармонійному розвитку особистості, забезпечуючи конкурентоспроможність та впевненість у майбутній кар'єрі.

Отже, поняття «проєкт», «проєктування» та «навчальне проєктування» є ключовими компонентами як в педагогічній так і в дизайнерській галузі. «Проєкт» є цілеспрямованою діяльністю, спрямованою на досягнення конкретних результатів у межах обмеженого часу і ресурсів. «Проєктування», у свою чергу, є організованим процесом планування та реалізації цих проєктів, що включає системне застосування методів та засобів для вирішення складних завдань. «Навчальне проєктування» спеціалізується на освітньому контексті, інтегруючи принципи дизайну та міждисциплінарні знання для створення інноваційних і ефективних навчальних програм. Воно акцентує увагу на активній участі здобувачів освіти, розвиваючи їх креативність, самостійність та здатність до співпраці, що є ключовими елементами для підготовки майбутніх фахівців до сучасних викликів та успіху в професійному житті.

1.3. Теоретичні аспекти готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування

В умовах стрімкого розвитку інформаційних технологій та зростаючих вимог до візуалізації навчального матеріалу, підготовка фахівців мультимедійного дизайну набуває особливої актуальності. Сучасне навчальне проєктування вимагає від фахівців високого рівня готовності до розробки та впровадження мультимедійних ресурсів, що відповідають потребам та очікуванням користувачів. У такому контексті важливо розглянути теоретичні аспекти, які забезпечують ефективну підготовку майбутніх фахівців до виконання завдань навчального проєктування.

Готовність фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування можна розглядати як комплексний феномен, що включає в себе такі складові, як професійні знання, практичні навички, творчий потенціал та здатність до інновацій. Важливою складовою є також вміння інтегрувати різноманітні мультимедійні елементи (графіку, відео, фотомистецтво, комп'ютерну анімацію, інтерактивний дизайн) у єдину навчальну систему, забезпечуючи при цьому її ефективність та зручність для користувачів.

Важливим аспектом є також розуміння психолого-педагогічних принципів навчання, які дозволяють фахівцям створювати контент, що не лише інформує, але й мотивує та залучає до активного навчання. Теоретична підготовка фахівців включає ознайомлення з основами теорії мультимедіа, педагогічними технологіями та методами, які сприяють ефективній передачі знань.

Теоретичний аналіз у науковій практиці поняття «готовність» містить різні підходи до його розуміння. Поняття «готовність» в українській мові походить від слова «готовий» і стосується особливого стану людини, що формується через досвід та навчання [149].

Великий тлумачний словник сучасної української мови визначає слово «готовність» як «стан готового» та «бажання зробити щось» [21].

У сучасному психолого-педагогічному словнику О. Шапран інтерпретує поняття «готовність» як важливу передумову здійснення цілеспрямованої діяльності, що забезпечує її ефективність, регуляцію та стійкість, дозволяючи людині ефективно виконувати свої обов'язки, здійснювати самоконтроль та змінювати спосіб дій у разі виникнення непередбачених ситуацій [153].

Дослідник В. Прусак розглядає поняття «готовність» як комплексний, динамічний феномен, що складається з кількох взаємопов'язаних аспектів: індивідуального, мотиваційного та когнітивно-операційного. Індивідуальний аспект включає особисті властивості та якості, мотиваційний аспект відображає налаштованість на подолання труднощів і вирішення проблем, а когнітивно-операційний аспект охоплює знання, уміння та навички, необхідні для успішної діяльності. Готовність є цілісним утворенням, що залежить від взаємодії цих компонентів і змінюється залежно від умов і ситуацій, підкреслюючи важливість постійного розвитку і вдосконалення особистості [129].

У своїй дисертації М. Ковальчук трактує поняття «готовність» як складне багаторівневе утворення з усталеною структурою якостей та здібностей особистості, які реалізуються в професійній діяльності фахівця [65].

На думку С. Максименка «готовність» – це стан мобілізації психофізіологічних та психічних систем індивіда, що забезпечують успішність виконання певної діяльності [83].

О. Скоробагата розглядає поняття «готовність» як активний стан людини, її настанову на відповідну поведінку та демонстрацію мобілізації сил для виконання поставленого завдання [144].

Дослідник І. Головінський у своїх працях висловлює поняття «готовність» як поєднання мотиваційних, пізнавальних, емоційних та вольових якостей особистості. На його думку, це загальний психологічний стан, що забезпечує реалізацію потенціалу, а також орієнтацію особистості на виконання конкретних завдань [28].

Е. Крайніков у своїх дослідженнях говорить, що «готовність» це момент у житті людського організму, коли досягнутий рівень зрілості дозволяє отримувати вигоду з набутого досвіду навчання [71].

У своїй публікації Я. Чеботова визначає «готовність» до творчої діяльності як інтегративну – таку, що включає декілька компонентів: педагогічний, проектно-творчий, керівний, виробничо-технологічний, а також здатність до самонавчання і підвищення кваліфікації протягом усього життя. На її думку психологічна «готовність» має включати в себе здатність до творчості та активного освітнього процесу, що є необхідними умовами для професійної освіти майбутніх дизайнерів [183].

Як слушно зауважує С. Алексеєва, «готовність» майбутніх дизайнерів до професійної діяльності є передумовою їхньої ефективної роботи і включає різні установки на усвідомлення дизайнерських завдань, моделі ймовірної поведінки дизайнера, знання специфічних способів діяльності, оцінку власних можливостей стосовно майбутніх труднощів [1]. Тобто, готовність до професійної діяльності передбачає персоналізований результат освітньої програми в багаторівневій системі освіти в художніх закладах вищої освіти, а також здатність і вміння суб'єкта виконувати певний вид професійної дизайнерської діяльності.

Цінною для нашого дослідження є робота Є. Антоновича, який підкреслює, що «готовність» формується через спеціальну технологію організації самостійної навчальної діяльності, яка включає здатність виявляти прогалини у власних знаннях і навичках, формулювати інформаційні запити, оцінювати необхідність інформації для своєї діяльності, здійснювати інформаційний пошук за допомогою різних засобів, а також отримувати інформацію з різних джерел і носіїв [4].

Підтримуємо думку А. Мешка, який у своїй дисертації розглядає фахову готовність дизайнерів як багатокомпонентне явище, що включає технічні знання і навички, творчий потенціал та уяву, комунікативні здібності, знання про тенденції і стилі, а також аналітичні здібності. На його думку, фахова готовність дизайнерів залежить від розуміння технічних аспектів професії, вміння генерувати нові ідеї, ефективно комунікувати з різними сторонами, бути в курсі сучасних тенденцій та вміти аналізувати інформацію для вирішення проблем [93].

Дослідник В. Тименко акцентує на важливості готовності майбутніх дизайнерів до професійної діяльності, що відповідає вимогам сучасного ринку праці та

стандартам вищої освіти, які включають не лише технічні аспекти, але й розвиток різноманітних навичок, таких як комунікаційні вміння, креативне мислення, управління проєктами та критичне мислення. Такий всебічний підхід сприяє підготовці висококваліфікованих та конкурентоспроможних фахівців, здатних відповідати викликам сучасної дизайн-освіти [162].

Підходи до поняття «готовність» є різноманітними, і кожна наука надає цьому поняттю свої унікальні характеристики. Проте, педагоги, психологи та дизайнери сходяться на споріднених визначеннях. Основне ядро такого поняття включає як психологічну готовність, яка є базою та стійкою платформою для діяльності, так і практичну (професійну) готовність, що передбачає застосування всіх знань і навичок.

З огляду на теоретичний аналіз наукових джерел, термін «готовність» ми розуміємо, як здатність і налаштованість індивіда виконувати певні завдання або діяльність, що включає володіння необхідними знаннями, вміннями та навичками, а також наявність мотивації та психологічної готовності до їх реалізації.

Аспекти професійної підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну, а також розробку і впровадження сучасних педагогічних технологій у освітній процес вищої школи досліджували такі науковці, як Ч. Дай та О. Пасько.

У своїй публікації Ч. Дай підкреслює, що готовність фахівців мультимедійного дизайну до професійної діяльності полягає в їх здатності застосовувати знання, уміння та навички для створення високоякісних творчих продуктів, використовуючи комп'ютерні технології для створення відео-арт продуктів, інтерактивних об'єктів та цифрових творів як в рамках сучасного мистецтва, так і за його межами [34].

На його думку, підготовка фахівців мультимедійного дизайну включає в себе вивчення теоретичних та практичних аспектів, які базуються на традиціях китайської культури та сучасних методах. Основні компоненти підготовки включають знання з формоутворення, кольородидактики, візуалізації складної цифрової інформації, що дозволяє здобувачам освіти освоювати як теоретичні, так і практичні навички.

Ч. Дай вважає, що для забезпечення комплексного підходу до навчання, програма має включати кілька блоків навчальних дисциплін: комп'ютерні технології (web-дизайн, мультимедіа, комп'ютерна анімація та графіка, тривимірна композиція

та візуальна реклама), образотворче мистецтво (теорія і практика кольору, композиція, рисунок та історія мистецтв), психолого-педагогічна та гуманітарна підготовка (професійна освіта, професійна психологія, методика викладання, маркетинг та підприємництво).

Як зазначає дослідник, важливою складовою підготовки фахівців мультимедійного дизайну є розвиток таких особистих якостей, як клієнтоорієнтованість, професійна комунікація, тайм-менеджмент, вміння працювати в команді, увага до деталей, відповідальність за результат та саморозвиток. Особистісно орієнтований підхід у навчанні забезпечує реалізацію інтелектуально-ціннісного розвитку здобувача, що сприяє формуванню всебічно розвинених фахівців, готових до викликів сучасного ринку праці [34].

Дослідниця О. Пасько зазначає, що готовність фахівців мультимедійного дизайну до професійної діяльності визначається їхньою здатністю ефективно використовувати та інтегрувати новітні технології у свою роботу, а також готовністю до постійного професійного розвитку та адаптації до змін у напрямі мультимедійного дизайну. На її думку, важливим аспектом є індивідуальна професійна самореалізація. Підготовка майбутніх фахівців має бути спрямована на те, щоб вони могли реалізувати свої потреби, цінності та здібності відповідно до ринкової ситуації, що передбачає розвиток як професійних, так і особистісних якостей, що дозволяють ефективно працювати в різних умовах [116].

О.Пасько підкреслює важливість розвитку творчих здібностей у майбутніх фахівців мультимедійного дизайну, що дозволить їм створювати унікальні та інноваційні дизайн-проекти. Однак, це вимагає не тільки технічних знань, але й здатності до креативного мислення.

Таким чином, підготовка фахівців мультимедійного дизайну повинна бути комплексною, охоплюючи як технічні, так і творчі аспекти, щоб забезпечити їхню здатність до самореалізації та успішної професійної діяльності в умовах сучасного ринку.

Однак, аналіз сучасної науково-педагогічної літератури свідчить про відсутність чіткого визначення поняття «мультимедійний дизайн» і відсутність ясної

позиції щодо організації професійної підготовки фахівців у даному напрямі та її інтеграції з освітнім процесом. Розглядаючи базові поняття дослідження, проаналізуємо ключові визначення.

Мультимедійний дизайн – це комплексний підхід, який об'єднує різні форми візуальних, аудіо та інших медіа форматів з метою створення ефективних комунікаційних засобів [96].

Науковець Ч. Дай описує мультимедійний дизайн як процес творчого вирішення завдань, пов'язаних із візуалізацією складної інформації, таких як створення CD-презентацій, каталогів продукції, фото-галерей, портфоліо з використанням звукових та відеоефектів, розробка рекламних і навчальних роликів, ігор та інтерактивних описів для програмних продуктів. Такий вид дизайну включає в себе як розробку візуальної та програмної складової кінцевого продукту, так і створення зручного інтерфейсу для інтерактивної роботи з веб-сайтами, каталогами, презентаціями тощо [34].

Отже, мультимедійний дизайн – це міждисциплінарна область, що об'єднує різні форми цифрового мистецтва та технологій для створення інтерактивних і візуально привабливих проєктів, використовуючи текст, зображення, аудіо, відео, комп'ютерну анімацію, фотомистецтво та елементи інтерактивного дизайну.

Паралельно з терміном «мультимедійний дизайн» використовується термін «медіа-дизайн», який означає розробку цифрового (мережевого) контенту для публікації на різних платформах та у різних контекстах, створення нового комунікаційного середовища (праця зі складними візуальними наративами, де текст і зображення рівномірно розподіляють смислове навантаження).

Дослідник медіадизайну О. Ситник визначає це поняття як практику художньо-технічного оформлення та подання інформації, що враховує ергономіку роботи з інформаційними джерелами та сервісами, функціональні можливості представлення інформації, естетику візуальних форм і психологічні критерії її сприйняття людиною [143].

У своїх роботах С. Прищенко трактує «медіадизайн» як нову професійну сферу діяльності, яка охоплює створення та проєктування цифрового контенту для різних

медіаплатформ, забезпечуючи інтерактивність, естетичну привабливість та ефективність подання інформації [128].

В. Шевченко описує «медіадизайн» як галузь професійної діяльності, спрямовану на проектування візуального образу речей матеріального світу, враховуючи естетичні та функціональні аспекти для створення привабливих і ефективних візуальних комунікацій [190].

Медіасередовище є багатопрофільним за тематикою та різноманітним за технікою просування, тому до профільного ряду медіадизайну входять веб-дизайн, арт-дизайн, ландшафтний дизайн і телевізійний дизайн. Сучасна медіагалузь включає ряд традиційних елементів, таких як телебачення, радіо, газети, журнали, книги, кіно та музичні записи. Проте, з розвитком нових технологій така галузь розширилася і тепер охоплює інтернет, відео- та комп'ютерні ігри, мобільні пристрої та смартфони. На відміну від прикладних дизайнерів, які працюють з фізичними об'єктами, мультимедійний дизайнер спочатку створює віртуальну реальність у комп'ютері, а потім переносить її в реальне життя, що вимагає постійного вдосконалення навичок для вмілої роботи зі звуком, відео, графікою, комп'ютерною анімацією та іншими компонентами для створення цілісного продукту. Спеціаліст з мультимедійного дизайну поєднує свій талант, креативність і знання для створення електронних творів мистецтва, таких як веб-сайти, фільми, телевізійні програми, реклама, а також у освітніх установах, проєктних і виробничих фірмах, корпоративних компаніях тощо. Він також сприяє формуванню позитивного іміджу компанії, розробляє концепції медіадизайну, створює іміджевий ефект у роботі з рекламою, співпрацює зі ЗМІ, аудіо-, відео- та поліграфічною продукцією і відповідає за якість виконуваних обов'язків у межах своєї компетенції [116].

Фахівець мультимедійного дизайну – це професіонал, який поєднує творчий підхід із технічними знаннями для створення інтерактивних та візуально привабливих медіапродуктів. Він працює з різними медіа, такими як звук, відео, графіка, комп'ютерна анімація та текст, для створення цілісного і гармонійного продукту. Мультимедійний дизайнер розробляє веб-сайти, фільми, телевізійні програми, рекламні матеріали, а також працює в освітніх установах, проєктних і виробничих

фірмах, корпоративних компаніях тощо. Його завдання включають створення віртуальних реальностей, формування позитивного іміджу компанії, розробку концепцій для медіадизайну, створення іміджевих ефектів у рекламі, співпрацю зі ЗМІ, аудіо-, відео- та поліграфічною продукцією, а також відповідальність за якість виконуваних робіт у межах його компетентностей.

У контексті підготовки фахівців мультимедійного дизайну, готовність до професійної діяльності є особливо важливою, оскільки саме від неї залежить ефективність та якість навчального проєктування. Високий рівень підготовленості дозволяє здобувачам освіти швидко адаптуватися до сучасних технологічних змін, розробляти інноваційні рішення та втілювати креативні ідеї в реальних дизайн-проєктах, що сприяє формуванню професійних компетентностей, необхідних для успішної кар'єри в динамічному світі мультимедійного дизайну.

Тому, нами сформовано основні аспекти, що формують готовність фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування:

- професійні знання;
- практичні навички;
- творчий потенціал;
- психолого-педагогічні знання;
- мотиваційна готовність;
- когнітивно-операційний аспект;
- інтерактивні та комунікативні навички;
- інноваційність та адаптивність.

Професійні знання є основою підготовки фахівців мультимедійного дизайну, які повинні мати глибокі знання в таких напрямках, як графіка, комп'ютерна анімація, відео та аудіо обробка, фотомистецтво, інтерактивний дизайн та використання сучасних програмних засобів. Фахівці мультимедійного дизайну мають бути обізнаними з принципами ергономіки, теорією кольору, композиції та сучасними тенденціями в дизайні.

Практичні навички є невід'ємною частиною професійної освіти. Фахівці мультимедійного дизайну повинні вміти ефективно використовувати різні

мультимедійні інструменти та технології для створення якісного навчального контенту, що включає роботу з графічними редакторами, програмами для створення анімації та відеомонтажу, а також засобами для розробки інтерактивних елементів.

Творчий потенціал відіграє ключову роль у підготовці фахівців мультимедійного дизайну. Розвиток креативності дозволяє генерувати нові ідеї та рішення, адаптуватися до змін та знаходити інноваційні підходи до вирішення завдань.

Велике значення при підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування мають також психолого-педагогічні знання. Майбутні фахівці повинні розуміти основи психолого-педагогічних теорій, що дозволяють створювати мультимедійний контент, який не лише інформує, але й мотивує та залучає до активного навчання. Вони повинні знати, як адаптувати навчальні матеріали під різні вікові групи та рівні підготовки.

Мотиваційна готовність є важливою для подолання труднощів та знаходження ефективних рішень в умовах змін та нових вимог. Важливим аспектом є мотивація до постійного професійного розвитку та вдосконалення своїх навичок.

Когнітивно-операційний аспект передбачає здатність фахівців мультимедійного дизайну самостійно знаходити інформацію, аналізувати її та інтегрувати в свою професійну діяльність, що забезпечує гнучкість та адаптивність у виконанні завдань.

Інтерактивні та комунікативні навички є необхідними для ефективної взаємодії з командою, замовниками та користувачами. Важливо вміти слухати, розуміти потреби клієнтів та чітко виражати свої ідеї і концепції.

Інноваційність та адаптивність передбачають готовність фахівців мультимедійного дизайну до постійного оновлення знань та вмінь, використання новітніх технологій та адаптації до змін на ринку праці.

Кожен з даних аспектів формує комплексну готовність фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування, забезпечуючи їхню здатність створювати високоякісні, ефективні та інноваційні навчальні матеріали, що,

у свою чергу, сприяє підвищенню якості дизайнерської освіти та розвитку професійних компетенцій у різних галузях.

Готовність фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності – це комплексна характеристика, яка включає наявність необхідних знань, умінь, навичок, мотивації та особистісних якостей, що забезпечують здатність ефективно розробляти, планувати та впроваджувати проекти з використанням технологій мультимедійного дизайну. Вона передбачає розуміння теоретичних основ навчального проектування, вміння застосовувати сучасні технології, соціально-емоційне навчання та фасилітацію для створення інтерактивних, творчих та освітньо ефективних мультимедійних продуктів.

Таким чином, готовність фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування є багатограним феноменом, який вимагає оновлення та вдосконалення освітніх програм, що враховують потреби сучасного інформаційного суспільства.

Освітньо-професійні програми відіграють ключову роль у формуванні готовності фахівців з мультимедійного дизайну, надаючи їм необхідні знання, навички та мотивацію. Такі програми забезпечують здобувачам освіти доступ до сучасних технологій і програмного забезпечення, що дозволяє їм освоювати новітні методи створення мультимедійного контенту. Крім того, освітньо-професійні програми включають курси з педагогіки та психології навчання, що допомагає здобувачам закладів вищої освіти зрозуміти, як ефективно використовувати мультимедійні засоби для покращення освітнього процесу. Важливим аспектом є також розвиток критичного мислення та креативності через участь у творчих проектах та міждисциплінарних командах. Таким чином, освітньо-професійні програми створюють комплексне середовище, яке сприяє всебічному розвитку фахівців, підготовлюючи їх до викликів сучасного ринку праці та забезпечуючи їхню готовність до успішної професійної діяльності.

Ключовим інструментом в організації освітнього процесу закладів вищої освіти є робочі програми. Вони визначають зміст, цілі та завдання навчальних дисциплін, методи та форми контролю знань, а також вимоги до рівня підготовки здобувачів освіти. Робочі програми слугують основою для планування освітнього процесу,

визначення навчальних матеріалів і методів викладання, а також оцінки якості професійної освіти. У зв'язку з постійним розвитком суспільства та технологій, робочі програми регулярно оновлюються та адаптуються до сучасних вимог і потреб ринку праці. Вони повинні відповідати вимогам професійного співтовариства та забезпечувати підготовку фахівців з високим рівнем компетентності.

Освітньо-професійна програма є нормативним документом, який визначає термін і зміст навчання, форми державної атестації, а також встановлює вимоги до змісту, обсягу та рівня підготовки фахівців за спеціальністю 022 «Дизайн» в галузі знань 02 Культура і мистецтво для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти.

Підготовку майбутніх дизайнерів за спеціальністю 022 «Дизайн» за даними ЄДЕБО (Єдина державна електронна база з питань освіти) [239] станом на 2024 рік здійснюють у шістдесяти п'яти закладах вищої освіти, проте лише три з них навчають фахівців за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн»: Київський національний університет культури і мистецтв (КНУТД), Харківська державна академія дизайну і мистецтв (ХДАДМ), Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна». Мультимедійний дизайн – це новий і перспективний напрямок у галузі дизайну, який лише починає свій розвиток. З розвитком цифрових технологій та зростанням популярності цифрових платформ, мультимедійний дизайн стає все більш привабливим серед абітурієнтів. Проте, заклади вищої освіти не так інтенсивно відкривають освітньо-професійні програми для підготовки фахівців у такій спеціалізації, що створює певний дисбаланс між попитом на фахівців і можливостями навчання. Важливим аспектом підготовки фахівців мультимедійного дизайну є не тільки технічні навички, але й здатність до творчого мислення та адаптації до швидкозмінюваних технологій, що створює значний виклик для освітніх установ, які мають відповідати на сучасні вимоги ринку праці та забезпечувати випускників необхідними компетентностями для успішної професійної діяльності в напрямі мультимедійного дизайну.

Нами проаналізовано освітньо-професійні програми «Мультимедійний дизайн» вищезазначених закладів вищої освіти (додатки Б, В, Г), і виявлено, що дані програми мають різний підхід до підготовки фахівців. Кожен заклад має свої унікальні

навчальні плани, які відрізняються набором дисциплін, методами викладання та акцентами на різних аспектах мультимедійного дизайну. Зокрема, було детально проаналізовано наповнення професійного блоку освітніми компонентами, а саме на присутність дисципліни «Навчальне проектування», яка є важливою для формування практичних і методологічних навичок майбутніх фахівців мультимедійного дизайну. Детальний аналіз програм подано у таблиці «Порівняльний аналіз освітньо-професійних програм «Мультимедійний дизайн» у закладах вищої освіти», яка відображає ключові аспекти кожної програми, включаючи їх структуру, особливості, основні дисципліни, переваги та недоліки (Додаток Д).

Так, Київський національний університет технологій та дизайну (КНУТД) пропонує освітньо-професійну програму «Мультимедійний дизайн» (Додаток Б) на факультеті дизайну [106]. Освітньо-професійна програма спрямована на формування у здобувачів компетентностей, які дозволяють розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в напрямі мультимедійного дизайну, що включає інтеграцію різних медіаформатів і технічних умов, застосування теорій та методів для розробки продуктів мультимедійного дизайну.

Метою освітньо-професійної програми є підготовка фахівців, які володіють глибокими знаннями, загальними й професійними компетентностями в напрямі мультимедійного дизайну, що сприяє підвищенню конкурентоспроможності фахівців на сучасному ринку праці та наданню здобувачам освіти навичок оволодіння сучасними технологіями, методами та засобами розробки продуктів мультимедійного дизайну.

Аналізуючи освітньо-професійну програму «Мультимедійний дизайн» Київського національного університету технологій та дизайну (КНУТД), можна виділити кілька дисциплін, які пов'язані з проектуванням. Серед них: «Комплексне дизайн-проекування» (дисципліна спрямована на розвиток навичок комплексного вирішення проектних завдань, що включає планування, організацію та реалізацію проектів у напрямі мультимедійного дизайну), «Комп'ютерна графіка» (охоплює основи створення візуального контенту за допомогою комп'ютерних технологій, що є невід'ємною частиною сучасного проектування), «Мультимедійний дизайн»

(включає розробку інтерактивних продуктів, що поєднують різні медіаформати), «Режисура зйомки та монтажу» (надає знання та навички з організації та проведення зйомок, а також монтажу відеоматеріалів, що є важливим етапом у створенні мультимедійних проєктів), «Дизайн-графіка» (фокусується на графічному проєктуванні, яке є основою багатьох мультимедійних проєктів).

Незважаючи на наявність дисциплін, що включають основи проєктування, фахівцям мультимедійного дизайну для створення якісних дизайн-проєктів та програм не вистачає дисципліни «Навчальне проєктування», яка покращить освітньо-професійну програму, забезпечивши здобувачів освіти усіма необхідними знаннями та навичками для успішної кар'єри у напрямі мультимедійного дизайну. Завдяки комплексному підходу до навчання, майбутні фахівці мультимедійного дизайну матимуть можливість отримати сучасну професійну освіту, що відповідає вимогам ринку праці.

Здійснюючи аналіз освітньої програми «Мультимедійний дизайн» Харківської державної академії дизайну і мистецтв (ХДАДМ) (Додаток В) [107], можна сказати, що вона зосереджується на створенні естетично та функціонально досконалих об'єктів мультимедійного дизайну та різних видів анімації, а також на розробці візуально-комунікативного та просторового середовища.

Метою програми є створення цілісної системи підготовки фахівців мультимедійного дизайну, здатних вирішувати спеціалізовані завдання у галузі дизайну, застосовуючи сучасні теорії та методи. Програма прагне сформувати у здобувачів освіти професійні компетентності, необхідні для створення гармонійних і ефективних мультимедійних проєктів у побутовій, суспільній, соціокультурній та промисловій сферах життєдіяльності людини.

У програмі передбачені курси з методики проєктної діяльності в дизайні, що є важливими для підготовки фахівців мультимедійного дизайну. Такі курси навчають майбутніх фахівців дизайну розробляти та впроваджувати реальні дизайн-проєкти, що є невід'ємною частиною професійної підготовки. Суміжні дисципліни включають основи композиції, проєктну графіку, технології 3D-моделювання та комп'ютерні технології. Вони доповнюють основні курси, забезпечуючи здобувачів освіти

широкими знаннями та навичками, необхідними для успішної кар'єри в мультимедійному дизайні. Однак, навчальна дисципліна «Навчальне проєктування» відсутня в переліку освітніх компонентів професійного блоку. Відсутність такої дисципліни звужує можливості здобувачів освіти у розвитку навичок розробки навчальних матеріалів та дизайн-проєктів, що є важливим аспектом їхньої майбутньої професійної діяльності.

Аналізуючи освітньо-професійну програму «Мультимедійний дизайн» Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна» (Додаток Г) [108], можна відзначити, що вона є однією з найсучасніших та інноваційних програм в Україні. Програма орієнтована на підготовку фахівців, здатних працювати у різних напрямках мультимедійного дизайну, включаючи комп'ютерну анімацію, веб-дизайн, відео-продакшн та інші цифрові медіа. Вона спрямована на формування і розвиток професійних компетентностей здобувачів освіти, забезпечуючи їх глибокими знаннями та практичними навичками, необхідними для успішної кар'єри в сучасному інформаційному суспільстві.

Головною метою програми є формування висококваліфікованих спеціалістів у напрямі мультимедійного дизайну, які мають професійні навички в галузі дизайну та орієнтовані на створення естетично й функціонально вдосконалених мультимедійних об'єктів, різноманітної анімації, а також гармонійного й ефективного візуально-комунікаційного та просторового середовища для використання в побутових, громадських, соціокультурних умовах та промисловій сфері. Програма спрямована на розвиток творчого мислення та здатності використовувати сучасні технології для реалізації дизайнерських проєктів.

В програмі передбачено значну кількість практичних занять та проєктних робіт, що дозволяють здобувачам освіти застосовувати набуті знання у реальних умовах. Загалом програма є добре структурованою і надає здобувачам можливість розвинути широкий спектр навичок, які є затребуваними в багатьох сучасних індустріях, пов'язаних із мультимедійним дизайном. Проте дисципліна «Навчальне проєктування» також відсутня в переліку освітніх компонентів професійного блоку.

Перевагою освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн» Відкритого міжнародного університету розвитку людини «УКРАЇНА» є тісна взаємодія зі стейкхолдерами та широке використання інклюзивних технологій, що сприяє адаптації випускників до реальних потреб сучасного ринку праці.

Проаналізувавши освітньо-професійні програми, можемо зробити висновок, що вони спрямовані на підготовку фахівців, здатних працювати з технологіями мультимедійного дизайну та проєктувати інтерактивні продукти. В закладах велика увага приділяється практичній підготовці здобувачів освіти, зокрема через виробничі та переддипломні практики.

Отже, у Київському національному університеті технологій та дизайну (КНУТД) програма більше зосереджена на вивченні основ анімації, режисури зйомки та монтажу, комп'ютерної графіки та комплексного дизайн-проєктування. У програмі Харківської державної академії дизайну і мистецтв (ХДАДМ), натомість, значна увага приділяється історії українського та зарубіжного мистецтва, синтезу мистецтв, основам композиції і проєктної графіки, а також технологіям 3D-моделювання. Освітньо-професійна програма Відкритого міжнародного університету розвитку людини «УКРАЇНА» спрямована на розвиток креативного мислення, формування навичок роботи з комп'ютерною анімацією, графікою, відеомонтажем та веб-дизайном. Крім того, особливий акцент робиться на практичних аспектах підготовки, що забезпечує конкурентоспроможність випускників на ринку праці.

Але, жодна з представлених освітньо-професійних програм не включає дисципліну «Навчальне проєктування» до свого навчального плану. Зважаючи на це, впровадження окремої дисципліни «Навчальне проєктування» є необхідним кроком для підвищення якості підготовки фахівців мультимедійного дизайну. Інтеграція такої дисципліни забезпечить більш структурований і цілеспрямований підхід до розвитку навичок проєктування навчальних матеріалів, що сприятиме більш глибокому розумінню здобувачами процесів створення мультимедійного контенту, адаптованого до сучасних педагогічних вимог і технологічних стандартів. Включення дисципліни «Навчальне проєктування» дозволить здобувачам освіти здобути необхідні компетентності для розробки ефективних навчальних матеріалів, що є

важливим аспектом їхньої майбутньої професійної діяльності, та підвищить їх конкурентоспроможність на ринку праці, розширить можливості працевлаштування, а також сприятиме успішній кар'єрі у напрямі мультимедійного дизайну.

Проаналізувавши освітньо-професійні програми закладів вищої освіти, можна зробити висновок, що майбутній фахівець з дизайну за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» повинен оволодіти інтегральними, загальними та фаховими компетентностями відповідно до стандарту вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для першого (бакалаврського) рівня [151], що включає в себе здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми, які передбачають застосування сучасних теорій і методів дизайну. Фахівці мультимедійного дизайну повинні бути обізнані з методами навчального проектування, моделювання та візуалізації мультимедійних продуктів, а також володіти навичками роботи із сучасними програмними засобами і технологіями, що використовуються в напрямі мультимедійного дизайну.

Висновки до першого розділу

У першому розділі дисертації здійснено аналіз сучасного досвіду підготовки фахівців мультимедійного дизайну в Україні та за кордоном. Вивчення педагогічної, філософської, мистецтвознавчої та технологічної літератури дало змогу підтвердити актуальність питання підготовки фахівців мультимедійного дизайну до застосування навчального проєктування у професійній діяльності. На основі аналізу наукової літератури визначено, що стрімкий розвиток цифрових технологій, зокрема мультимедійних інструментів, програмного забезпечення, технологій віртуальної та доповненої реальності, хмарних сервісів, інтерактивних медіа, зумовлює необхідність оновлення підходів до професійної підготовки фахівців з мультимедійного дизайну, що потребує вдосконалення навчальних програм і методик, які сприятимуть формуванню у здобувачів освіти готовності до ефективного використання навчального проєктування. Сучасність та інноваційність повинні стати ключовими компонентами у підготовці фахівців мультимедійного дизайну, що означає не лише оновлення навчальних програм, але й інтеграцію передових технологій та інструментів, які використовуються в індустрії.

У ході дослідження було уточнено ключові терміни та поняття, що мають важливе значення для підготовки фахівців мультимедійного дизайну, зокрема «проєкт», «проєктування», «навчальне проєктування». Було розроблено та науково обгрунтовано авторське визначення терміну «навчальне проєктування», що передбачає інтеграцію педагогічних та цифрових технологій з метою створення освітніх продуктів, орієнтованих на активну участь здобувачів освіти у всіх етапах освітнього процесу. Навчальне проєктування розглядається як важливий методологічний інструмент для розвитку у здобувачів освіти креативного мислення, практичних навичок, здатності до командної роботи, а також відповідальності за результат дизайн-проєкту.

Досвід підготовки фахівців мультимедійного дизайну є багатоманітним і варіюється в залежності від конкретного закладу вищої освіти та освітньо-професійними програмами, за якими навчаються здобувачі. Зокрема, було

встановлено, що лише три заклади вищої освіти готують фахівців за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн». Для забезпечення ефективної підготовки фахівців мультимедійного дизайну в умовах сучасних професійних викликів необхідним є включення дисципліни «Навчальне проектування» до освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн». Впровадження даної дисципліни дозволяє майбутнім дизайнерам не тільки вдосконалити свої творчі та технічні навички, але й здобути компетентності у проектуванні дизайн-продуктів, управлінні проектами, використанні сучасних цифрових технологій та інструментів, що забезпечить їхню готовність до виконання завдань, які вимагають поєднання креативності з аналітичним мисленням та організаційними здібностями у реальних умовах професійної діяльності.

Таким чином, за результатами проведеного аналізу було зроблено висновок про необхідність вдосконалення освітньо-професійних програм з урахуванням впровадження додаткового курсу, спрямованого на розвиток навичок навчального проектування у напрямі мультимедійного дизайну. Такі заходи допоможуть майбутнім фахівцям бути краще підготовленими до вимог сучасного ринку праці, що забезпечить їм конкурентні переваги в професійній діяльності.

РОЗДІЛ II. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ ФАХІВЦІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ ДО НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1. Педагогічні умови використання навчального проєктування у підготовці фахівців мультимедійного дизайну

Педагогічні умови використання навчального проєктування у підготовці фахівців мультимедійного дизайну є важливим аспектом сучасної дизайнерської освіти, що сприяє формуванню у здобувачів необхідних професійних компетентностей. У сучасних реаліях ринку праці, де технології розвиваються надзвичайно швидко, особливу увагу слід приділяти методам навчання, які не лише передають знання, але й формують навички, необхідні для успішної професійної діяльності.

Використання навчального проєктування у підготовці фахівців мультимедійного дизайну сприяє інтеграції теоретичних знань з практичними навичками, сприяючи розвитку креативного мислення, технічних здібностей та здатності до самостійної роботи. Для забезпечення цілеспрямованості й системності такого процесу в педагогічній теорії і практиці використовується поняття «педагогічні умови». Розглянемо детальніше поняття «умова» та «педагогічна умова», щоб краще зрозуміти їхній зміст і значення в контексті освітнього процесу.

Науково-педагогічний словник розглядає поняття «умова» як сукупність обставин, що впливають на досягнення певної мети або реалізацію певної діяльності, які можуть бути як зовнішніми факторами, такими як матеріально-технічне забезпечення, так і внутрішніми, включаючи психологічну готовність і мотивацію учасників процесу [66].

У Великому тлумачному словнику української мови поняття «умова» має кілька значень. У контексті нашого дослідження найбільш доречними є такі тлумачення: «необхідна обставина, яка дозволяє здійснення, створення або утворення чого-небудь або сприяє цьому», «обставини, особливості реальної дійсності, за яких щось

відбувається або здійснюється», «правила, які існують або встановлені в тій чи іншій галузі життя, діяльності, що забезпечують нормальну роботу чого-небудь» [21].

Словник-довідник з професійної педагогіки розглядає «педагогічні умови» як обставини, які впливають на цілісний і продуктивний педагогічний процес професійної підготовки фахівців, опосередкований активністю особистості та групи людей [147].

І. Зязюн та О. Пехота у своєму навчальному посібнику визначають поняття «педагогічні умови» як систему окремих методів, форм, засобів і ситуацій, що створені суб'єктивно або склалися об'єктивно та є необхідними для виконання певних педагогічних завдань [123].

У свою чергу Є. Хриков в публікації «Педагогічні умови в структурі наукового пізнання» трактує «педагогічні умови» як спеціально створені обставини, які впливають на ефективність освітнього процесу, забезпечуючи належну організацію навчальної діяльності та сприяючи розвитку необхідних компетентностей у здобувачів освіти [179].

Слушною вважаємо думку С. Гончаренка, який поняття «педагогічні умови» представляє як сукупність об'єктивних можливостей, що включають зміст, форми, методи, прийоми та матеріально-просторове середовище, орієнтованих на вирішення конкретних педагогічних завдань [31].

Дослідник Л. Оршанський визначає «педагогічні умови» як спеціально організоване освітнє середовище закладу вищої освіти, що поєднує традиційні та інноваційні форми, методи, технології та засоби, спрямовані на ефективну реалізацію педагогічної взаємодії між викладачами та здобувачами освіти [103].

У спільній публікації Т. Шмоніна та І. Глухов вважають, що «педагогічні умови» є якісною характеристикою основних факторів, процесів і явищ освітнього середовища, що включають кілька структурних компонентів, таких як нормативна база, зміст освіти, матеріально-технічна база, технологія навчання, навчально-методичне забезпечення, міжособистісна взаємодія учасників освітнього процесу та психологічний мікроклімат. Ефективність освітнього процесу залежить від вибору та взаємодії таких компонентів [193].

Науковець В. Манько подає «педагогічні умови» як сукупність зовнішніх і внутрішніх параметрів, які сприяють високій ефективності освітнього процесу та є оптимальними з точки зору психології та педагогіки [84].

На думку К. Дубич, «педагогічні умови» – це сукупність взаємозалежних і взаємозумовлених заходів педагогічного процесу, спрямованих на досягнення конкретної мети навчання здобувачів вищої освіти [42].

Актуальною для нашого дослідження є думка дослідників А. Литвина та О. Мацейко, які у своїй спільній праці подають поняття «педагогічні умови», що пов'язане з усіма складниками освітнього процесу, такими як завдання, зміст, принципи навчання, форми, методи і засоби. «Педагогічні умови» можуть стосуватися як цілісного освітнього процесу, так і окремих його компонентів. Зазвичай, їх запровадження сприяє підвищенню якості освітнього процесу та використанню різних інновацій [79].

Українські науковці, які займаються дослідженням підготовки фахівців з дизайну, мають свою думку щодо поняття «педагогічні умови» та визначають її важливість для ефективної підготовки дизайнерів.

Зокрема, В. Прусак описує «педагогічні умови» як сукупність об'єктивних засобів, що включають зміст навчання, структурні форми, методи та ресурсний потенціал, які сприяють досягненню визначених педагогічних цілей [130].

О. Трошкін трактує поняття «педагогічні умови» як інтеграцію змістовних аспектів навчання, його форматів, методологічних підходів, об'єктивних можливостей та організаційних механізмів, спрямованих на оптимізацію професійної підготовки фахівців з дизайну [170].

У спільній публікації Ю. Одробінський та А. Мандра подають «педагогічні умови», як інтегровану систему зовнішніх та внутрішніх детермінант, що визначають основні напрямки та параметри освітньої діяльності. Така система спрямована на досягнення високих показників професійної компетентності у майбутніх дизайнерів, з акцентом на ключових компонентах: образотворчій, цифровій та проектно-творчій діяльності [100].

Дослідниця Н. Школяр формулює «педагогічні умови» як комплекс заходів, що включають створення позитивного мотиваційного середовища для розвитку позитивного ставлення до використання термінів, удосконалення змісту освіти у закладах вищої освіти відповідно до сучасних і прогнозованих тенденцій розвитку професійної освіти, а також вплив на розвиток професійно важливих якостей особистості майбутніх дизайнерів [192].

У сучасній науковій літературі не існує єдиного загальноприйнятого розуміння поняття «педагогічні умови», оскільки сама дефініція «умова» є багатозначною, а науковці розглядають «педагогічні умови» з різних позицій, акцентуючи увагу на окремих аспектах досліджуваних проблем. Через це у наукових дослідженнях часто використовуються категорії «організаційно-педагогічні умови» та «психолого-педагогічні умови», зміст яких частково наближається до поняття «педагогічних умов». О. Єжова визначає «психолого-педагогічні умови» як обставини, спрямовані на формування і розвиток особистісних якостей та утворень, а «організаційно-педагогічні умови», на її думку, передбачають упорядкованість і узгодженість взаємодії суб'єктів педагогічного процесу, які спільно реалізують певну програму або мету, стосуючись технологічної функції управління педагогічним процесом [47]. Однак у цілісному педагогічному процесі необхідно враховувати як психологічні, так і організаційні аспекти.

Аналізуючи наукові дослідження, можемо висловити, що «педагогічні умови» є невід'ємною частиною цілісного освітнього процесу, включаючи організаційні заходи (зміст, методи, форми навчання, програмно-методичне оснащення), матеріально-просторові ресурси (навчальне і технічне обладнання) та психологічне середовище, які можуть як позитивно, так і негативно впливати на якісний освітній процес. Структура педагогічних умов охоплює внутрішні компоненти, що впливають на розвиток особистісної сфери здобувачів освіти. Правильний вибір і реалізація таких умов забезпечує розвиток та ефективність педагогічної системи, підвищуючи якість навчання та досягнення освітніх цілей.

Таким чином, маючи перелік вищезазначених висловлень науковців, на нашу думку поняття «педагогічні умови» – це сукупність обставин, що забезпечують

ефективність якісного освітнього процесу, включаючи матеріально-технічне забезпечення, організаційні форми навчання, педагогічні технології, методи і засоби навчання, а також психолого-педагогічні умови.

Виходячи з вищезазначеного, нами виокремлено чотири групи педагогічних умов для підготовки фахівців мультимедійного дизайну до застосування навчального проєктування:

- формування позитивної мотивації до використання навчального проєктування;
- розширення знань здобувачів вищої освіти щодо навчального проєктування та його впровадження в напрямі мультимедійного дизайну;
- активізація освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій;
- залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проєктів.

Перша педагогічна умова спрямована на забезпечення стійкого рівня мотивації фахівців мультимедійного дизайну, зосереджуючись на використанні навчального проєктування для оволодіння професійними навичками та іншими аспектами, пов'язаними з професійною діяльністю. Такі умови стимулюють професійний інтерес здобувачів вищої освіти до мультимедійного дизайну, заохочуючи їх активно вивчати сучасні технології та генерувати оригінальні ідеї для вирішення дизайнерських завдань.

Ключовим аспектом підготовки фахівців мультимедійного дизайну до професійної діяльності є розвиток у них мотивації.

Мотивація – це сукупність внутрішніх і зовнішніх стимулів, що спонукають людину до діяльності, задають границі і форми діяльності та додають цій діяльності спрямованість, орієнтовану на досягнення визначених цілей [172]. Зовнішні стимули можуть включати конкурси, нагороди, публічні виставки робіт, що заохочують активну участь у освітньому процесі. Внутрішні стимули включають самостійний пошук і самомотивацію, стимулюючи здобувачів розвивати зацікавленість до обраного фаху та самодисципліну для досягнення успіху в професії [114].

Дослідниця О. Пожидаєва зазначає, що формування мотивації у здобувачів освіти залежить від низки важливих факторів, як усвідомлення здобувачем цілі навчання, розуміння значущості засвоєних знань, новизна інформації тощо. Вона також підкреслює важливість емоційності викладання матеріалу та створення позитивного психологічного клімату в навчальній групі. Такі чинники сприяють не лише підвищенню інтересу здобувачів освіти до навчання, але й покращенню якості засвоєння ними знань, що є важливим аспектом успішної освітньої діяльності [126].

Погоджуємося з думкою С. Чирчика, який вважає, що основним компонентом мотивації навчання є пізнавальний інтерес. Він визначає пізнавальний інтерес як постійне прагнення до пізнання, до здобуття нових, більш інтегрованих і глибоких знань. Систематично зміцнюючись і розвиваючись, пізнавальний інтерес набуває мотиваційної форми в освітньому процесі. Таке ставлення здобувача освіти до навчання значно підвищує його ефективність [185].

Згідно з дослідженнями В. Міляєва та Н. Лебідь, на початку навчання виникає особливий ентузіазм і цікавість, що відкриває перед здобувачами освіти безмежні можливості для розвитку. Вони починають усвідомлювати свою соціальну та індивідуальну значущість, що призводить до постійного вдосконалення професійних навичок для самореалізації в майбутній професійній діяльності [94].

Таким чином, мотиваційні умови спрямовані на формування стійкої мотивації до мультимедійного дизайну та розвитку професійного інтересу, що сприяє активному вдосконаленню навичок і досягненню високих результатів у даному напрямі. Посилення мотивації здобувачів освіти до навчання включає новизну матеріалу, набуття професійних навичок у роботі з програмним забезпеченням, та можливість адаптувати завдання під власний рівень складності. Важливим є також оволодіння сучасними дизайн-технологіями за допомогою новітніх цифрових інструментів [114].

На нашу думку мотивація фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування буде здійснюватись, завдяки співвідношенню внутрішньої мотивації, пов'язаної з особистісними рисами, такими як потреби, переконання, інтереси, бажання та почуття, і зовнішньої мотивації, що залежить від зовнішніх обставин та

чинників, включаючи нагороди, визнання та інші зовнішні впливи, що спонукають до певних дій та досягнень.

Друга педагогічна умова – це розширення знань здобувачів вищої освіти, щодо навчального проектування та його впровадження у напрямі мультимедійного дизайну, що спрямована на ознайомлення майбутніх фахівців із сутністю навчального проектування, його особливостями, значенням та перспективами використання.

Розширення знань здобувачів освіти, щодо навчального проектування є критично важливим для їхньої підготовки як фахівців мультимедійного дизайну та передбачає комплекс заходів, які спрямовані на забезпечення здобувачів глибокими теоретичними та практичними знаннями, необхідними для ефективного використання навчального проектування у їхній майбутній професійній діяльності. Теоретична підготовка включає вивчення основ навчального проектування, де здобувачі вищої освіти повинні отримати базові знання про концепції, принципи та моделі навчального проектування, що включає вивчення історії розвитку навчального проектування, основних теоретичних положень та сучасних тенденцій. Викладачі можуть використовувати реальні приклади успішних проєктів, виконаних у напрямі мультимедійного дизайну, для демонстрації практичної цінності та ефективності навчального проектування.

Практична підготовка передбачає регулярне проведення практичних занять та воркшопів, на яких здобувачі освіти зможуть застосовувати теоретичні знання для вирішення реальних завдань проектування. Воркшопи з експертами галузі допоможуть здобувачам освіти краще зрозуміти практичні аспекти навчального проектування. Крім того, майбутнім фахівцям мультимедійного дизайну необхідно виконувати індивідуальні та групові дизайн-проєкти, що дозволяють їм застосовувати набуті знання на практиці, та сприятимуть розвитку навичок командної роботи, управління проєктами та вирішення творчих завдань.

Також значну увагу під час підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування приділяють вдосконаленню методів навчання, форм та засобів, а також закономірностям у педагогічній взаємодії між викладачем та здобувачем вищої освіти. Застосування інноваційних підходів до навчання, таких як

кейс-метод, брейнстормінг, проєктний метод, віртуальні лабораторії, гейміфікація, майтер класи від відомих практиків тощо, сприяє більш успішному формуванню компетентностей майбутніх фахівців мультимедійного дизайну та підготовці їх до викликів у професійній діяльності.

Створення якісних дизайн-проєктів неможливе без належної методичної підтримки, яка включає розробку та надання здобувачам методичних матеріалів, посібників, словників, інструкцій, що допоможуть їм краще зрозуміти та опанувати методи навчального проєктування.

Крім того, важливим компонентом нашого дослідження є впровадження авторської програми «Навчальне проєктування», яка гармонійно поєднується з іншими професійними предметами та має міждисциплінарний зв'язок з освітніми компонентами, представленими в освітньо-професійній програмі підготовки фахівців мультимедійного дизайну. Такий курс структурований відповідно до навчального плану, а вибір матеріалу здійснюється з урахуванням сучасних тенденцій у мультимедійному дизайні та вимог до якості підготовки майбутніх фахівців у даному напрямі.

Таким чином, друга педагогічна умова відіграє важливу роль у формуванні професійної компетентності майбутніх фахівців мультимедійного дизайну та забезпечує їхню готовність до ефективного використання навчального проєктування у професійній діяльності.

Третя педагогічна умова спрямована на активізацію освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій у процес підготовки фахівців мультимедійного дизайну. Поєднання традиційних методів з інноваційними підходами дозволяє підняти підготовку фахівців мультимедійного дизайну на новий якісний рівень.

Зокрема, фахівці мультимедійного дизайну для створення авторських дизайн-проєктів мають вміти використовувати різноманітні Digital-програми (Adobe Creative Cloud (Photoshop, Illustrator, After Effects), Sketch, Figma, Blender, CorelDRAW, Autodesk Maya, Cinema 4D, Procreate, ZBrush), які дозволяють їм реалізовувати свої

творчі ідеї на високому професійному рівні, створюючи вражаючі графічні матеріали, комп'ютерні анімації, 3D-моделі та елементи інтерактивного дизайну [12].

Під час навчання фахівців мультимедійного дизайну важливим є використання хмарних технологій, таких як Google Drive, Dropbox та Adobe Creative Cloud, які забезпечують зручний доступ до файлів та дизайн-проектів з будь-якого місця, що сприяє спільній роботі над проектами та полегшує обмін матеріалами між здобувачами освіти та викладачами. Веб-платформи для навчання, такі як Coursera, Udey та Khan Academy, дозволяють здобувачам отримувати доступ до курсів з різних аспектів мультимедійного дизайну, що сприяє самостійній освіті та розширенню знань.

Для ефективної підготовки фахівців мультимедійного дизайну значущим є використання сучасних систем управління навчанням (LMS, Learning Management Systems). Такі платформи, як Moodle, Blackboard та Canvas, допомагають організувати освітній процес, надаючи можливість створювати курси, завдання, форуми для обговорення та відстежувати прогрес здобувачів освіти. Використання таких систем забезпечує структурований підхід до навчання, сприяє кращому засвоєнню матеріалу та дозволяє викладачам ефективно керувати навчальними програмами.

Також не менш важливою складовою професійної освіти фахівців мультимедійного дизайну є активна участь у соціальних мережах та професійних спільнотах. Соціальні мережі (Facebook, Instagram, LinkedIn) та професійні спільноти (Behance, Dribbble) відіграють ключову роль у розвитку професійних навичок фахівців мультимедійного дизайну, дозволяючи демонструвати свої роботи, отримувати зворотний зв'язок від колег та професіоналів, а також знаходити натхнення та нові ідеї. Завдяки активній участі у таких платформах, здобувачі освіти можуть створювати професійні портфоліо, встановлювати контакти з іншими дизайнерами та потенційними роботодавцями, а також залишатися в курсі останніх тенденцій у напрямі мультимедійного дизайну.

Крім того, сучасні технології відкривають нові можливості для інтерактивного та дистанційного навчання. Технології віртуальної (VR) та доповненої реальності

(AR) дозволяють здобувачам занурюватися в інтерактивні навчальні середовища, проводити віртуальні екскурсії та брати участь у симуляціях, що значно підвищує їхні практичні навички та глибину розуміння предмету. Використання таких платформ для відеоконференцій, як Zoom і Microsoft Teams, дозволяє проводити лекції, семінари та майстер-класи в дистанційному форматі, забезпечуючи при цьому інтерактивність та можливість участі в міжнародних заходах.

Таким чином, інтеграція сучасних цифрових технологій у процес підготовки фахівців мультимедійного дизайну сприяє створенню інноваційного та ефективного навчального середовища, яке відповідає вимогам сучасного ринку праці та допомагає здобувачам освіти розвивати необхідні навички для успішної професійної діяльності. Інтеграція всіх цих технологій у процес підготовки фахівців мультимедійного дизайну має численні переваги під час вивчення навчального проєктування, такі як:

- творча візуалізація (розвиток конструктивного мислення, що дозволяє здобувачам освіти ефективно візуалізувати свої ідеї та створювати високоякісні дизайн-проєкти);
- оперативність (швидка зміна ідеї та розвиток композиційного мислення, що сприяє адаптації до вимог ринку та постійному вдосконаленню своїх навичок)
- мобільність та потужна мотивація (відчуття затребуваності та розуміння специфіки сучасних технологій, що мотивує здобувачів освіти до постійного розвитку та вдосконалення).

Використання новітніх цифрових технологій у підготовці фахівців мультимедійного дизайну не лише забезпечує високий рівень навчання, але й допомагає формувати компетентності, які є ключовими для успішної кар'єри в швидкозмінюваному цифровому світі.

Четверта педагогічна умова, застосування якої сприятиме ефективній підготовці майбутніх фахівців мультимедійного дизайну до застосування навчального проєктування, є залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проєктів. Вона тісно пов'язана з третьою педагогічною умовою та разом з нею забезпечує формування

діяльнісного компоненту готовності фахівців мультимедійного дизайну до застосування навчального проєктування у професійній діяльності.

Отже, такі педагогічні умови будуть ефективними за умови системного та комплексного впровадження, а також їхньої взаємодії та взаємодоповнення.

Зважаючи на вищезазначене, можна зробити висновок, що ефективність підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування визначається дотриманням комплексу наступних педагогічних умов:

- формування позитивної мотивації до використання навчального проєктування;
- розширення знань здобувачів вищої освіти щодо навчального проєктування та його впровадження в напрямі мультимедійного дизайну;
- активізація освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій;
- залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проєктів.

2.2. Особливості впровадження методики використання навчального проєктування у навчанні фахівців мультимедійного дизайну

Впровадження методики навчального проєктування у процес підготовки фахівців мультимедійного дизайну є важливим кроком у підвищенні якості дизайнерської освіти. Використання різної методики надає здобувачам освіти можливість працювати над реальними дизайн-проєктами та значно підвищує їхню мотивацію. Навчальне проєктування має на меті розвиток критичного мислення, самостійності та здатності адаптуватися до швидкозмінних умов ринку праці, що є необхідним для успішної професійної діяльності в напрямі мультимедійного дизайну.

Методика використання навчального проєктування є важливою складовою підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну, оскільки вона дозволяє здобувачам освіти отримати не тільки теоретичні знання, а й практичні навички, необхідні для успішної роботи в професійній діяльності. Завдяки проєктному підходу

здобувачі мають можливість брати участь у розробці реальних дизайн-проектів, що дає змогу їм краще зрозуміти всі етапи роботи, від концептуальної розробки до фінальної реалізації дизайн-проєкту.

Саме методика включає в себе такі сутності понять як: «методологія», «методика» та «методи». Дані поняття формують основу педагогічної практики, визначаючи підходи та засоби, що використовуються для досягнення освітніх цілей.

Значний внесок у дослідження сутності понять «методологія», «методика» та «метод» у контексті вивчення методології, методики та організації наукових досліджень зробили: А. Алексюк [2], Г. Бірта [10], В. Бондар [11], Ю. Бургу [10], Ю. Данько [89], І. Добронравова [92], С. Іванов [60], С. Каламбет [60], І. Коблянська [89], В. Медвідь [89], Ю. Півняк [60], С. Салига [138], О. Туриніна [171], Ф. Швець [187], Р. Шевчук [191] та інші.

Проблемами методики навчання дизайну займаються такі сучасні українські дослідники як З. Макар [82], О. Пасько [112], І. Рижова [131], А. Шевченко [188].

Методологія (з грецького «methodos» – «спосіб», «метод» і «logos» – «наука», «знання») – це наука про правила мислення, що застосовуються під час формування наукових теорій.

Методологія – це наука, яка вивчає правила мислення під час створення наукових знань, проведення досліджень або розглядає принципи, форми та методи наукової діяльності [60].

Зокрема, Г. Бірта та Ю. Бургу описують «методологію» як складну, динамічну та цілісну систему методів, прийомів і принципів, які застосовуються на різних рівнях та у різних сферах наукової діяльності [10]. Співавтори І. Добронравова та О. Руденко у своєму навчальному посібнику вказують, що методологія є наукою про правила мислення при створенні науки та проведенні наукових досліджень [92]. Науковці підкреслюють, що ключові аспекти методології включають формулювання проблеми, визначення предмета, об'єктів і методів дослідження, а також перевірку результатів на їх відповідність об'єкту дослідження та істинності.

Автори В. Медвідь, Ю. Данько та І. Коблянська «трактують» методологію як систему принципів наукового дослідження, що включає вчення про науковий метод

пізнання через використання методів, специфічних для конкретної галузі [89]. Вони також розділяють методологію на теоретичну частину, яка базується на наукових концепціях, та практичну, яка містить алгоритми і методи для досягнення цілей.

На думку, С. Салига «методологія» – це наука про систему методів наукового пізнання, яка включає застосування принципів, категорій і законів науки до процесу пізнання і практики [138].

Як зазначає О. Туриніна, «методологія» – це система принципів і методів організації теоретичної діяльності [171].

Науковець Р. Шевчук у своїй праці виділяє два елементи методології наукового пізнання: онтологічний, як засіб пошуку нових знань, і гносеологічний, як вчення про ці знання. Він також описує два підходи до структури методології: ієрархічний і плюралістичний, де принципи та методи пізнання мають рівнозначну роль [191].

Тобто, методологія в найширшому розумінні – це наука про методи, способи, принципи та стратегії успішного здійснення діяльності. Вона має багато спільного з праксеологією, яка вивчає, як швидко та ефективно досягти найкращих результатів у будь-якій галузі. Конструктивна методологія – це наука про проєктно-конструктивну діяльність, спрямовану на створення необхідного конкретного об'єкта. Основою конструктивної методології є процеси моделювання та проєктування [209].

Конструктивна методологія використовує два типи моделей: концептуальну та інструментальну. Концептуальна модель являє собою опис об'єкта, який підлягає дослідженню та зміні. Такий опис є двостороннім, оскільки включає поточний стан об'єкта і бажаний результат після його перетворення. Інструментальна модель, в свою чергу, доповнює концептуальну, представляючи систему дій, що ведуть від наявного стану до бажаного. Основні елементи інструментальної моделі включають схеми, ескізи, фотографії, комп'ютерні моделі, готові об'єкти на виставках тощо [209].

Сучасна конструктивна методологія в дизайнерській освіті суттєво відрізняється тим, що вона інтегрує характеристики об'єкта з особливостями навколишнього середовища, культурними цінностями та традиціями суспільства, враховуючи також глобальні тенденції та прогнозування майбутнього.

Безперечно, конструктивна методологія є ключовим фактором успіху сучасної дизайнерської освіти, яка, як і будь-яка інша галузь, повинна спиратися на наукові підходи. У сучасному суспільстві наукові знання, методологічні підходи до їх отримання, а також самі науковці стають важливим ресурсом, адже економічний розвиток будь-якої країни нині значною мірою залежить від досягнень у науково-технічному прогресі, що особливо актуально для дизайнерського напрямку, де успіх визначається не лише художніми талантами дизайнера, але й його здатністю інтегрувати наукові знання з різних галузей (психології, економіки, техніки, технологій) і впроваджувати їх у процес проєктування та створення нових дизайнерських продуктів.

У структурі методологічного знання виділяють чотири рівні: філософський, загальнонауковий, конкретно-науковий і технологічний. Перший, філософський рівень методології, включає загальні принципи пізнання та категоріальний апарат науки в цілому (наприклад, аксіологічний, культурологічний, системний, діяльнісний, особистісно-орієнтований та технологічний підходи).

Другий рівень, загальнонаукова методологія, охоплює теоретичні положення, які можна застосувати в усіх або більшості наукових дисциплін (зокрема аксіологічний, культурологічний і системний підходи).

Третій рівень, конкретно-наукова методологія, складається з методів і принципів, що застосовуються в конкретній науковій галузі (аксіологічний, культурологічний, системний, діяльнісний, особистісно-орієнтований та технологічний підходи).

Четвертий рівень, технологічна методологія, включає методику та техніку дослідження, тобто набір процедур, які забезпечують отримання достовірного емпіричного матеріалу та його первинну обробку. На такому рівні методологічне знання має чітко виражений нормативний характер (діяльнісний, особистісно-орієнтований та технологічний підходи).

Усі рівні методології взаємопов'язані і мають свою динаміку. При цьому філософський рівень виступає як загальна методологія і змістовна основа для всіх інших рівнів методологічного знання.

Методологія дослідження дизайну являє собою сукупність теоретичних принципів, логічних прийомів і способів креативно-когнітивної діяльності, які використовуються для соціально-філософської рефлексії, що дозволяє аналізувати дизайнерську культуру як основу гармонізації взаємовідносин між людиною, природою та суспільством [131].

Методика, в свою чергу, розглядається як набір методів, способів і засобів, які використовуються для досягнення конкретної мети через організовану діяльність.

Дослідниця О. Туриніна вважає, що «методика» – це конкретне втілення методу, що включає процедури дослідження та організацію роботи дослідника [171].

Дослідники В. Медвідь, Ю. Данько, І. Коблянська у своєму посібнику визначають «методику» як сукупність методів проведення наукового дослідження [89]. К. Салига додає, що «методика» повинна враховувати тривалість дії, цільову аудиторію, рівень використання та інші фактори [138].

Науковець Ф. Швець порівнює методологію з методикою, зазначаючи, що методика спрямована на конкретні дослідницькі завдання, тоді як методологія охоплює всю систему наукового дослідження в певній галузі [187].

Отже, методика, з одного боку, є інструментом для фіксації підходів і показників та їх управління в рамках конкретного дослідження, а з іншого боку, служить засобом організації взаємодії між об'єктами і суб'єктами дослідження через застосування певних процедур.

Дослідниця О. Пасько у своїй публікації «Методика навчання дизайну» описує історію становлення методики навчання дизайну, зазначаючи, що перші методики з дизайну з'явилися за кордоном у 1950-х роках, відображаючи ідеологію дизайнерської практики того часу, яка мала прагматичну спрямованість. У той час дизайн розглядався в основному з точки зору його комерційної цінності, і соціальні або культурні аспекти майже не враховувалися. Такі методики фокусувалися на практичних аспектах дизайну, де головною метою було забезпечення успіху продукту на ринку [111].

Як зазначає вчена, одним із перших осередків нового підходу до дизайнерської освіти стало Вище училище художнього конструювання в місті Ульм, де теоретики й

педагоги-методисти, такі як Г. Бонса та Г. Гугелот, розробили наукові основи і критерії для раціональної організації дизайн-процесу та його управління. З часом методика навчання дизайну розвивалися і ставали більш різноманітними, охоплюючи різні аспекти дизайнерської діяльності. У сучасній дизайнерській освіті особлива увага приділяється інноваційним підходам і технологіям, що сприяють якісному навчанню майбутніх фахівців [111].

На думку О. Пасько, методика навчання дизайну – це сукупність методів, прийомів і засобів, які забезпечують цілеспрямовану організацію процесу оволодіння компетентностями, необхідними для створення, опису та моделювання об'єктів з певними функціональними, ергономічними та естетичними властивостями. Основними завданнями методики є формування у здобувачів освіти фахових компетентностей, що включають здатність до пошукового макетування, розробку концептуальних моделей та застосування інноваційних технологій у процесі проектування [112].

Сьогодні існує багато методичних розробок і рекомендацій щодо організації професійної підготовки майбутніх фахівців з дизайну. Більшість із них зосереджена на традиційних техніках творчого розвитку мистецької спрямованості, вдосконаленні освітнього процесу шляхом зміни типових завдань та поєднання нових форм і методичних підходів. У методиках підготовки фахівців, чия діяльність орієнтована на мультимедійні технології, веб-підтримку та суміжні напрями, особливу увагу приділено впровадженню програмних засобів у освітній процес. Дизайн є універсальною сферою, яка охоплює більшість напрямків завдяки уніфікованим процедурам технологічної розробки, творчого пошуку та аналітичної діяльності, а також проектування продуктів.

Таким чином, під методикою професійного навчання в контексті підготовки фахівців з мультимедійного дизайну до навчального проектування будемо розуміти взаємне поєднання та інтеграцію професійно-педагогічних знань і умінь з фаховими навичками, спрямованими на формування компетентностей, необхідних для ефективного проектування матеріалів і ресурсів.

Фахівці мультимедійного дизайну повинні володіти широким спектром навичок, здатністю застосовувати спеціалізовані знання з різних дисциплін для досягнення найкращих результатів. Завдяки відповідній підготовці та досвіду, мультимедійні дизайнери можуть успішно виконувати роль лідерів у великих і складних соціотехнічних системах. Хоча такі ролі є нетрадиційними для дизайнерів, вони стають необхідними для вирішення основних глобальних викликів XXI століття. Таким чином, обов'язки фахівців мультимедійного дизайну виходять за межі суто художніх і технічних, охоплюючи також організаційні та управлінські аспекти [221].

Сучасне суспільство очікує від фахівця мультимедійного дизайну наступне: здатність розробляти і порівнювати різноманітні концепції сучасного дизайну (концептуальне мислення); уміння аналізувати велику кількість інформації для виявлення проблеми (аналітичне мислення); пошук різних варіантів вирішення задач (варіативне мислення); прогнозування можливих наслідків (прагматичне мислення); визначення алгоритмів для оптимального виконання завдань (алгоритмічне мислення); розробка моделей і визначення функціональних характеристик об'єкта (конструктивне мислення). Такі вимоги раніше не висувалися до дизайнерів на ринку праці, що свідчить про те, що система освіти у галузі дизайну має готувати фахівців нового типу з високим рівнем методологічної культури.

Зміна методології підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну є необхідною ще й тому, що вплив мультимедійного дизайну на виробництво, технології, економіку, політику, культуру та світогляд людей стрімко зростає. Сучасний етап розвитку мультимедійного дизайну характеризується зміною його специфіки з акцентом на міждисциплінарні підходи, глобальне мислення, інтеграцію науки, техніки та мистецтва, розвиток дизайнерського мислення, синергетику, антропоцентризм та важливість методологічних підходів у професійній і освітній діяльності.

Однак, наші дослідження свідчать, що такі нововведення поки що не інтегровані в сучасні програми підготовки фахівців мультимедійного дизайну. Майбутніх фахівців недостатньо навчають аналізу глобальних проблем, розробці

відповідної методології для їх вирішення, а також основним принципам організації дизайнерської діяльності.

Зарубіжні дослідники вказують на необхідність розробки нової методології для підготовки дизайнерів сучасного типу, яка була б більш чіткою, науково обгрунтованою та приділяла б більше уваги соціальним і поведінковим наукам, сучасним технологіям і бізнесу. Необхідно впроваджувати нові інтегровані навчальні дисципліни, що відповідали б специфічним вимогам сучасного дизайну [219]. Враховуючи теоретичні розробки та практичний досвід зарубіжних науковців, ми прагнемо визначити та обгрунтувати ключові методологічні підходи, які сприятимуть покращенню якості підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності.

Поняття «підхід» у контексті методології є ключовим, оскільки воно визначає стратегії та методи, які використовуються для дослідження певного об'єкта чи явища. Важливий методологічний сенс полягає у виборі та розробці підходу, що найкраще відповідає природі досліджуваного об'єкта та меті дослідження. Основна ідея полягає в тому, що кожен об'єкт чи явище може бути розглянутий з різних підходів, залежно від його природи, контексту та цілей дослідження [133].

Методологічні підходи розкривають основні теоретичні засади, на які спирається дослідник під час аналізу теоретичних основ досліджуваної проблеми. Особливий акцент робиться на визначенні понятійного апарату дослідження, який повинен бути чітко сформульованим і обгрунтованим. Стосується це як нових понять, які вводить дослідник, так і тих, що отримують авторське тлумачення, відмінне від традиційного в сучасній психолого-педагогічній науці.

С. Масич зазначає, що «методологічний підхід» існує як проблемно-семантичний простір і набуває форми наукової системи через інтеграцію основних категорій і понять [86]. Таким чином, автор стверджує, що існує цілісна система понять, які визначають методологічні підходи до проведення дослідження.

Окрім цього, О. Внукова підкреслює, що сучасна методологія науки вивчає не лише методи, засоби та прийоми побудови різних систем знань, але й всю природу наукового пізнання, принципи його побудови, способи отримання знань, а також їх

генезис, історію та сучасний стан. Дослідниця уточнює: «Методологія науки дає характеристику компонентів дослідження: об'єкта і предмета, завдань, сукупності дослідницьких методів і засобів, необхідних для їх застосування, а також формує уявлення про шлях наукового пошуку» [24]. Отже, методологія науки передбачає визначення понятійного апарату дослідження і формує уявлення про послідовність дій дослідника в процесі вирішення поставлених завдань.

На нашу думку, основними методологічними підходами підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування є особистісно-орієнтований, компетентнісний, діяльнісний, інтегративний, проєктно-технологічний та інноваційно-технологічний підходи. Такі підходи реалізуються під час відбору змісту підготовки, визначення форм, методів і технологій навчання, а також методів контролю.

Науковий аналіз досліджень щодо особистісно-орієнтованого підходу виявив значну кількість питань, розглянутих науковцями. Наприклад, Н. Письменна вивчає принципи особистісно-орієнтованого підходу в освітніх закладах, розкриває його сутність, мету, завдання та структуру [122]. Методологічні основи особистісно-орієнтованого підходу вивчали М. Красовицький [72], а психолого-педагогічні засади цього підходу Г. Балл [6], О. Пехота [121].

Освітній процес, заснований на такому підході, орієнтований на особистісний розвиток і самореалізацію, підкреслюючи індивідуальність та прояв суб'єктивних якостей. Як зазначає Н. Письменна, особистісно-орієнтований освітній процес забезпечує активну участь здобувача освіти у всіх видах пізнавальної та навчально-професійної діяльності [122].

В. Погрібна акцентує увагу на тому, що особистісно-орієнтований підхід передбачає спрямованість на саморозвиток і самореалізацію в конкретній професійній сфері. Основними мотивами цих процесів виступають перспективи професійного зростання та осмислене бачення професійного майбутнього особистості [125].

Особистісно-орієнтований підхід сприяє розвитку самостійності здобувача освіти та його самореалізації у освітньому процесі. Освітній процес, побудований на

такому підході, не лише ставить здобувача в центр як активного учасника навчання, враховуючи його особистісні мотиви, цінності, цілі, пізнавальні інтереси та професійні перспективи, але й дозволяє спроектувати навчання на основі суб'єкт-суб'єктної взаємодії, що забезпечує активну роль здобувача в освітньому процесі [90].

Погоджуючись з О. Дубасенюк, ми розглядаємо особистісно-орієнтований підхід як комплексний вплив на особистість, що враховує індивідуальні особливості здобувачів освіти та ґрунтується на принципах гуманності, розвитку, самовизначення і творчої самореалізації. Такий підхід також розглядається як стратегія, що передбачає практичне вирішення проблем на основі особистого досвіду. Іншими словами, він дозволяє визначити специфіку організації діяльності учасників освітнього процесу, заснованої на принципах поваги до особистості, довіри, а також сприяє розкриттю і максимальному використанню їхнього суб'єктного досвіду [41].

У такому контексті, особистісно-орієнтований підхід у дизайнерській освіті доцільно розглядати як один із ключових, який базується на наукових теоріях психолого-педагогічних досліджень особистості та процесів її гармонійного й всебічного розвитку. Іншими словами, підхід спирається на синтез наукових знань про закономірності структури, функціонування та розвитку особистості.

Інтеграція особистісно-орієнтованого навчання в дизайн-освіту ґрунтується на принципі варіативності, що передбачає оптимальний вибір змісту, методів і форм освітнього процесу, враховуючи індивідуальні особливості та рівень розвитку кожного здобувача.

Особистісно-орієнтований підхід до здобуття дизайнерської освіти базується на таких принципах: максимальне розкриття та формування особистісних якостей, здібностей та обдарованості здобувача з урахуванням його потенційних можливостей; розвиток позитивних морально-етичних якостей; гуманний і демократичний підхід до здобувача як особистості; розуміння його психічного і фізичного розвитку, потреб і мотивів поведінки; створення довірливих відносин у сприятливій психологічній атмосфері; підтримка в особистісному становленні; співпраця з колегами, без примусу, враховуючи бажання та інтереси здобувача [6; 121; 122].

Більшість учених підкреслюють, що головне завдання вищої школи полягає в трансформації поняття «вчити» у «навчати вчитися» у контексті безперервної професійної освіти, що змінює функції здобувача освіти та викладацького складу. Здобувачі освіти, набуваючи компетентностей, розвивають здатність самостійно їх формувати та опановують методи наукового пізнання. Викладачі, в свою чергу, допомагають здобувачам навчитися вчитися протягом усього життя. Особистісно-орієнтований підхід забезпечує гармонію між вихованням і освітою, підкреслюючи підтримку, педагогічний захист і особистісний розвиток.

Основним структурним елементом досліджуваного феномену є особистість, яка реалізується через особистісні функції, такі як формування та вираження власної думки, система ціннісних орієнтирів тощо. Реалізація особистісного підходу в освітньому процесі забезпечується через освітнє самоствердження особистості в умовах закладів вищої освіти [5].

У нашому дослідженні особистісно-орієнтований підхід характеризується рівнем інтеграції інформаційних технологій у освітній процес, що відображає професійну готовність фахівців мультимедійного дизайну до роботи в сучасних умовах ринкової економіки. Такий підхід також визначається становленням проєктного навчання як базового, з його внутрішньою єдністю та дуалізмом усіх компонентів професійної підготовки майбутнього фахівця мультимедійного дизайну, що впливає на успішність діяльності в професійній, соціальній і духовній сферах. Він наповнений не лише інтелектуальними, але й творчо-мотиваційними елементами, і характеризується високопрофесійним змістом.

Таким чином, особистісно-орієнтований підхід дозволяє враховувати індивідуальні особливості, нахили, здібності, навчальні можливості та особистий досвід здобувачів вищої освіти спеціальності 022 «Дизайн». Він передбачає реалізацію здобувачами освіти індивідуальної освітньої траєкторії, розвиток умінь у галузях цілепокладання, прогнозування, проєктування, моделювання, а також виявлення самостійності, креативності та критичного мислення під час створення індивідуальних дизайн-проєктів.

Наступний методологічний підхід у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування є компетентнісний підхід, який представляє собою метод моделювання освітніх результатів та їх подання у вигляді стандартів якості освіти. Він передбачає пріоритетну орієнтацію на цілі, що визначають напрямок освіти: навчання, самовизначення, самоактуалізація, соціалізація та розвиток індивідуальності [90].

Компетентнісний підхід спрямований на розвиток цілісної системи універсальних знань, умінь і навичок, а також стимулює самостійну діяльність і особисту професійну відповідальність здобувача, які загалом визначаються сукупністю показників якості дизайн-освіти, тобто компетентностями.

Варто зазначити, що компетентнісний підхід базується на двох основних поняттях: «компетенція» і «компетентність». Дані терміни походять з латинської мови: «competentia» (від «competere») означає досягати, відповідати, прагнути, а «competens» (від «competentis») – належний, відповідний [146]. Перше поняття включає систему особистісних факторів, які його характеризують, а друге – описує рівень володіння відповідними компетентностями, а також відображає особистісний аспект ставлення до діяльності.

Згідно зі Стандартом вищої освіти України, до спеціальних компетентностей фахівців з дизайну належать:

- здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог (залежно від спеціалізації);
- здатність проводити проектний аналіз усіх впливових факторів і складових процесу проектування, а також формувати авторську концепцію проекту;
- здатність розуміти й використовувати причинно-наслідкові зв'язки в розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв;
- здатність забезпечити захист інтелектуальної власності на твори образотворчого мистецтва та дизайну;

- володіння теоретичними і методичними засадами навчання та інтегрованими підходами до фахової підготовки дизайнерів, а також планування власної науково-педагогічної діяльності [151].

Також погоджуємося з А. Шевченко, яка визначає спеціалізовані компетентності дизайнерів як:

- мистецько-естетичну компетентність, що включає знання художньої культури та історії мистецтва, вміння естетично сприймати, аналізувати, оцінювати та інтерпретувати мистецькі твори, сприймати цілісність форми та змісту;

- образотворчу компетентність, яка передбачає вміння створювати художні твори власноруч, використовуючи засоби художньої виразності;

- знання про основні стилі та напрями у мистецтві, їх особливості, здатність проектувати об'єкти відповідно до конкретних стилів;

- прагнення до реалізації творчого потенціалу, задоволення духовних потреб через самовдосконалення та самоосвіту, а також здатність до художньо-культурної самореалізації;

- проектну компетентність, що проявляється у здатності до активного творчого процесу, генерації ідей, формулювання гіпотез, а також у здатності до реалізації проекту чи творчого задуму;

- гнучкість та критичність мислення, незалежність у судженнях; здатність оцінювати рівень розвиненості творчих здібностей, знання з формотворення, методики творчого пошуку та технології творчо-художніх матеріалів [189].

Щодо ключових компетентностей, В. Білик виділяє такі: вміння самостійно вчитися, організовувати власне освітнє середовище, формувати критичне та творче мислення для ефективного розвитку особистості [9].

Отже, компетентнісний підхід орієнтований на формування у фахівців мультимедійного дизайну загальних і спеціальних компетентностей, зокрема тих, що визначені стандартом вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн». Однією з таких компетентностей є проектна компетентність – здатність виконувати мультимедійні дизайн-проекти з використанням навчального проектування.

Ще одним важливим методологічним підходом у підготовці фахівців мультимедійного дизайну є діяльнісний. Діяльнісний підхід спрямований на досягнення головної мети будь-якої освітньої системи – розвиток особистості в єдності її інтелектуальних, емоційно-вольових і особистісних якостей. Він полягає у залученні здобувача освіти до активної, значущої для нього навчальної діяльності та у формуванні цілісної структури професійної діяльності фахівця мультимедійного дизайну як суб'єкта обраної професії

З погляду педагогічної психології, діяльнісний підхід до освітнього процесу передбачає вивчення специфічних особливостей процесу передачі та засвоєння індивідумом культури, накопиченої людством, що включає передачу загальноісторичного досвіду, знань, навичок, здібностей, різних видів діяльності, а також психологічний розвиток індивідів. Такий процес навчання відбувається у формі співпраці, спільної діяльності викладача та здобувача освіти, де викладач організовує пізнавальну діяльність здобувача відповідно до освітніх цілей. Спільна діяльність може мати різні форми: від безпосередніх контактів з окремою людиною до «спілкування з людством» через досвід, наукові досягнення, мистецтво тощо. У процесі пізнавальної діяльності здобувачі освіти засвоюють знання, уміння, інтелектуальні навички, накопичуючи таким чином певний досвід соціально-психологічної компетентності [90].

Діяльнісний підхід пропонує нове розуміння цілей навчання, які повинні включати лише вміння (практичні та дослідницькі). Знання становлять науковий зміст навчання. Спочатку визначаються цілі – вміння, а потім відбираються знання, необхідні для їх досягнення. Такі знання стосуються об'єктів та процесів навколишнього світу, з якими потрібно вміти працювати, а також знання про саму діяльність – методи та прийоми розв'язання завдань. У процесі навчання спочатку подаються знання, на основі яких формуються вміння. Знання самі по собі, окремо від умінь, вважаються неповноцінним продуктом навчання, оскільки вони не забезпечують готовності до вирішення життєвих завдань. Знання необхідні, але недостатні; вміння включають всі знання плюс певний рівень навичок їх використання. Основним критерієм досягнення освітніх цілей є здатність здобувачів

освіти вирішувати завдання додатковим критерієм – актуалізація знань, усвідомлення і обґрунтування підходів до розв’язання завдань [8].

Варто зазначити, що поняття «уміння» розуміється дуже широко як здатність виконувати будь-яку діяльність, вирішувати завдання – практичні та дослідницькі, як руками, так і розумово, приватнопредметні та загальнопізнавальні, типові та творчі, інтелектуальні та емоційні. Кожному окремому вмінню відповідає окреме знання, а системі умінь – система знань. Визначити мету навчання – означає виявити та сформувати систему умінь, якими мають оволодіти здобувачі освіти [166].

Таким чином, діяльнісний підхід передбачає організацію власної проєктної діяльності майбутніх фахівців мультимедійного дизайну. Важливо забезпечити виконання всіх складників проєктної діяльності у їхній алгоритмічній послідовності: визначення теми і мети, планування діяльності, пошук інформації, узагальнення та систематизація інформації, колективне обговорення і визначення спільних рішень, виготовлення продукту проєктної діяльності, представлення дизайн-проєкту тощо.

Для підвищення ефективності підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування необхідно поєднувати теоретичні та практичні компоненти мультимедійної діяльності. Важливо інтегрувати творчі, технологічні, професійні та фахові знання в єдиний навчальний зміст, створюючи синтез знань, умінь, навичок і компетентностей. Застосування інтегративного підходу в підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування дозволяє забезпечити комплексне опанування здобувачами освіти сучасних методів і технологій, що сприятиме їхній успішній професійній діяльності в умовах постійно змінюваного ринку праці.

Поняття «інтеграція» походить від латинського слова «*integratio*», що означає поповнення, відновлення, або від «*integrum*», яке означає «ціле». Зазвичай, поняття «інтеграція» розуміється як процес взаємопроникнення, взаємовпливу, відновлення єдності, об’єднання та згуртування різних елементів у єдине ціле, а також координації дій різних частин цілісної системи; процес зближення і взаємодії окремих структур. Результатом інтеграції є створення нової цілісної системи з оновленими елементами, новими (емерджентними) зв’язками між ними, і впорядкованими відносинами [169].

Інтеграція можлива за наявності незалежних систем та об'єктивних передумов для їхньої взаємодії. У результаті такої інтеграції формується інтегрований об'єкт, який є цілісною системою з якісно новими властивостями, при цьому зберігаються індивідуальні характеристики вихідних елементів.

Згідно з дослідженнями Л. Левківської, інтеграція знань є постійним, динамічним і суперечливим процесом, який вимагає прогностичного підходу, що передбачає врахування особливостей параметрів знань, виявлення специфіки структурування предметних та інтегрованих знань, а також застосування відповідних методів, форм і засобів навчання [78].

Термін «інтегративний підхід» у навчанні застосовується як загальне поняття для опису структур, стратегій та діяльності, спрямованих на поєднання вищої та середньої освіти, загальноосвітніх та профільних предметів, академічних дисциплін та практичного досвіду [216]. Серед різноманітних визначень даного поняття варто звернути увагу на трактування американського дослідника М. Хубера, який розглядає інтегративне навчання як процес розвитку здатності розпізнавати, оцінювати та пов'язувати між собою суттєво різні поняття, сфери діяльності або контексти [207]. За словами американського науковця Т. Родеса, інтегративне навчання є властивістю, яку здобувач отримує в процесі університетської освіти, і полягає в умінні встановлювати прості зв'язки між різними ідеями та досвідом, поєднувати й застосовувати навчений матеріал у нових, складних ситуаціях, що виникають як у межах академічного навчання, так і поза ним [229]. Досліджуючи питання інтегративного навчання, А. Токарева доходить висновку, що серед умінь, які формуються під час такого процесу, можна виділити такі: уміння будувати логічні зв'язки та ставити дослідницькі питання, знаходити необхідну інформацію, порівнювати поняття, створювати інтегративні схеми для цілісного розуміння явищ або ситуацій, переносити знання з однієї галузі в іншу та приймати рішення в умовах невизначеності [167].

У «Енциклопедії освіти» поняття «інтегративний підхід» визначається як метод, спрямований на об'єднання елементів навчального матеріалу в єдину цілісність, що дозволяє досягти інтеграції змісту освіти [45].

Основними принципами інтегративного підходу є системність, комплексність і взаємозв'язаність знань та навичок [26]. Такий підхід сприяє формуванню у здобувачів освіти глибокого розуміння процесів навчального проєктування та їхнього практичного застосування в різних галузях дизайну.

Інтегративний підхід до вивчення навчального проєктування спрямований на об'єднання різних методів і підходів для створення цілісного навчального досвіду, який відповідає потребам майбутніх фахівців мультимедійного дизайну. Він включає різноманітні функціональні методи, що сприяють формуванню готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Впровадження інтегративного підходу в освітній процес і реалізація такого підходу в системі підготовки фахівців мультимедійного дизайну дозволяє досягти таких результатів: знання здобувачів освіти стають більш системними; уміння набувають узагальнюючого характеру, що сприяє комплексному використанню знань, їхньому синтезу, а також перенесенню ідей та методів з однієї галузі науки в іншу, що є основою творчого підходу до наукової діяльності в сучасних умовах; підвищується світоглядна спрямованість пізнавальних інтересів здобувачів освіти; більш ефективно формуються переконання і досягається всебічний розвиток особистості; інтегровані заняття сприяють інтенсифікації та оптимізації навчальної й педагогічної діяльності.

На нашу думку, інтегративний підхід у вивченні навчального проєктування сприяє більш глибокому розумінню здобувачами освіти взаємозв'язків між різними аспектами проєктної діяльності, дозволяє ефективно поєднувати теоретичні знання з практичними навичками, а також забезпечує цілісне сприйняття процесу навчального проєктування, що підвищує здатність здобувачів адаптуватися до реальних умов професійної діяльності та розвивати комплексне мислення, необхідне для успішної реалізації проєктів у напрямі мультимедійного дизайну.

Важливим у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування є проєктно-технологічний підхід, який спрямований на організацію освітнього процесу таким чином, щоб здобувачі освіти не лише отримували теоретичні знання, але й активно застосовували їх у практичній діяльності через

реалізацію конкретних дизайн-проектів. Підхід передбачає інтеграцію сучасних технологій та методів проектного менеджменту, що дозволяє формувати у здобувачів освіти уміння та навички, необхідні для ефективною розробки, планування та впровадження дизайн-проектів у професійній діяльності. Завдяки проектно-технологічному підходу, здобувачі набувають досвіду роботи в реальних умовах, вчаться вирішувати складні завдання, адаптуватися до змін та співпрацювати в команді, що є критично важливим для їхньої майбутньої кар'єри.

Наукове обґрунтування проектно-технологічного підходу в навчанні представлено дослідником В. Тименком, який вважає даний підхід ефективним методом підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. За його словами, проектно-технологічний підхід сприяє активізації діяльності здобувачів освіти, розвитку їх творчих та аналітичних здібностей, а також формуванню практичних навичок. В. Тименко також відзначає, що проектно-технологічний підхід забезпечує інтеграцію знань з різних предметних областей та їхнє практичне застосування. Він підкреслює важливість такого підходу в підготовці здобувачів освіти до реальних викликів у професійній діяльності [159].

На нашу думку, проектно-технологічний підхід у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування є одним із найефективніших методів, що дозволяє здобувачам освіти отримати комплексні знання та практичні навички, необхідні для успішної професійної діяльності. Такий підхід не тільки сприяє розвитку креативного мислення та вміння працювати в команді, але й забезпечує глибоке розуміння всіх етапів проектного циклу – від ідеї до реалізації. Завдяки інтеграції теоретичних знань і сучасних технологій у освітній процес, здобувачі освіти набувають компетентностей, які дозволяють їм ефективно реагувати на сучасні виклики ринку та впроваджувати інноваційні рішення в напрямі мультимедійного дизайну.

Проектно-технологічний підхід у навчальному проектуванні стимулює активну участь здобувачів освіти у освітньому процесі, сприяє розвитку їх творчого мислення, комунікативних та організаційних навичок. Завдяки такому підходу, майбутні фахівці з мультимедійного дизайну отримують можливість вирішувати реальні завдання, з

якими вони стикаються під час виконання проєктів, та вдосконалювати критичне мислення при прийнятті рішень.

Наступним методологічним підходом є інноваційно-технологічний підхід, який спрямований на впровадження новітніх технологій і методів у освітній процес, що дозволяє забезпечити підготовку фахівців, здатних адаптуватися до швидкозмінюваних умов сучасного світу. У контексті підготовки фахівців з мультимедійного дизайну даний підхід є особливо важливим, оскільки він дозволяє здобувачам освіти не лише освоїти актуальні технології, але й розвивати навички роботи з інноваційними інструментами та методами, які визначають майбутнє індустрії.

Інноваційно-технологічний підхід включає в себе використання інтерактивних платформ, програмного забезпечення для дизайну, інструментів для створення анімації та віртуальної реальності, що забезпечує здобувачам освіти практичний досвід роботи з передовими технологіями. Він також передбачає активне залучення здобувачів до творчих і технічних експериментів, що сприяє розвитку їх креативного мислення, технологічної грамотності та здатності до інновацій.

Термін «інновація» походить від латинського слова, що означає «новий». У педагогічній інтерпретації інновація означає нововведення, що поліпшує хід і результати освітнього процесу. О. Попова трактує «інновацію» як цілеспрямоване і кероване впровадження прогресивних змін в освітню практику шляхом створення, поширення і засвоєння нововведень [127]. За словами Н. Чувасової, інноваційний процес розгортається від ідеї новизни до її застосування споживачем, враховуючи логіку взаємин між учасниками процесу. Модернізація освіти вимагає впровадження прогресивних змін в освітню практику і базується на інноваційному підході до підготовки сучасних кадрів [186].

Творчий потенціал, як зазначає Н. Чувасова, поєднує креативні здібності з їх спрямованістю на досягнення нового, нестандартного, і реалізацію перетворювальної сутності людини. Інновація як результат творчого процесу виникає через включення інтуїції та розвиток внутрішнього плану дій, що відбувається завдяки взаємодії усвідомлених і інтуїтивних компонентів.

Важливу роль у впровадженні інновацій у освітній процес відіграють фактори, що впливають на інноваційно-технологічний підхід [35]. Зокрема, це постійне переведення закладів вищої освіти на якісно новий рівень, формування інноваційної культури серед викладачів, постійна підтримка молодих педагогів, створення сприятливих умов для експериментальної діяльності та забезпечення участі освітніх закладів у реалізації інноваційних дизайн-проектів.

Впровадження інноваційно-технологічного підходу в освітній процес може викликати труднощі в закладах вищої освіти, оскільки процеси впровадження інновацій вимагають відповідної професійної компетентності та творчого підходу.

На нашу думку, інноваційно-технологічний підхід у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування є ключовим елементом, що забезпечує їх готовність до викликів сучасної професійної діяльності. Підхід передбачає використання передових технологій та методик, що дозволяють здобувачам освіти ефективно поєднувати теоретичні знання з практичними навичками. Впровадження таких інноваційних інструментів, як інтерактивні платформи, програмне забезпечення для мультимедійного дизайну, засоби для створення віртуальної реальності та анімації, сприяє розвитку у здобувачів освіти високого рівня професійної компетентності. Завдяки такому підходу, майбутні фахівці з мультимедійного дизайну отримують не лише знання, але й досвід реального застосування сучасних технологій у проектуванні, що підвищує їхню конкурентоспроможність та готовність до професійної діяльності.

Отже, використання методологічних підходів, таких як особистісно-орієнтований, компетентнісний, діяльнісний, інтегративний, проектно-технологічний та інноваційно-технологічний, є основними для підготовки фахівців з мультимедійного дизайну до навчального проектування. Такі підходи забезпечують всебічний розвиток професійних навичок, інтеграцію знань з різних дисциплін, орієнтацію на особистісні особливості здобувачів освіти, а також стимулюють інноваційне мислення і здатність до ефективного вирішення практичних завдань у сучасному освітньому середовищі.

Враховуючи важливість застосування методологічних підходів у підготовці фахівців з мультимедійного дизайну до навчального проєктування, варто перейти до розгляду конкретних методів навчання, які дозволяють ефективно реалізувати дані підходи на практиці.

Поняття «метод навчання» має різні трактування, проте більшість дослідників вважають його способом організації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів освіти. Водночас, метод (з грецького «methodos» – буквально «шлях до чогось») визначається як спосіб досягнення мети, впорядкована діяльність, засіб пізнання або спосіб відтворення у мисленні предмета дослідження [177]. Науковець А. Алексюк трактував «метод» як спосіб, прийом або систему прийомів для досягнення певної мети чи виконання певної операції [2]. В. Бондар зазначає, що «методи» не обираються з певного набору, а створюються індивідуально для кожного конкретного випадку, тому можуть мати безліч варіацій [11].

Дослідник Р. Шевчук описує «метод» як систему принципів, правил, норм і прийомів для отримання та систематизації нових знань про об'єктивну і суб'єктивну реальність [191]. На думку К. Салиги, «метод» це система, що складається з принципів, правил, прийомів, розпоряджень, вимог, способів і норм, які орієнтують суб'єкта пізнання на вирішення конкретного науково-практичного завдання [138]. О. Туриніна вважає метод дослідження шляхом, що базується на загальних теоретичних уявленнях про сутність досліджуваного явища, наголошуючи на принциповій різниці між методологією і методом, зазначаючи, що методологія – це наука про методи і їх використання в пізнанні, тоді як метод – це внутрішня закономірність руху людського мислення [171].

Методи навчання – це способи досягнення освітньої мети, що включають систему послідовних та взаємозалежних дій викладача і здобувачів освіти, спрямованих на засвоєння навчального матеріалу. Існують різні класифікації методів навчання: за джерелами отримання знань (словесні, наочні, практичні) та за рівнем пізнавальної самостійності (репродуктивні, частково-пошукові, дослідницькі, проблемного викладу тощо) [3].

Для ефективної підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування варто використовувати такі методи навчання: метод проєктів, пояснювально-ілюстративний, дослідницький, інтерактивний та інноваційний.

Метод проєктів є одним із активних підходів до навчання, основою якого є розвиток пізнавальних і творчих навичок здобувачів освіти, критичного мислення, а також здатності самостійно конструювати знання та орієнтуватися в інформаційному просторі. Метод проєктів передбачає досягнення дидактичної мети через детальну розробку проблеми, яка має завершитися реальним, практичним результатом, що оформлений у конкретній формі. Такий метод заснований на ідеї взаємодії та співпраці здобувачів освіти у процесі навчання, створюючи умови для розвитку необхідних якостей як автономної, так і соціально-активної особистості, здатної ефективно взаємодіяти в групі та брати на себе відповідальність як за себе, так і за колектив, що сприяє соціалізації особистості, підвищує її професійну та ділову активність. Саме такі якості необхідні здобувачам для того, щоб стати кваліфікованими фахівцями. Соціальні ролі, які здобувачі приймають і виконують під час роботи над проєктами (організатора, лідера, виконавця тощо), допомагають підготувати їх до вирішення складних професійних завдань у реальних умовах взаємодії.

Ми погоджуємося з О. Фунтіковою, що метод проєктів можна розглядати як засіб розвитку та саморозвитку професійного зростання майбутніх фахівців, що сприяє формуванню системи професійно-педагогічних умінь і підвищенню рівня професійної компетентності. Дослідниця вважає, що проєкти виконують такі функції: навчальну, яка передбачає засвоєння теоретичних знань; наукову, що включає проведення спостережень, аналіз досвіду та організацію експерименту; методичну, яка охоплює розробку питань і завдань, тестів та системи контролю для виконання проєкту [178].

Реалізація проєктів сприятиме розвитку навичок пошуку необхідної інформації, підвищенню зацікавленості майбутніх фахівців мультимедійного дизайну в організації проєктної діяльності, формуванню комунікативних здібностей та вмінню

організовувати взаємодію між усіма учасниками освітнього процесу, а також сприятиме створенню атмосфери співтворчості і спільної діяльності.

Наступним розглянемо пояснювально-ілюстративний метод, котрий зосереджений переважно на передачі знань і тренуванні пам'яті, а не на розвитку творчого мислення чи дослідницького підходу. Метод часто застосовується для пояснення концепцій, фактів або процесів за допомогою прикладів, ілюстрацій та інших засобів. Він ефективний для засвоєння базових знань і формування фундаменту, однак не забезпечує достатньої стимуляції для розвитку креативності чи критичного мислення у здобувачів освіти. Для цього краще підходять методи, такі як дослідницький підхід або метод проєктів, які сприяють активному навчанню та розвитку аналітичних і творчих навичок [117].

Ще один метод, який доцільно використовувати при підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування є дослідницький метод. Дослідницький метод полягає в тому, що здобувачі освіти поступово залучаються до наукової роботи, засвоюють принципи і методи наукового дослідження, що сприяє розвитку в майбутніх фахівців мультимедійного дизайну здатності досліджувати й аналізувати ситуації, які виникають у професійній діяльності. Такий метод особливо ефективний під час проведення практичних занять з дисципліни «Навчальне проєктування».

Важливим інструментом у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування є інтерактивний метод, що сприяє активному залученню здобувачів у освітній процес. Метод передбачає використання різноманітних інтерактивних засобів, таких як групові обговорення, практичні завдання, інтерактивні симуляції, кейс-стадії та спільне вирішення проблем. Завдяки інтерактивним методам здобувачі освіти мають можливість не лише пасивно засвоювати теоретичні знання, але й активно застосовувати їх на практиці, взаємодіючи з викладачами та одногрупниками, що сприяє розвитку критичного мислення, комунікативних навичок та креативності, які є важливими аспектами у процесі створення мультимедійних дизайн-проєктів.

Інтерактивні методи навчання відіграють важливу роль у формуванні творчого мислення, розвитку пам'яті та уваги. Заняття, що використовують інтерактивні методи, сприяють тому, щоб сильні здобувачі освіти не втрачали інтересу, а слабкі не відставали. Інтерактивні методи, на відміну від традиційних, не лише активізують пізнавальну діяльність, але й забезпечують необхідну циркуляцію та осмислення інформації, а також певною мірою компенсують недоліки традиційного та індивідуального навчання [156].

Ключовим методом у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування є інноваційний, орієнтований на впровадження новітніх технологій і підходів, які стимулюють творче мислення та адаптацію до швидко змінюваних вимог сучасної дизайн-освіти. Метод включає використання передових програмних засобів, віртуальної та доповненої реальності, інтерактивних платформ, а також інших цифрових інструментів, що дозволяють фахівцям мультимедійного дизайну створювати інноваційні дизайн-проєкти. Крім того, інноваційний метод сприяє розвитку гнучкості мислення та здатності до швидкої адаптації, що є ключовими компетенціями для фахівців у напрямі мультимедійного дизайну, що допомагає підготувати здобувачів освіти до реальних викликів у професійній діяльності, де вимоги до дизайн-проєктів постійно змінюються та оновлюються.

У всіх вищезазначених методах особливою рисою є те, що, на відміну від традиційних занять, де основну роль виконує викладач, у нетрадиційних методах основний акцент робиться на залученні здобувачів освіти. Це включає концентрацію їхніх вольових, інтелектуальних і емоційних зусиль як під час підготовки до практичних занять, так і в процесі їх проведення, що підкреслює важливість їхньої пізнавальної, організаційної та творчої активності.

Отже, використання таких методів сприяє більш активному залученню здобувачів у освітній процес, підвищуючи їхню самостійність і відповідальність за власний навчальний прогрес, а також розвиває їхні професійні навички, необхідні для успішної професійної діяльності в напрямі мультимедійного дизайну.

У процесі розробки методики навчання важливим етапом є визначення не лише методів, які використовуються для досягнення освітніх цілей, але й принципів, що

лежать в основі організації освітнього процесу. Методи навчання – це інструменти, які забезпечують реалізацію навчальних завдань, тоді як принципи виступають загальними закономірностями та правилами, що визначають вибір та застосування даних методів.

Поняття «принцип» походить з латинського «*principium*», що означає «початок» або «основа». У контексті освіти та науки, принцип розглядається як фундаментальне положення або ідея, яка визначає базові засади, на яких будується система знань, теорій або підходів. С. Гончаренко визначає «принцип» як ключову концепцію, яка визначає фундамент або базу певної системи, теорії чи науки. Він слугує першоосновою, на якій базуються інші факти, теорії або підходи. Крім того, принцип може відображати внутрішні переконання, а також практичні, моральні й теоретичні засади, які людина використовує як керівництво у своєму житті та в різних сферах діяльності [30].

Дослідниця Н. Мойсеюк інтерпретує «принципи» як основні положення, які визначають зміст, організаційні форми та методи освітнього процесу відповідно до загальних цілей і закономірностей [95].

Аналізуючи науково-педагогічні праці, що стосуються «принципів навчання» можна зробити висновок, що вчені загалом обґрунтовують одну й ту ж суть цього терміну – основні вимоги до освітнього процесу та вибір способів його організації. В такому контексті варто погодитися з В. Чайкою, який вважає, що принципи мають встановлювати та регулювати освітній процес у нерозривній логічній послідовності, оскільки вони відображають теоретичні підходи до його побудови та управління [182].

Виходячи з вищезазначеного, принципами навчання фахівців мультимедійного дизайну є основоположні положення, які визначають зміст, організаційні форми та методи освітнього процесу, спрямовані на формування професійних компетентностей фахівців мультимедійного дизайну.

Стосовно підготовки, найбільш відповідними принципами для організації освітнього процесу, спрямованого на формування у фахівців мультимедійного дизайну готовності до застосування навчального проектування, є: наочність,

послідовність та систематичність, інтерактивність, зв'язок теорії і практики, інноваційність та культуровідповідність. Такі принципи відображають нормативні основи навчання, враховуючи специфіку мультимедійного дизайну, і забезпечують цілісність та ефективність підготовки майбутніх фахівців, враховуючи сучасні вимоги та тенденції у професійній освіті.

Розглянемо детальніше зміст кожного з принципів, що використовуються в методиці навчання майбутніх фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності.

Принцип наочності є одним із ключових у педагогіці, оскільки передбачає використання візуальних та інших сенсорних засобів для підвищення ефективності навчання. Даний принцип акцентує увагу на застосуванні таких візуальних інструментів, як графіки, схеми, діаграми, відеоматеріали, а також інтерактивних мультимедійних засобів, які допомагають мультимедійним дизайнерам краще розуміти та засвоювати складні концепції і техніки. Принцип наочності ґрунтується на розумінні того, що інформація, яка сприймається через зорові, слухові та інші органи чуття, запам'ятовується краще, оскільки активніше залучає мислення та уяву. Використання наочних засобів не лише сприяє кращому засвоєнню матеріалу, але й розвиває критичне та креативне мислення у фахівців мультимедійного дизайну, роблячи навчання більш цікавим і зрозумілим [105].

Принцип послідовності та систематичності у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування передбачає організацію освітнього процесу таким чином, щоб знання і навички формувалися поступово і логічно, з урахуванням зростаючої складності завдань і матеріалу. На початкових етапах майбутні мультимедійні дизайнери опановують основи навчального проектування та їх основні принципи, після чого поступово переходять до більш складних тем, таких як інтеграція мультимедійних елементів, розробка комплексних дизайн-проектів, використання спеціалізованого програмного забезпечення та технік. Принцип послідовності та систематичності дозволяє забезпечити системне розуміння здобувачами ключових концепцій і методик, пов'язаних з навчальним проектуванням, сприяє розвитку їхніх професійних компетентностей і впевненості у

власних силах. Крім того, послідовність у навчанні допомагає фахівцям мультимедійного дизайну бачити логічні зв'язки між різними аспектами проектування, що дозволяє ефективніше застосовувати отримані знання на практиці, забезпечуючи тим самим високий рівень професійної освіти.

Принцип інтерактивності передбачає активну взаємодію між учасниками освітнього процесу, що стимулює більш глибоке засвоєння знань і розвиток навичок. Принцип ґрунтується на ідеї, що навчання стає більш ефективним, коли фахівці мультимедійного дизайну не просто пасивно сприймають інформацію, а активно залучаються до освітнього процесу через обговорення, співпрацю, участь у групових проектах, використання інтерактивних технологій та мультимедійних інструментів.

Інтерактивність створює динамічне навчальне середовище, де здобувачі освіти мають можливість обмінюватися ідеями, ставити запитання, отримувати миттєвий зворотний зв'язок і вирішувати проблеми спільно з іншими, що підвищує мотивацію, сприяє розвитку комунікативних і соціальних навичок, а також забезпечує більш глибоке розуміння матеріалу. У сучасній дизайн-освіті, особливо в напрямі мультимедійного дизайну, принцип інтерактивності стає невід'ємною складовою, що допомагає підготувати фахівців до реальних викликів професійного життя.

Принцип єдності теорії і практики передбачає тісний зв'язок між теоретичними знаннями та їх практичним застосуванням у освітньому процесі. Ефективне навчання можливе лише тоді, коли теоретичні концепції і моделі не лише вивчаються, але й активно використовуються на практиці. При підготовці фахівці мультимедійного дизайну повинні не тільки засвоювати теоретичні знання про навчальне проектування, інструменти та моделі, але й застосовувати їх у реальних дизайн-проектах, що відображають вимоги сучасної індустрії. Така інтеграція забезпечує глибше розуміння матеріалу, дозволяє розвивати необхідні професійні навички та готовність вирішення проблем, які виникають у процесі роботи.

Принцип інноваційності передбачає готовність до змін, пошук нових і більш ефективних способів вирішення завдань, з акцентом на використання новітніх технологій, сучасних цифрових інструментів у навчальному проектуванні при підготовці фахівців мультимедійного дизайну. У рамках такого принципу навчання

передбачає активне використання новітніх інструментів, програмного забезпечення та технік, які допомагають мультимедійним дизайнерам залишатися на передовій сучасних тенденцій у дизайні. Інноваційність також включає експериментування з новими підходами до навчання, інтеграцію міждисциплінарних знань та розвиток творчого мислення, що дозволяє здобувачам освіти не тільки слідувати існуючим стандартам, але й створювати власні унікальні рішення.

Принцип культуровідповідності спрямований на збереження і розвиток культурної спадщини, традицій та цінностей, які є важливими для формування особистості та професійної ідентичності здобувачів освіти. Такий принцип передбачає інтеграцію культурних і національних особливостей у процес створення мультимедійних дизайн-проектів, що включає використання історичних та етнічних традицій у мультимедійному контенті, утвердження національної унікальності в дизайні, а також розвиток навичок візуального відтворення культурної символіки. Фахівці мультимедійного дизайну повинні стати носіями традицій та інновацій у своєму напрямі, що є важливим чинником збереження національної ідентичності та ефективним засобом візуальної комунікації як на державному, так і на міжнародному рівнях. Застосування культурологічного підходу у навчальному проектуванні також означає, що мультимедійний контент буде не лише технічно досконалим, але й етично і культурно обґрунтованим, що є особливо важливим у сучасному глобалізованому світі, де культурна чутливість відіграє ключову роль у комунікації.

Методика навчання передбачає поступовий перехід до використання сучасних форм навчання та засобів, що забезпечують активну участь здобувачів освіти у освітньому процесі. Освітній процес у закладах вищої освіти організовується через різні форми навчання, які реалізуються через взаємодію викладача зі здобувачами освіти. Як відомо, сучасні університети будують освітній процес на основі поєднання різних форм організації, які постійно вдосконалюються. Форма навчання визначається як зовнішній прояв узгодженої діяльності педагога і здобувачів, що здійснюється у певному порядку та режимі.

Як зазначає Ю. Мальований «форма навчання» – це спосіб організації освітнього процесу на різних його рівнях. Перший рівень охоплює всі аспекти, що

стосуються навчання як загального педагогічного процесу, і включає системи навчання: індивідуальну, індивідуально-групову та групову. Другий рівень охоплює явища, пов'язані з окремою частиною освітнього процесу – навчальним заняттям [177].

Дослідник В. Ортинський трактує «форму організації навчання» як певну структурно-організаційну та управлінську конструкцію навчального заняття, що залежить від його дидактичних цілей, змісту та особливостей діяльності суб'єктів і об'єктів навчання. Форми організації навчання повинні впорядковувати освітній процес, а їхня класифікація ґрунтується на дидактичних цілях. При цьому кожна організаційна форма навчання може мати кілька дидактичних цілей [102].

Базуючись на основних ідеях особисто-орієнтованого, компетентнісного, діяльнісного, інтегративного, проєктно-технологічного та інноваційно-технологічного підходів, ми вважаємо, що підвищення мотивації та інтересу до навчання у здобувачів освіти можна досягти шляхом впровадження нетрадиційних форм навчальних занять (лекції, практичні заняття, виконання проєктів, презентація проєктів тощо). Використання таких підходів сприяє більш ефективному засвоєнню навчального матеріалу, оскільки вони стимулюють активну розумову діяльність, дозволяють здобувачам глибше проникнути в суть досліджуваних явищ, а також розвивають їхню здатність до самостійного мислення і творчого підходу до вирішення завдань. Дані підходи підсилюють інтерактивність освітнього процесу, роблячи його більш динамічним та орієнтованим на потреби кожного фахівця.

Виходячи з основних форм навчання далі нами розглянуто детальніше форми навчальних занять під час підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування, які створюють ефективне освітнє середовище для глибокого засвоєння знань і розвитку практичних навичок у майбутніх мультимедійних дизайнерів.

Лекція (з латинської «lectio» – «читання») – систематичний, послідовний виклад навчального матеріалу, будь-якого питання, теми, розділу, предмета, методів науки [118]. У рамках сучасного підходу до викладання лекції перестають бути суто одностороннім передаванням знань від викладача до здобувачів освіти. Замість цього

вони стають інтерактивними майданчиками, де здобувачі активно залучаються до процесу обговорення, обміну ідеями та аналізу матеріалу. Використання мультимедійних засобів, дискусійних елементів та залучення до лекцій різних практичних прикладів дозволяє здобувачам краще розуміти й запам'ятовувати інформацію.

Дослідниця І. Дичківська виділяє характерні риси активізації навчання через застосування нетрадиційних форм лекційних занять. Вона відносить до них: стимулювання розумової діяльності (здобувач освіти змушений бути активним, незалежно від свого бажання); підтримання тривалої, а не короткочасної активності здобувача; самостійне та творче прийняття рішень у процесі навчальної діяльності, що сприяє підвищенню мотивації до навчання; постійну взаємодію між викладачем і здобувачем освіти [38].

Вибір форми проведення лекції визначається етапом навчання та її спрямованістю. У рамках дослідження нами запропоновано використання таких нетрадиційних форм лекційних занять, як: проблемна лекція, мультимедійна лекція, лекція-діалог, інтерактивна лекція.

Проблемна лекція є одним зі способів раціоналізації та інтенсифікації освітнього процесу, забезпечуючи об'єктивний контроль знань здобувачів освіти і підвищуючи ефективність та якість навчальної, пізнавальної та виховної роботи. Вона сприяє розвитку пізнавальних інтересів здобувачів і формуванню навичок самостійного поповнення знань [62].

Проблемна лекція орієнтована на стимулювання активного мислення та залучення здобувачів освіти до процесу пізнання через обговорення і розв'язання складних питань. Замість того, щоб просто передавати готові знання, викладач ставить перед здобувачами проблеми або питання, які потребують аналізу та критичного осмислення. У ході такої лекції майбутні фахівці беруть участь у діалозі, формують гіпотези, пропонують власні рішення і активно долучаються до пошуку відповідей, що сприяє розвитку навичок самостійного мислення, критичного аналізу та глибшому розумінню навчального матеріалу.

Однією з найефективніших форм проведення занять у закладах вищої освіти є мультимедійна лекція. Вона має форму гіпертексту, де інформація структурована та узагальнена в лінійному порядку, що сприяє інтеграції знань [232]. Гіпертекстовий формат лекції дозволяє здобувачам освіти глибше зануритися в матеріал, забезпечуючи збалансоване розуміння інформації. Використання слайдів допомагає навчитися структурувати й інтерпретувати інформацію, розвиває їхні творчі здібності, створює умови для вирішення мисленнєвих завдань, пропонує альтернативні рішення та забезпечує інтерактивні взаємодії. Презентація мультимедійної лекції стимулює творчі здібності і розвиває їхнє конвергентне та дивергентне мислення, оскільки під час лекції вони активно залучаються до пізнавальної діяльності [13].

Ще однією ефективною формою проведення є лекція у форматі діалогу, яка складається з трьох етапів послідовності викладання лекційного матеріалу [13]. На першому етапі викладач формулює проблему перед аудиторією, визначає коло питань, що потребують обговорення, та спрямовує дискусію в контекст теми.

Другий етап зосереджений на пошуку правильного вирішення проблеми [173], де викладач надає додаткову інформацію відповідно теми та виявляє нові погляди та пропозиції, а також визначає можливі шляхи розв'язання проблеми на основі висловлених думок.

Третій етап передбачає формулювання висновків: викладач узагальнює позиції, тези та аргументацію здобувачів освіти, висловлює свою думку з питання, ставить допоміжні запитання і співвідносить основні висновки з обговорюваною проблемою [173].

Наступний вид лекції, який ми розглянемо, – це інтерактивна лекція. Інтерактивна лекція – це форма навчального заняття, яка передбачає активну участь здобувачів освіти у процесі навчання через різноманітні інтерактивні методи і технології [58]. На відміну від традиційної лекції, де здебільшого пасивно сприймають інформацію майбутні дизайнери, інтерактивна лекція стимулює їх до взаємодії з викладачем і один з одним, що може включати обговорення, групові завдання, використання мультимедійних інструментів, опитування в реальному часі,

розв'язування кейсів та інших завдань, що сприяють активному залученню в освітній процес. Такий підхід не тільки підвищує мотивацію і зацікавленість здобувачів освіти, але й сприяє глибшому засвоєнню матеріалу та розвитку навичок критичного мислення.

Практичне заняття – форма навчального заняття, на якому викладач організовує детальний розгляд окремих теоретичних положень навчальної дисципліни і формує вміння та навички їх практичного застосування шляхом індивідуального виконання з майбутніми фахівцями відповідних завдань. Вони можуть включати практичні роботи, моделювання реальних ситуацій, рольові ігри та симуляції. Практичні заняття дозволяють здобувачам освіти набути навичок, необхідних для вирішення конкретних завдань, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та розвитку компетенцій, орієнтованих на практичну діяльність. Нестандартні форми практичних занять значно розширюють можливості традиційного освітнього процесу, надаючи більше простору для творчого мислення, активного залучення та реального застосування знань. До таких форм належать [58]:

- «Case-study» (кейс-метод) – здобувачі освіти аналізують реальні чи змодельовані ситуації (кейси), розглядаючи різні варіанти рішень і обираючи найкращий з них, що сприяє розвитку навичок критичного мислення та підготовці до вирішення складних практичних завдань у майбутній професійній діяльності;
- брейнстормінг – здобувачі освіти генерують ідеї в груповому форматі, шукаючи креативні рішення для поставлених завдань, що сприяє творчому підходу та активізує колективне мислення;
- проєктний метод – замість виконання окремих завдань, здобувачі освіти працюють над довгостроковими проєктами, які охоплюють кілька тем або розділів курсу, що розвиває їхні навички планування, організації роботи, а також вміння інтегрувати знання з різних дисциплін;
- гейміфікація – впровадження елементів гри в освітній процес робить його більш захоплюючим і мотивуючим;
- майстер-класи (або воркшопи) від відомих практиків – запрошення професіоналів із напряму мультимедійного дизайну для проведення практичних

занять дає здобувачам освіти можливість отримати цінні знання та навички безпосередньо від експертів, а також знайти натхнення від їхнього досвіду.

Впровадження таких нестандартних форм практичних занять робить освітній процес більш гнучким, адаптивним до сучасних викликів і орієнтованим на розвиток у здобувачів освіти не лише знань, але й життєво важливих навичок та компетентностей.

Ще однією з форм навчальної діяльності є самостійна робота. Самостійна робота – це форма освітньої діяльності, яка передбачає самостійне виконання здобувачами освіти завдань, без безпосередньої участі викладача. Вона спрямована на поглиблення знань, розвиток навичок самостійного мислення, аналізу та прийняття рішень. Самостійна робота дозволяє здобувачам самостійно організувати свій освітній процес, ефективно управляти часом і відповідально ставитися до виконання завдань. Такий вид діяльності є важливим для розвитку ініціативності, креативності та здатності до самостійного вирішення проблем, що особливо важливо в контексті підготовки фахівців мультимедійного дизайну.

Наступна форма навчання – це виконання проєктів. Виконання проєктів – це процес, під час якого здобувачі освіти застосовують свої теоретичні знання на практиці, розробляючи реальні або симульовані проєкти, що відображають актуальні завдання в їхній професійній галузі. Даний підхід сприяє розвитку критичного мислення, креативності, навичок самостійної роботи та здатності до професійної діяльності. В результаті, майбутні фахівці мультимедійного дизайну отримують цінний досвід у створенні та реалізації проєктів, що підвищує їхню готовність до певної галузі.

Важливою формою навчання при підготовці фахівців мультимедійного дизайну до використання навчального проєктування є презентація проєктів. Презентація проєктів – це процес публічного представлення майбутніми дизайнерами результатів своєї проєктної роботи, де вони демонструють виконані завдання, пояснюють обрані рішення та аргументують свій підхід до вирішення поставлених проблем. Такий етап є важливою складовою освітнього процесу, оскільки він розвиває навички комунікації, публічних виступів, а також уміння ефективно структурувати й

передавати інформацію. Презентація проєктів також дозволяє здобувачам освіти отримати зворотний зв'язок від викладачів та одногрупників, що сприяє подальшому вдосконаленню їхніх професійних компетентностей.

Використання вищезазначених форм навчання у підготовці фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності в комплексі робить освітній процес більш гнучким і ефективним, дозволяючи враховувати індивідуальні потреби й особливості кожного здобувача освіти, а також стимулюючи їхню активну участь у навчанні.

Розглянувши ключові методологічні підходи, методи та принципи навчання, які сприяють розвитку професійних навичок у майбутніх фахівців мультимедійного дизайну, важливо також звернути увагу на організаційно-методичні вимоги, які забезпечують структурованість і ефективність освітнього процесу.

Організаційно-методичні вимоги – це сукупність правил, принципів і умов, які забезпечують ефективність і структурованість освітнього процесу. Вони визначають, як саме повинна бути організована освітня діяльність, щоб досягти поставлених цілей у підготовці фахівців. Вимоги охоплюють планування, координацію, забезпечення ресурсами, контроль та оцінювання, а також інтеграцію теоретичних і практичних аспектів навчання. Вони є основою для створення оптимального навчального середовища, яке сприяє розвитку професійних компетентностей здобувачів освіти і підвищенню якості освіти.

Організаційно-методичні вимоги можна умовно поділити на три основні групи:

- перша група включає ефективне проведення навчальних занять, що передбачає матеріальне забезпечення освітнього процесу, наочно-технічне оснащення, дотримання санітарно-гігієнічних норм, створення психологічно комфортного навчального середовища, а також ключові орієнтири діяльності викладача;

- друга група охоплює змістово-методичну складову освітнього процесу в навчальному проєктуванні, яка стосується цілеспрямованості навчальних завдань, змістовності занять, запланованих результатів, а також ефективності обраних методів і підходів;

- третя група стосується реалізації принципів активності та характеру взаємодії, а також міжпредметних зв'язків у освітньому процесі; включає розвиток соціальної взаємодії, пізнавальної діяльності, рефлексивних умінь і оцінки результатів, а також застосування групових і колективних форм роботи на основі набутих знань та навичок.

Вищезазначені вимоги спрямовані на здобуття професійної кваліфікації та розвиток компетентностей у здобувачів освіти. Сучасний процес підготовки фахівців орієнтований на формування різних типів компетентностей, а також включає розвиток умінь щодо управління власною діяльністю, таких як професійне самовизначення, саморозвиток, рефлексія, саморегуляція під час виконання завдань, розвиток особистісних якостей, ефективна комунікація, робота з інформацією, взаємодія із замовниками та професійна рефлексія.

Отже, навчальне проектування у мультимедійному дизайні – це процес організації освітньої діяльності, спрямований на формування у здобувачів необхідних професійних компетентностей через практичну роботу над реальними або наближеними до реальних дизайн-проектами. Такий підхід передбачає інтеграцію теоретичних знань і практичних навичок, розвиток творчих здібностей, аналітичного мислення та здатності до самостійного вирішення завдань у межах мультимедійного дизайну.

Методика використання навчального проектування являє собою комплекс методів і прийомів, які спрямовані на організацію, планування та систематичне здійснення процесу набуття здобувачами освіти необхідних компетентностей. Вона забезпечує цілеспрямоване навчання створенню, опису та візуалізації концептуальних моделей, що відповідають певним функціональним, ергономічним та естетичним вимогам, допомагаючи здобувачам ефективно готуватися до професійної діяльності у напрямі мультимедійного дизайну.

Таким чином, впровадження методики використання навчального проектування у підготовці фахівців мультимедійного дизайну забезпечує комплексний розвиток професійних компетентностей здобувачів освіти, наближаючи їх до реальних умов роботи. Інтеграція дисциплін, орієнтація на командну роботу та

акцент на творчому підході дозволяють не лише ефективно застосовувати теоретичні знання на практиці, але й готувати фахівців мультимедійного дизайну до викликів у професійній діяльності. Даний підхід сприяє формуванню висококваліфікованих, креативних і адаптивних фахівців, здатних успішно працювати в динамічному середовищі мультимедійного дизайну.

2.3. Модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності

Сучасний світ швидко змінюється під впливом технологічного прогресу, що вимагає адаптації освітніх програм, особливо у підготовці фахівців з мультимедійного дизайну, де навчальні технології відіграють ключову роль у створенні інноваційного контенту. Ефективна підготовка фахівців мультимедійного дизайну повинна забезпечити не лише оволодіння сучасними інструментами та технологіями, але й розвиток здатності до творчого вирішення завдань і адаптації до нових професійних викликів. Навчальне проєктування є важливою складовою освітнього процесу, що забезпечує інтеграцію теоретичних знань і практичних навичок у єдиний навчальний контекст.

Використання моделі в підготовці фахівців мультимедійного дизайну дозволяє систематизувати та впорядкувати освітній процес, що дозволяє чітко визначити етапи навчання, методи і засоби, які використовуються для досягнення освітніх цілей. Модель інтегрує теоретичні знання і практичні навички в єдиний навчальний контекст, забезпечуючи більш глибоке розуміння матеріалу та готовність до професійної діяльності. Модель також сприяє ефективному моніторингу та оцінці результатів навчання, допомагає вчасно виявляти проблеми і коригувати навчальні підходи, що дозволяє адаптувати здобувачів освіти до нових професійних викликів, розвивати їхню здатність до творчого вирішення завдань і швидкого освоєння нових технологій, підвищуючи якість освіти та готуючи конкурентоспроможних фахівців.

Складання моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності є п'ятим завданням

дисертаційного дослідження, що дозволяє візуалізувати етапи і динаміку процесу, а саме:

- схематично зобразити структурні компоненти формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності;
- визначити взаємозв'язки та зв'язки між усіма елементами моделі на всіх етапах освітнього процесу;
- відобразити форми організації, методи, засоби і технології навчання, а також педагогічні умови, які забезпечують ефективність такого процесу.

Зазначимо, що проблема моделювання педагогічних систем та проєктування моделей конкретних освітніх процесів різнобічно висвітлюється в наукових працях таких українських учених, як: С. Вітвицька [23], К. Гнезділова [27], С. Гончаренко [29], Т. Гуменюк [33], С. Мартиненко [85], Н. Мачинська [88], В. Маслов [157], І. Осадченко [104], О. Рогульська [132], О. Рудницька [135], І. Шубін [136] та інших.

Різноманітні підходи до проєктування моделей професійної підготовки майбутніх фахівців дизайну досліджували такі вчені як: Н. Зимогляд [54], М. Кравченко [70], А. Мешко [93], О. Пасько [112], А. Руденченко [134], А. Шевченко [188].

Для створення нашої моделі розглянемо детальніше поняття «модель», щоб визначити важливі аспекти та підходи, які будуть використані у процесі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Поняття «модель» у перекладі з французької мови «modele» – означає міру, зразок, норму, а з латинської «modeling» – образ, спрощений опис складного явища чи процесу, який відтворює структуру та функції будь-якого об'єкта і використовується для отримання нових знань про цей об'єкт та має різноманітні інтерпретації як у педагогіці, так і у філософії [21].

Сутність поняття «модель» у педагогічному контексті полягає в її здатності слугувати інструментом для структурного представлення знань, навичок та компетентностей, необхідних для досягнення певних освітніх цілей [184].

«Модель» є системою, створеною уявно або реалізованою матеріально, яка відображає сам об'єкт дослідження або певні його характеристики для проведення дослідження [46]. У «Великому тлумачному словнику української мови» поняття «модель» визначено як «уявний чи умовний образ (зображення, опис, схема тощо) якогось об'єкта, процесу або явища, що використовується як його представник» [21]. А у словнику іншомовних слів поняття «модель» визначається як процес або об'єкт, що досліджується, представлений у загальному вигляді [148].

Зокрема, С. Гончаренко вважає «модель» штучною системою елементів, що з певною точністю відображає окремі властивості, аспекти та зв'язки об'єкта дослідження [29].

На думку С. Мартиненко, «модель» має відображати цілісність педагогічного процесу, відповідати його реальним функціям та можливостям [85].

У своїх працях Т. Гуменюк вважає «моделлю» штучно створений об'єкт у формі схеми, фізичної конструкції, знакових форм або формул, який, будучи подібним до досліджуваного об'єкта або явища, відображає та відтворює його структуру, властивості, взаємозв'язки та відносини між елементами в більш простій і узагальненій формі [33].

І. Осадченко трактує «модель» як систему, створену уявно або матеріально, що відображає або відтворює об'єкт дослідження і здатна його замінити, надаючи нову інформацію про цей об'єкт [104].

Як зазначає І. Шубін «модель» є уявною або матеріально реалізованою системою, яка, відображаючи або відтворюючи об'єкт дослідження, здатна замінити його таким чином, що її вивчення надає нову інформацію про цей об'єкт. Модель містить найбільш суттєві риси або параметри об'єкта дослідження, абстрагуючись від несуттєвих, другорядних елементів. Нові закономірності не повинні суперечити попередній моделі, а доповнювати та вдосконалювати її. Завдяки моделі сторони об'єкта, що вивчаються, виділяються та узагальнюються, а функції аналізу та синтезу, характерні для моделі, дозволяють дослідити об'єкт поелементно та об'єднати розрізнені дані в єдине ціле на основі закономірностей і логічних тверджень [136].

Дослідник В. Маслов розглядає «модель» як суб'єктивне відтворення найсуттєвіших ознак, рис і якостей об'єкта або процесу в свідомості людини чи групи людей, а також їх зовнішнє відображення різними способами і формами, що дає загальне уявлення про феномен чи його окремі складники [157].

У контексті нашого дослідження вважаємо доцільним визначення «моделі», яке запропонувала О. Рогульська, як графічне відтворення спеціально організованої взаємодії науково-педагогічних працівників та здобувачів у процесі навчання в закладах вищої освіти [132].

У своїй праці С. Вітвицька зазначає, що педагогічна «модель» є проміжною ланкою між теоретичними положеннями та їхньою перевіркою в реальному педагогічному процесі [23].

Дослідниця К. Гнезділова вважає, що «модель» повинна висвітлювати теоретичні положення та методологічні підходи, які дозволяють визначити закономірності та принципи реалізації педагогічного процесу [27].

У своєму дослідженні О. Рудницька говорить, що побудова «моделі» зазвичай спрощує та узагальнює оригінал, сприяючи впорядкуванню та систематизації інформації про нього. Вчена вважає, що кожна модель повинна відображати найважливіші риси об'єкта навчання. Дрібні фактори, надмірна деталізація та другорядні явища ускладнюють модель і заважають її теоретичному дослідженню. Таким чином, погоджуючись з О. Рудницькою, модель є штучною системою, яка з певною точністю відтворює властивості досліджуваного об'єкта [135].

Як стверджує Н. Мачинська, педагогічні моделі є складними системами, які мають такі характерні риси: неповноту (освіта завжди розвивається і вдосконалюється відповідно до вимог сучасності); обмеженість (розглядається лише окремий аспект педагогічного явища); суб'єктивність (модель відображає лише ті властивості, які автори вважають найбільш суттєвими); гіпотетичність (використання аналогій, спрощень, припущень) [88]. Ми погоджуємося з дослідницею, що розробку педагогічної моделі слід розглядати як відкритий коригуючий процес, який включає незмінну складову та варіативну частину, що періодично оновлюється.

Отже, аналізуючи надачі дефініції поняття «модель», можна зробити висновок, що модель є штучно створеною системою, яка повністю або частково відтворює сутність та властивості оригіналу. Моделі відіграють ключову роль у педагогічних системах, допомагаючи освітянам ефективніше організувати освітній процес і досягати поставлених цілей.

Багато науковців досліджували різноманітні підходи до проєктування моделей професійної підготовки майбутніх фахівців з дизайну.

Зокрема, А. Руденченко розглядала модель професійної підготовки майбутніх дизайнерів як умовну схему, що у спрощеному вигляді демонструє властивості, взаємозв'язки та відносини між компонентами досліджуваного процесу. Відповідно до такої моделі, здобувачі вчать поетапно створювати дизайн-об'єкти, спираючись на інтегральний комплекс народних традицій декоративно-прикладного мистецтва, поєднуючи їх із сучасними технологіями та закономірностями академічного мистецтва [134].

У своїй науковій праці Н. Зимогляд пропонує розглядати «модель» професійної підготовки дизайнера одягу у вигляді схеми, заснованої на програмі професійної діяльності, що включає мотивацію та цілепокладання як обов'язкові компоненти [54].

Дослідниця О. Пасько у своїй моделі підготовки фахівців з дизайну підкреслює важливість використання методики навчання пошукового макетування та виділяє кілька ключових компонентів, такі як: мету, конкретизовану сукупністю завдань, інтердисциплінарний зміст, форми реалізації змісту, методи пошукового макетування, а також критерії, показники і рівні сформованості професійної компетентності дизайнерів. На її думку, застосування компетентнісного, середовищного, проєктного і технологічного підходів забезпечує системний підхід до навчання, що дозволяє здобувачам не тільки отримувати знання, але й застосовувати їх на практиці, готуючи їх до професійної діяльності у галузі дизайну [112].

У своїй дисертації А. Шевченко формулює поняття «модель» як педагогічну конструкцію, що дозволяє теоретично обґрунтувати і розробити процес навчання художнього проєктування майбутніх фахівців з дизайну. Вона зазначає, що така модель дає можливість чітко визначити методологічні підходи, принципи навчання,

форми організації, методи та засоби навчання, які забезпечують ефективність освітнього процесу. Її модель включає три основні блоки: методологічно-пізнавальний, організаційно-методичний та результативно-рефлексійний, які спільно створюють цілісну систему підготовки фахівців. Використання структурно-функціональної моделі сприяє активізації творчості здобувачів освіти, забезпечує систематичність та послідовність освітнього процесу, що є ключовим для формування фахових компетентностей у майбутніх дизайнерів [188].

А. Мешко у своїй моделі підготовки фахівців з дизайну підкреслює важливість використання проєктних технологій як основи методології. Він зазначає, що така модель ґрунтується на методах і принципах системного аналізу, дозволяючи визначити цілі, які відповідають різноманітним аспектам професійної підготовки, що включає оволодіння знаннями у галузі мистецтва, функціонально-технологічних процесів, конструкцій та матеріалів, новітніх технологій, а також розуміння ролі форми, перспективи, пластики, значення світла, кольору, текстури та фактури в проєкті [93].

У своїй дисертації М. Кравченко розробила компетентнісно-орієнтовану модель майбутнього фахівця з дизайну, яка включає в себе теоретичні знання та практичні навички з управління проєктами. Така модель акцентує увагу на розвитку аналітичних, комунікаційних та творчих навичок, що дозволяє випускникам бути конкурентоспроможними та ефективно впроваджувати сучасні методи управління проєктами в практичну діяльність [70].

Аналізуючи педагогічні моделі дослідників, можна зробити висновок, що кожен підхід має свої особливості та переваги, які враховують специфіку професійної підготовки майбутніх фахівців з дизайну. Уточнимо сутність нашої моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, під якою розуміємо умовно представлену педагогічну систему, яка включає мету, методологічні підходи, методи, принципи навчання, педагогічні умови, форми та засоби навчання, критерії та показники, що комплексно забезпечують ефективність процесу формування готовності майбутніх фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування.

Створення моделі – це конкретизація загальнонаукового принципу зв'язку цілого й одиничного, де поєднання і взаємодія компонентів породжує нову якість – оновлену модель. Вона потребує теоретичних і методичних пояснень, без яких може стати лише схемою, абстракцією, і тому залишитися нереалізованою.

Результати проведеного констатувального етапу експериментальної роботи свідчать, що основним критерієм ефективності функціонування освітнього середовища для підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну є якість їх професійної освіти, тобто сформована готовність фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування та їхня здатність до професійної діяльності у сучасному технологічному середовищі.

З метою обґрунтування теоретичних та методичних засад вважаємо доцільним розробити модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності (рис 2.1).

Модель є схематичним зображенням педагогічної системи підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. Вона відображає цілісність процесу професійної підготовки, взаємозв'язок між її компонентами, відповідність меті та очікуваним результатам, а також реальні характеристики структурних елементів навчального середовища. Дана модель забезпечує відтворювальний характер досліджуваних процесів, створюючи можливості для експериментальної перевірки та вдосконалення методів навчання, що сприяє ефективному формуванню професійних компетентностей фахівців мультимедійного дизайну.

Звертаємо увагу, що успішне впровадження даної моделі залежить від належного виконання та дотримання відповідних педагогічних умов, зазначених у пункті 2.1. Теоретично обґрунтовані педагогічні умови (формування позитивної мотивації до використання навчального проєктування; розширення знань здобувачів вищої освіти щодо навчального проєктування та його впровадження в напрямі мультимедійного дизайну; активізація освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій; залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проєктів) проходять апробацію

на всіх етапах впровадження моделі, базуючись на принципах системності, послідовності та диференційованого використання відповідних змістових компонентів, форм і методів.

Основними характеристиками моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності є: цілісність; цілеспрямованість, тобто відповідність її компонентів поставленій меті та очікуваним результатам; нейтральність відносно суб'єктивних оцінок учасників моделювання; абстрагування від деяких деталей і параметрів існуючої моделі.

Модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності включає три основні блоки:

- концептуально-цільовий (окреслює мету, основні методологічні підходи та принципи навчання);
- організаційно-методичний (розкриває зміст підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування, описує основні форми та методи формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування);
- результативно-оцінювальний (визначає критерії та рівні сформованості здатності до навчального проєктування та прогнозує результати такої підготовки).

Ми вважаємо, що такі блоки забезпечать якісну підготовку фахівців мультимедійного дизайну у дизайнерських закладах вищої освіти. Кожен з блоків є автономним та має свої індивідуальні особливості, проте всі вони доповнюють один одного та взаємопов'язані. Для успішної діяльності фахівців мультимедійного дизайну, які використовують навчальне проєктування, необхідно оволодіти комплексом знань, умінь, навичок та компетентностей.

У концептуально-цільовому блоці викладено основні ідеї, на яких базується підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Метою розробленої моделі є забезпечення формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

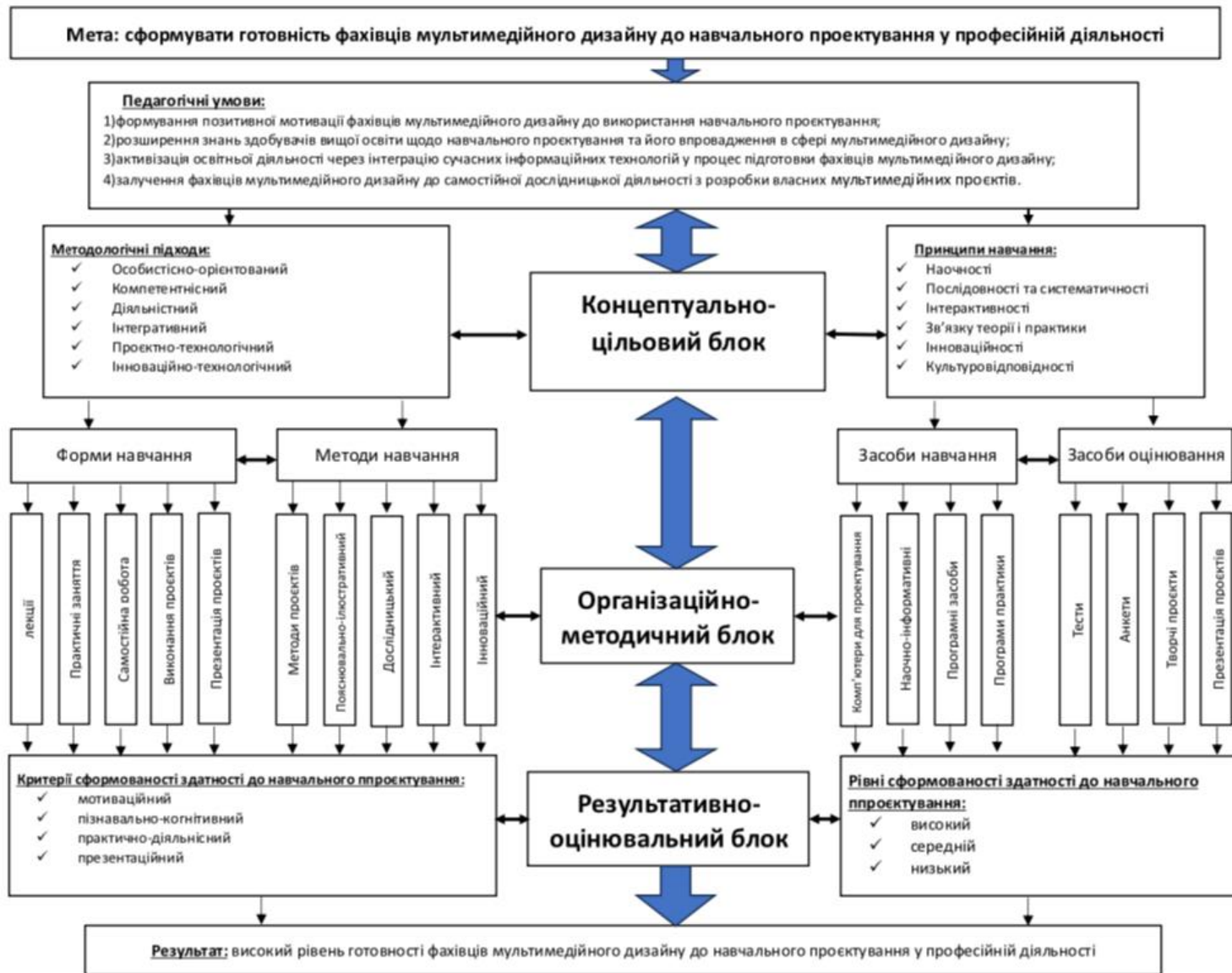


Рис. 2.1. Модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності

Розвиток компетентностей, які дозволяють майбутнім фахівцям мультимедійного дизайну ефективно використовувати методи та технології навчального проєктування, є важливою умовою для створення якісних дизайн-проєктів, розробки інтерактивних курсів і програм, а також впровадження сучасних цифрових технологій у освітній процес. Запропонована модель підготовки спрямована на підвищення професійного рівня фахівців, сприяючи їхньому інноваційному мисленню, творчому підходу та здатності адаптуватися до змін у професійній діяльності.

Досягнення поставленої мети стало можливим завдяки впровадженню чітко визначених методологічних підходів та принципів навчання, які забезпечують цілеспрямованість та високу ефективність освітнього процесу.

Методологічні підходи обумовлюють конкретні стратегії та інструменти, що дозволяють організувати освітній процес таким чином, щоб максимально ефективно досягти поставлених навчальних цілей. Аналізуючи наукові праці з методології педагогічних досліджень, таких авторів як Г. Бірта [10], Ю. Бургу [10], Ю. Данько [89], І. Добронравова [92], С. Іванов [60], С. Каламбет [60], В. Медвідь [89], Ю. Півняк [60], С. Салига [138], О. Туриніна [171], Р. Шевчук [191], нами були визначені основні методологічні підходи, такі як:

- особистісно-орієнтований – акцент на індивідуальних потребах, самореалізації та розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти, формування стійкої професійної ідентичності;

- компетентнісний – розвиток ключових і професійних компетентностей, здатності застосовувати знання на практиці та розв'язувати складні проєктні завдання;

- діяльнісний – активна участь у практичних завданнях та дизайн-проєктах, моделювання реальних професійних ситуацій, розвиток самостійності та відповідальності;

- інтегративний – поєднання знань з різних дисциплін, формування системного мислення та вміння бачити взаємозв'язки між різними аспектами навчання;

- проєктно-технологічний – організація навчання через виконання дизайн-проєктів, розвиток самостійності, креативності та практичного досвіду;

- інноваційно-технологічний – використання новітніх технологій у навчанні, розвиток інноваційного мислення та здатності працювати з сучасними цифровими інструментами.

Дані підходи створюють основу для всебічного та збалансованого освітнього процесу, спрямованого на розвиток як професійних навичок, так і ключових компетентностей здобувачів освіти. Вони дозволяють інтегрувати теоретичні знання з практичними завданнями, стимулюють активну участь майбутніх фахівців мультимедійного дизайну у навчанні та підготовці до реальних професійних викликів. Завдяки таким підходам здобувачі набувають не лише фахових компетентностей, але й вміння адаптуватися до змін, працювати в команді, приймати обґрунтовані рішення та впроваджувати інновації, що є критично важливими для їхньої майбутньої професійної діяльності.

Важливими складовими реалізації методологічних підходів є принципи навчання, які визначають організацію освітнього процесу та забезпечують формування професійних компетентностей і особистісних якостей майбутніх фахівців мультимедійного дизайну. Основними принципами підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності є:

- принцип наочності – використання візуальних та цифрових технологій для покращення розуміння навчального матеріалу, підвищення ефективності сприйняття та запам'ятовування інформації;

- принцип послідовності та систематичності – поступове, логічне засвоєння знань і навичок, де кожен етап навчання ґрунтується на попередньому, забезпечуючи цілісне розуміння навчального матеріалу;

- принцип інтерактивності – залучення майбутніх фахівців мультимедійного дизайну до активної взаємодії з навчальним контентом, викладачем та одногрупниками, розвиток комунікативних навичок і критичного мислення;

- принцип зв'язку теорії та практики – поєднання теоретичних знань із практичною діяльністю, виконання завдань, що мають прикладний характер, імітація реальних професійних ситуацій;

- принцип інноваційності – впровадження новітніх технологій, методів та засобів навчання, сприяння розвитку інноваційного мислення та готовності до використання сучасних інструментів у професійній діяльності;

- принцип культуровідповідності – врахування культурних та соціальних особливостей навчального середовища, забезпечення відповідності навчального матеріалу культурним цінностям, традиціям та потребам суспільства.

Кожен із даних принципів сприяє гармонійному поєднанню теоретичних знань із практичною діяльністю, розвитку самостійності та відповідальності фахівців мультимедійного дизайну, а також підвищенню їхньої готовності до успішного впровадження навчального проєктування у професійній діяльності. На нашу думку, лише комплексне застосування визначених принципів дозволить успішно інтегрувати навчальне проєктування в програму професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну та забезпечити формування їхньої професійної компетентності.

Більш детально вищезазначені методологічні підходи та принципи навчання для підготовки фахівців мультимедійного дизайну до використання навчального проєктування описані у пункті 2.2.

Таким чином, концептуально-цільовий блок, що включає методологічні підходи та принципи навчання, є фундаментальною складовою освітнього процесу, яка визначає його напрямок і структуру. Комплексне застосування таких принципів і підходів забезпечує гармонійний розвиток професійних компетентностей здобувачів освіти, підвищує ефективність освітнього процесу та сприяє підготовці фахівців мультимедійного дизайну, здатних успішно працювати в сучасному, швидко змінюваному середовищі відповідного напрямку галузі.

Другий блок моделі – організаційно-методичний, який передбачає дидактично обґрунтований вибір організаційних форм, методів і засобів навчання, спрямованих

на підготовку фахівців мультимедійного дизайну до використання навчального проєктування у своїй професійній діяльності.

Невід’ємною складовою організаційно-методичного забезпечення освітнього процесу є форми навчання, які визначають способи передачі знань, умінь і навичок здобувачам освіти. У контексті підготовки фахівців з мультимедійного дизайну до навчального проєктування основними формами навчання є:

- лекції – забезпечують базове ознайомлення з теоретичними основами навчального проєктування, а також створюють фундамент для подальшого розуміння ключових понять, принципів та моделей, необхідних для роботи в мультимедійному дизайні;

- практичні заняття – дають можливість застосувати отримані теоретичні знання у реальних завданнях, що дозволяє здобувачам закріпити матеріал та розвивати практичні навички роботи з мультимедійним контентом та інструментами проєктування;

- самостійна робота – сприяє розвитку навичок самонавчання, пошуку та аналізу інформації, необхідної для виконання дизайн-проєктів, а також допомагає майбутнім фахівцям мультимедійного дизайну опановувати матеріал у власному темпі та поглиблювати знання;

- виконання проєктів – форма навчання орієнтована на інтеграцію теоретичних знань і практичних навичок, дозволяє здобувачам розвинути креативність, навички планування та реалізації дизайн-проєктів, що є важливими аспектами у професійній діяльності мультимедійного дизайнера;

- презентація проєктів – стимулює розвиток комунікативних навичок, уміння представляти та захищати свої ідеї, аргументувати власні рішення, сприяє формуванню впевненості та готовності до роботи в команді.

Застосування таких форм дозволяє повністю реалізувати завдання навчальної дисципліни, сприяти активному засвоєнню теоретичного матеріалу, розвитку практичних навичок, творчого мислення та професійних умінь. У процесі підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну це передбачає створення умов для всебічного оволодіння навчальним матеріалом, стимулювання самостійної та

проектної діяльності, інтеграцію теоретичних знань з практичними завданнями, розвиток креативності, здатності до самостійного прийняття рішень та відповідального підходу до виконання професійних обов'язків.

Ще однією формою організації освітнього процесу є методи навчання, які визначають підходи та стратегії для ефективного засвоєння знань і розвитку навичок у здобувачів освіти. Методи навчання є важливим інструментом реалізації змісту освітнього процесу і спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти, формування їхніх професійних компетентностей та розвиток практичних навичок. У підготовці фахівців з мультимедійного дизайну до використання навчального проектування у професійній діяльності використовуються наступні методи навчання:

1. Метод проектів – здобувачі освіти працюють над розробкою власних дизайн-проектів, що включають створення мультимедійного контенту, сценаріїв для навчальних програм, інтерактивних матеріалів та презентацій. Метод проектів сприяє розвитку дослідницьких умінь, вміння самостійно знаходити рішення для поставлених задач, а також використання сучасних технологій мультимедійного дизайну.

2. Пояснювально-ілюстративний метод – передбачає подання теоретичної інформації з використанням прикладів, ілюстрацій, презентацій та відеоматеріалів. Під час лекцій та практичних занять викладачі демонструють принципи та підходи до навчального проектування, використовуючи наочні засоби, такі як інфографіка, діаграми, моделі навчальних проектів, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

3. Інтерактивні методи – передбачає активне залучення здобувачів у освітній процес через дискусії, «мозковий штурм», роботу в малих групах, ділові ігри, кейс-метод тощо. Інтерактивні методи дозволяють здобувачам обмінюватися думками, розвивати критичне мислення та набувати навичок командної роботи, що є важливим у підготовці до професійної діяльності.

4. Дослідницький метод – передбачає виконання здобувачами наукових досліджень у напрямі навчального проектування, аналіз сучасних тенденцій у мультимедійному дизайні, а також розробку та впровадження власних дизайн-

проектів. Дослідницький метод дозволяє здобувачам освіти отримувати навички самостійної роботи з науковими джерелами та оцінки ефективності власних дизайн-проектів.

5. Інноваційний метод – використання сучасних інформаційних технологій, таких як віртуальна та доповнена реальність, інтерактивні симуляції, платформи для створення мультимедійного контенту (наприклад, Adobe Creative Cloud, Canva, Powtoon). Інноваційні методи підвищують мотивацію здобувачів до навчання та сприяють розвитку креативних і технічних навичок.

Поєднання таких методів у освітньому процесі сприяє розвитку у фахівців мультимедійного дизайну комплексних професійних компетентностей, зокрема здатності до ефективного використання навчального проектування у професійній діяльності та створення якісних дизайн-продуктів.

Більш детальний аналіз методів та форм навчання представлено у пункті 2.2, де розглянуто їхні ключові характеристики та ефективність у освітньому процесі.

Отже, ефективна підготовка майбутніх фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування вимагає інтеграції різноманітних форм та методів, які забезпечують як теоретичне засвоєння матеріалу, так і його практичне застосування. Використання традиційних методів навчання, зокрема пояснювально-ілюстративного, забезпечує здобувачам освіти міцну базу знань, тоді як інтерактивні, інноваційні, дослідницькі методи та метод проектів стимулюють їхню активну участь, критичне мислення, креативність і здатність до самостійної роботи.

Ефективність навчання значною мірою визначається вибором і використанням викладачем навчальних засобів. Рівень розвитку та ступінь забезпеченості освітнього процесу цими засобами є важливими показниками якості освітньої діяльності закладів вищої освіти.

У педагогіці сутність та зміст поняття «засоби навчання» і їх класифікацію розглядали у своїх працях Н. Волкова [25], В. Демкова [36], І. Зайченко [51], А. Кузьмінський [74], Н. Мойсеюк [95], М. Фіцула [175], Ю. Хомяковський [36].

Зокрема, М. Фіцула відзначає, що засоби навчання є допоміжними матеріальними інструментами, які виконують дидактичні функції, і наводить таке

визначення: «засоби навчання – це різноманітні матеріали та інструменти, які сприяють більш ефективному та швидкому досягненню поставлених навчальних цілей» [175].

Педагог А. Кузьмінський дає більш розширене визначення: «засоби навчання» – це предмети матеріальної та духовної культури, що застосовуються в освітньому процесі, такі як книги, зошити, таблиці, лабораторне обладнання, письмове приладдя, натуральні зразки, муляжі, картини та технічні засоби навчання [74].

Н. Мойсеюк пропонує інше визначення: «засоби навчання» – це різноманітні матеріали та інструменти освітнього процесу, які дозволяють більш ефективно і в коротші терміни досягати визначених навчальних цілей [95].

Ми підтримуємо думку В. Демкової, що дидактичні засоби включають всі елементи навчального середовища, які педагог свідомо використовує для цілеспрямованого освітнього процесу та для більш ефективної взаємодії з здобувачами освіти [36].

Засоби навчання для підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності включають різноманітні інструменти та ресурси, які сприяють ефективному засвоєнню теоретичних знань і розвитку практичних навичок. Серед них:

- комп'ютери та апаратне забезпечення дозволяють здобувачам освіти розробляти та реалізовувати свої дизайн-проекти від ідеї до кінцевого продукту;
- наочно-інформативні матеріали включають візуальні ресурси, такі як графіки, схеми, презентації, які допомагають краще зрозуміти і засвоїти теоретичні аспекти навчального матеріалу;
- програмні засоби охоплюють різноманітні програмні продукти, що використовуються для створення, редагування та моделювання мультимедійного контенту, сприяючи розвитку практичних навичок;
- програмні практики – це спеціально розроблені навчальні програми та середовища, що дозволяють здобувачам відпрацьовувати і закріплювати свої навички в умовах, максимально наближених до реальних.

Разом такі засоби створюють ефективне навчальне середовище для підготовки фахівців мультимедійного дизайну, що здатні створювати інноваційні дизайн-проекти, розвивати творчий потенціал та готуватися до професійної діяльності.

У організаційно-методичному блоці засоби оцінювання включають інструменти, методи та процедури, які використовуються для визначення знань, умінь, навичок та інших аспектів освітньої діяльності здобувачів. Вони допомагають оцінити рівень досягнень у конкретних навчальних матеріалах та готовність до подальшого професійного зростання. До засобів оцінювання належать:

- тестування;
- анкетування;
- практичні завдання;
- творчі проекти;
- презентація проектів.

Вибір засобів оцінювання залежить від мети оцінювання, типу знань та умінь, які потрібно перевірити, а також від методології навчання і вимог навчальної програми.

Отже, організаційно-методичний блок у нашій моделі підготовки фахівця мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності включає визначення структури освітнього процесу, розподіл завдань і відповідальності між викладачами та здобувачами, а також встановлення механізмів контролю та оцінювання результатів навчання. Основна мета організаційно-методичного блоку – забезпечити ефективне впровадження програми «Навчальне проектування», активну участь здобувачів у освітньому процесі та створення сприятливих умов для засвоєння знань і розвитку професійних навичок. Блок також може охоплювати планування розкладу занять, організацію практичних занять, адміністративні процедури та інші аспекти, спрямовані на підвищення ефективності та якості навчання.

Завершальним етапом нашої моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності є досягнення кінцевого результату навчання, що дозволить реалізувати поставлену мету, яка

здійснюється через результативно-оцінювальний блок. Даний блок дозволяє оцінити, наскільки успішно були застосовані педагогічні методи та чи вдалося досягти запланованих результатів. Реалізація результативно-оцінювального блоку відбувається на основі встановлення критеріїв, їхніх показників та рівнів сформованості здатності до навчального проєктування фахівців мультимедійного дизайну у професійній діяльності.

У наукових працях такі дослідники як І. Дичківська [38], О. Клименюк [63], О. Комар [67], В. Курило [75], Е. Панасенко [109], О. Спирін [150], В. Томашевський [168], обґрунтували методологічні основи таких понять, як «критерії», «показники» та «рівень», акцентуючи увагу на їх важливості для оцінки та аналізу різних аспектів професійної підготовки. Аналіз психолого-педагогічної літератури свідчить про те, що значна увага приділяється систематизації та класифікації компонентів, критеріїв і показників для оцінки педагогічних процесів.

У словнику іншомовних слів термін «критерій» (від грецького «kriterion» – «засіб судження», «мірило») пояснюється, по-перше, як мірило для оцінки та визначення предмета чи явища; ознака, що слугує основою для класифікації, а по-друге, як мірило достовірності знань та їх відповідності об'єктивній реальності [148].

Енциклопедичні джерела визначають «критерії» та «показники» якості навчальної діяльності як сукупність ознак, що дозволяють оцінити умови, процес та результати відповідної діяльності, що відповідають поставленій меті [45]. У такому контексті заслуговує на увагу позиція О. Комар, яка виділяє такі основні ознаки, властиві поняттю «критерій»: об'єктивність, що дозволяє однозначно оцінювати педагогічне явище без суперечливих оцінок з боку різних науковців, та адекватність оцінки динаміки розвитку досліджуваного феномену [67].

Як зазначає О. Клименюк, «критерій» – це ознака, на основі якої здійснюється оцінювання, засіб перевірки та мірило наукових знань [63].

Дослідник В. Курило наголошує на тому, що в освіті критерії розуміються як ті якості педагогічного явища, які відображають його суттєві характеристики і, відповідно, підлягають оцінці [75].

За словами І. Дичківської, «критерій» – це показник, що відображає властивість або якість об'єкта, який можна оцінити за допомогою одного зі способів вимірювання або експертної оцінки [38].

Е. Панасенко звертає увагу на те, що важливою та визначальною ознакою, яка характеризує різні якісні аспекти досліджуваного явища, сприяє розумінню його сутності та допомагає конкретизувати основні прояви. Водночас, показник представляє собою кількісну характеристику такого явища, що дозволяє оцінити його стан як у статиці, так і в динаміці [109].

В. Томашевський трактує «показник» як поняття, що вказує на можливість проведення практичної процедури вимірювання та оцінки певних об'єктів або їх властивостей. Критерії та показники відіграють важливу роль у дослідницькому процесі, сприяючи глибокому аналізу та оцінці наукових об'єктів [168].

Результати аналізу наукової літератури показують, що поняття «критерій» науковці трактують як спосіб визначення та оцінки предмета або явища, що є основою для класифікації та порівняння педагогічних процесів. Якість сформованості та ступінь вияву критерію проявляються в конкретних показниках. Відповідно, у дослідженні ми дотримуємося думки, що концепт «критерій» має ширше значення, ніж поняття «показник», яке охоплює конкретні ознаки. Показник, як частина критерію, є типовим та конкретним проявом сутності властивостей процесу або явища, що вивчається.

Отже, узагальнення та систематизація понять «критерій» та «показник», запропонованих науковцями, дозволили визначити їхні сутнісні характеристики та використовувати їх у нашому науковому дослідженні наступним чином: «критерій» – це сукупність ознак, що визначають конкретний аспект досліджуваного явища; «показник» – це кількісні та якісні характеристики сформованості властивості, яка вивчається та вимірюється.

У педагогічній науці існують дослідження, де науковці обґрунтували критерії, показники та рівні сформованості важливих професійних якостей майбутніх фахівців з дизайну. Зокрема, Ц. Дутін досліджував професійну компетентність майбутніх фахівців з графічного дизайну [43], Л. Кудренко – художньо-графічну компетентність

дизайнерів [73], А. Мешко – компетентності, пов'язані з готовністю майбутніх дизайнерів до застосування проєктних технологій [93], О. Пасько – професійну компетентність щодо пошукового макетування майбутніх фахівців з дизайну [112], А. Шевченко – компетентності щодо художнього проєктування майбутніх фахівців з дизайну [188] тощо.

На основі опрацювання науково-педагогічної літератури та аналізу початкового стану практичної підготовки фахівців мультимедійного дизайну, ми визначили такі основні критерії: мотиваційний, пізнавально-когнітивний, практично-діяльнісний та презентаційний. У поєднанні такі критерії визначають рівень сформованості здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. Наведемо стисло характеристику даних критеріїв:

1. Мотиваційний критерій здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування ми розглядаємо як перший та системоутворюючий, оскільки мотивація визначає активність особистості та напрямок її подальшої діяльності. Успіх у будь-якій діяльності залежить не тільки від здібностей, знань і навичок, але й від рівня мотивації. Люди з високою мотивацією зазвичай працюють інтенсивніше та досягають кращих результатів [52]. Мотиваційний критерій здатності до навчального проєктування є основою, на якій формуються основні професійні якості фахівця. Система мотивів виконує регулятивну роль у процесі підготовки фахівця мультимедійного дизайну до навчального проєктування, сприяючи розвитку стійкого прагнення до професійного зростання.

2. Пізнавально-когнітивний критерій відображає обсяг, глибину та систематичність знань здобувачів освіти про сутність, принципи та методи застосування навчального проєктування в їхній майбутній професійній діяльності. Такий критерій також враховує здатність здобувачів інтегрувати отримані знання у практичну діяльність, аналізувати та критично оцінювати різні підходи до проєктування, а також адаптувати їх до конкретних цілей. Пізнавально-когнітивний критерій охоплює уміння систематизувати інформацію, приймати обґрунтовані рішення в процесі проєктування, а також розвивати нові ідеї, що сприяють підвищенню ефективності навчання та забезпечують основу для професійного

зростання і підготовки до реалізації інноваційних проєктів у майбутній професійній діяльності.

3. Практично-діяльнісний критерій характеризується здатністю здобувачів освіти застосовувати набуті знання та навички на практиці під час розробки та реалізації дизайн-проєктів. Він відображає рівень сформованості вмінь, необхідних для створення ефективних мультимедійних продуктів, інтеграції сучасних технологій у освітній процес, а також здатність до вирішення реальних педагогічних завдань. Критерій також включає вміння критично оцінювати власну роботу, адаптувати проєктні рішення до нових умов та викликів, і постійно вдосконалювати свої професійні компетенції.

4. Презентаційний критерій відображає здатність фахівців ефективно представляти та комунікувати результати своєї роботи, зокрема, розроблених дизайн-проєктів. Презентаційний критерій включає вміння чітко і зрозуміло пояснювати концепцію дизайн-проєкту, демонструвати його переваги, аргументовано відстоювати свої рішення та адаптувати подання матеріалу до потреб і рівня підготовки аудиторії. Даний критерій також охоплює здатність використовувати сучасні мультимедійні інструменти для створення якісних презентацій, які підсилюють основні ідеї дизайн-проєкту та роблять їх більш переконливими. Крім того, презентаційний критерій включає навички комунікації та взаємодії з аудиторією, що є необхідними для успішного представлення дизайн-проєктів у навчальному та професійному середовищі.

Виділені критерії формування здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, а також показники їх прояву подано в таблиці (Додаток Е).

У психолого-педагогічних дослідженнях вказується, що оцінити готовність майбутніх фахівців до певної діяльності можна, враховуючи прояви сукупності визначених критеріїв і показників відповідно до рівня їхньої сформованості.

Згідно з тлумачним словником, термін «рівень» визначається як міра, що характеризує ступінь професійної якості або компетентності педагога, встановлену на основі певних критеріїв та показників [21].

У своїй публікації О. Спірін поняття «рівень» розглядає як дискретний, відносно стабільний і унікальний стан матеріальних систем, а також як співвідношення «вищих» і «нижчих» ступенів розвитку структур будь-яких об'єктів або процесів [150].

Якщо перенести дані визначення на нашу досліджувану проблему, слід зазначити, що рівень виступає індикатором змін у сформованості здатності фахівців мультимедійного дизайну до використання навчального проєктування у професійній діяльності відповідно до визначених критеріїв і показників, що забезпечує об'єктивність оцінювання за допомогою адаптованого та розробленого діагностичного інструментарію.

Розглянемо визначення рівнів готовності фахівців з дизайну до професійної діяльності.

Зокрема, визначення критеріїв, показників і ознак професійної компетентності майбутніх фахівців з дизайну щодо художнього проєктування дозволило А. Шевченко окреслити рівні сформованості цієї якості: високий, креативний, достатній, середній [188]. О. Баніт, обґрунтувавши показники критеріїв сформованості професійної майстерності викладачів графічного дизайну, пропонує виділити наступні рівні: елементарний (професійні знання), базовий (професійні вміння), достатній (поєднання професійних знань, вмінь і досвіду), творчий (професійна творчість) та новаторський (професійне новаторство) [7].

Важливою для нашого дослідження є класифікація рівнів, яку представила Л. Саприкіна, виділивши такі рівні сформованості професійної компетентності для майбутніх дизайнерів одягу: низький (репродуктивний), середній (реконструктивний) і високий (творчий) [139].

На основі аналізу наукових праць нами були виділені три рівні здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності:

- низький;
- середній;
- високий.

Описані показники критеріїв досліджуваної якості були використані для характеристики кожного з цих рівнів.

Низький рівень здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування характеризується слабкою мотивацією, байдужим ставленням до використання проектних технологій, а також небажанням впроваджувати інновації у свою професійну діяльність. Їхнє розуміння сутності навчального проектування, його принципів і моделей є поверхневим і фрагментарним. Сприйнятливність до нових ідей і технологій низька, що відображається у слабкому інтересі до інноваційних мультимедійних технологій та відсутності активного бажання впроваджувати нові підходи у свою професійну діяльність. Фахівці на такому рівні здатні виконувати лише базові завдання під чітким керівництвом, часто слідуючи шаблонам або інструкціям без глибокого розуміння їх сутності. Вміння розробляти авторські дизайн-проекти практично відсутні, обмежуються мінімальними функціями, такими як використання базових програмних інструментів. Вміння представляти результати своєї роботи обмежені, часто зводяться до демонстрації готових матеріалів без чіткого пояснення або обґрунтування своїх рішень. Використання мультимедійних технологій на низькому рівні, що обмежує ефективність презентацій.

Середній рівень здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності визначається добре сформованим ціннісним ставленням до професії мультимедійного дизайнера та достатньою мотивацією для використання навчального проектування, його принципів і моделей в професійній роботі, але можуть відчуватися труднощі при їх застосуванні у нових або складних ситуаціях. Фахівці здатні самостійно виконувати типові проектні завдання, адаптуючи існуючі шаблони під конкретні потреби. Вони можуть використовувати сучасні технології для розробки мультимедійних матеріалів, хоча інноваційний підхід ще недостатньо розвинений. Їхня креативність та творчість обмежені, але вони впевнено виконують завдання в межах відомих рішень. Презентаційні навички на середньому рівні. Використання мультимедійних технологій більш впевнене, але ще не досягає рівня ефективного впливу на аудиторію.

Високий рівень здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування характеризується глибоким розумінням принципів та моделей навчального проєктування, а також високою мотивацією до впровадження інноваційних технологій у освітній процес. Здобувачі освіти на такому рівні активно прагнуть до розробки і впровадження нових дизайн-проєктів, бачать у цьому можливість для професійного зростання і самореалізації. Фахівці на високому рівні демонструють креативний підхід до розробки дизайн-проєктів, вміють ефективно використовувати сучасні мультимедійні засоби та інструменти для створення якісних дизайн-проєктів. Крім того, презентаційні навички розвинені на високому рівні. Фахівці здатні не тільки самостійно розробляти й впроваджувати складні мультимедійні проєкти, а й ефективно представляти їх, чітко і аргументовано пояснювати свої рішення та успішно використовувати технології мультимедійного дизайну для підсилення впливу на слухачів. Вони демонструють впевненість у комунікації, здатні відповісти на запитання і підкріпити свої рішення прикладами, що робить їх презентації переконливими і професійними.

Критерії сформованості визначають основні показники, за якими оцінюється рівень засвоєння матеріалу та розвитку необхідних компетенцій. Рівні досягнень відображають ступінь опанування здобувачами знаннями, вміннями та навичками відповідно до встановлених критеріїв. Дані критерії та рівні слугують орієнтирами для викладачів у процесі оцінювання робіт здобувачів, забезпечуючи об'єктивну оцінку їхніх знань і навичок. Крім того, вони допомагають здобувачам краще зрозуміти, на які критерії слід орієнтуватися для досягнення високих результатів і які кроки можна зробити для покращення своїх навичок. Отже, формування критеріїв та рівнів є важливою частиною результативно-оцінювального блоку, що сприяє якісній оцінці та підвищенню ефективності навчання.

Таким чином, модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності зосереджена на кількох ключових аспектах, зокрема на формуванні ціннісного ставлення до професії мультимедійного дизайнера та мотивації до застосування отриманих знань і навичок у професійній діяльності. Такі аспекти є критично важливими для успішної

професійної діяльності у галузі дизайну, оскільки вони визначають готовність здобувачів до подолання викликів і відповідності вимогам професійного середовища.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було розглянуто педагогічні умови та методичні аспекти впровадження навчального проєктування в підготовці фахівців мультимедійного дизайну. Встановлено, що ефективне використання навчального проєктування сприяє формуванню ключових професійних компетентностей, зокрема розвитку креативного мислення, здатності до самостійного вирішення складних завдань та вміння працювати в команді.

Формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності обумовлюється дотриманням комплексу педагогічних умов, серед яких виділяються наступні: формування позитивної мотивації до використання навчального проєктування; розширення знань здобувачів вищої освіти щодо навчального проєктування та його впровадження в напрямі мультимедійного дизайну; активізація освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій; залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проєктів. Означені педагогічні умови будуть ефективними за умови системного та комплексного впровадження, а також їхньої взаємодії та взаємодоповнення.

Навчальне проєктування у мультимедійному дизайні – це процес організації освітньої діяльності, спрямований на формування у здобувачів необхідних професійних компетентностей через практичну роботу над реальними або наближеними до реальних дизайн-проєктами. Такий підхід передбачає інтеграцію теоретичних знань і практичних навичок, розвиток творчих здібностей, аналітичного мислення та здатності до самостійного вирішення завдань у межах мультимедійного дизайну.

Методика використання навчального проєктування являє собою комплекс методів і прийомів, які спрямовані на організацію, планування та систематичне здійснення процесу набуття здобувачами освіти необхідних компетентностей. Вона забезпечує цілеспрямоване навчання створенню, опису та візуалізації концептуальних моделей, що відповідають певним функціональним, ергономічним та

естетичним вимогам, допомагаючи здобувачам ефективно готуватися до професійної діяльності у напрямі мультимедійного дизайну.

Розроблена модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності забезпечує інтеграцію теоретичних знань з практичними навичками, що підвищує готовність здобувачів освіти до виконання професійних завдань у сучасному технологічному середовищі. Модель включає наступні взаємопов'язані блоки: концептуально-цільовий (окреслює мету, основні методологічні підходи та принципи навчання); організаційно-методичний (розкриває зміст підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування, описує основні форми та методи формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування); результативно-оцінювальний (визначає критерії та рівні сформованості здатності до навчального проектування та прогнозує результати такої підготовки). Така модель забезпечує системний і комплексний підхід до підготовки фахівців, орієнтуючи їх на ефективне використання навчального проектування в умовах сучасних технологічних вимог.

Отже, використання навчального проектування в освітньому процесі дозволяє значно підвищити рівень підготовки майбутніх фахівців, роблячи їх конкурентоспроможними на сучасному ринку праці та здатними ефективно реалізовувати дизайн-проекти в умовах технологічних змін.

РОЗДІЛ III. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ МОДЕЛІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ ДО НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

3.1 Методика проведення педагогічного експерименту

Педагогічний експеримент є невід'ємною складовою науково-дослідної роботи, що спрямована на перевірку гіпотез, встановлення закономірностей та вивчення ефективності впровадження нових методик і технологій у освітній процес. Від якості планування та проведення експерименту залежить достовірність отриманих результатів, що, своєю чергою, впливає на розробку теоретичних положень і практичних рекомендацій у галузі освіти.

Дисертаційне дослідження зосереджено на теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці ефективності моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності. Аналіз наукової літератури та практичного досвіду показує, що готовність майбутніх мультимедійних дизайнерів до навчального проектування є важливою складовою професійного становлення сучасного конкурентоспроможного фахівця в галузі дизайну і слугує основою для його професійного розвитку та самовдосконалення. Для експериментальної перевірки гіпотези, що розроблена нами модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності буде більш ефективною за умов реалізації її теоретичних і методичних положень, визначених педагогічних умов, а також впровадження навчально-методичного забезпечення, нами було обрано метод педагогічного експерименту, який проводився в період з 2022 по 2024 роки.

Аналіз наукових джерел показує, що на даний момент існує невелика кількість визначень щодо поняття «педагогічного експерименту». Наприклад, науковець Е. Панасенко визначає «педагогічний експеримент» як багатокомпонентний і комплексний метод дослідження, спрямований на об'єктивну перевірку та обґрунтування гіпотез і теоретичних моделей, уточнення окремих аспектів наукових

теорій. Такий метод є ієрархічно організованим і контрольованим процесом, що характеризується точністю, об'єктивністю та відтворюваністю [110].

Натомість, Н. Захарченко трактує «педагогічний експеримент» як структурований і методологічно обґрунтований процес управління освітньою діяльністю, спрямований на виявлення нових аспектів педагогічної науки через тестування та підтвердження гіпотез і теорій [53].

Інша точка зору представлена І. Підласим, який вважає «педагогічний експеримент» процесом дослідження, спрямованим на зміну освітньої діяльності в певних умовах [124].

Дослідник С. Гончаренко визначає «педагогічний експеримент» як метод дослідження, який використовується для вивчення педагогічних фактів, явищ і практик [32].

Проаналізувавши різні підходи, А. Жукова розглядає «педагогічний експеримент» як метод дослідження педагогічної практики, спрямований на перевірку гіпотез у контрольованих та природних умовах, результатом якого є нові знання про фактори, що впливають на педагогічну діяльність [50].

Дослідники С. Важинський та Т. Щербак визначають «педагогічний експеримент» як метод емпіричного пізнання, який включає вплив дослідника на предмет дослідження в спеціально створених умовах, аналіз і фіксацію потрібного стану з подальшим його дослідженням на якісному та кількісному рівнях [19]. Основною метою експерименту є підтвердження або спростування дослідницької гіпотези [22].

О. Коханко також вважає «педагогічний експеримент» емпіричним методом дослідження, де явища і процеси вивчаються в контрольованих і керованих умовах, що досягається шляхом контрольованої зміни таких умов. Педагогічний експеримент базується на теорії, яка визначає постановку завдань та інтерпретацію результатів. Головним завданням експерименту є перевірка гіпотез і передбачень теорії [69].

Враховуючи різні визначення та підходи до розуміння педагогічного експерименту, можна зазначити, що педагогічний експеримент є комплексним

науковим методом, орієнтованим на вивчення, аналіз та модифікацію освітніх процесів і явищ у суворо визначених і контрольованих умовах.

На основі аналізу наукових джерел та дослідження сутності педагогічного експерименту, нами було сформульовано головну мету, визначено комплекс завдань, встановлено етапи та розроблено методiku проведення педагогічного експерименту.

Метою педагогічного експерименту постала перевірка теоретичних положень та підтвердження робочої гіпотези дослідження, згідно з якою ефективність підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування може бути значно підвищена завдяки розробці відповідної моделі та визначенню педагогічних умов для її успішного впровадження.

Для досягнення мети експерименту було сформульовано такі основні завдання педагогічного дослідження:

- визначити вихідний рівень підготовленості фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування;
- розробити методiku оцінки готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування з використанням науково обґрунтованих методів дослідження, визначити відповідні критерії, показники та рівні, а також створити та впровадити навчально-методичне забезпечення;
- впровадити модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності та реалізувати педагогічні умови, форми та методи для її ефективного впровадження;
- визначити учасників експериментальних і контрольних груп, застосовуючи відповідні методи вибірки;
- здійснювати моніторинг процесу підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування в рамках експериментального дослідження;
- проаналізувати динаміку змін у рівні сформованості здатності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування;
- підбити підсумки експериментальної роботи, провести аналіз отриманих результатів і розробити методичні рекомендації для вдосконалення підготовки фахівців з мультимедійного дизайну.

Мета та завдання педагогічного експерименту можуть бути реалізовані лише в спеціальних умовах, які характеризуються обов'язковими особливостями отримання експериментальних даних: надійністю, достовірністю та валідністю [77]. Такі характеристики педагогічного дослідження є важливими для отримання цінних, точних, коректних і перевірених даних, на основі яких здійснюється загальна оцінка ефективності розробленої методики навчання, а також організації самого дослідження та вибору дослідницьких методів.

Надійність означає, що результати дослідження є перевіреними та підтвердженими в ході повторних експериментів за аналогічних умов, що призводить до узгодженості отриманих даних. Надійність забезпечується шляхом застосування стандартизованих методик проведення педагогічних досліджень, уніфікованих процедур тестування, збільшення кількості респондентів, багаторазових вимірювань та використання статистичних інструментів експерименту.

Достовірність характеризує практичний аспект забезпечення умов проведення педагогічного дослідження, зокрема включаючи особливості реалізації реального освітнього процесу, проведення досліджень у контрольних та експериментальних групах, а також порівняння умов їх функціонування.

Валідність отриманих даних свідчить про значущість, цілісність і правильність вибору показників, які відповідають поставленим цілям дослідження. Дана характеристика визначається шляхом порівняння, диференціації, проведення тестів, кореляції результатів із заданими критеріями та прогнозування.

Існують два типи валідності, що виходять за межі педагогічних умов: внутрішня та зовнішня. Внутрішня валідність стосується інтерпретації причинно-наслідкового зв'язку та можливості визначення фактору змін, який знаходиться в межах досліджуваного поля. Такий тип валідності залежить від суб'єктивних якостей учасників дослідження, ефекту очікування та суб'єктивних факторів. Зовнішня валідність враховує можливість узагальнення висновків при незначній зміні умов дослідження, що забезпечується повторенням експерименту в змінених умовах при збереженні основного ходу дослідження, а також поширенням висновків на загальну репрезентативну вибірку [77].

Під час проведення експерименту, було використано наступні методи дослідження, а саме: теоретичні, емпіричні, статистичної й аналітичної обробки даних.

Теоретичні методи – це підходи та техніки, які застосовуються в наукових дослідженнях для аналізу, систематизації та узагальнення інформації з метою виявлення закономірностей, розробки концепцій і формулювання теоретичних положень. У межах нашого дослідження були використані кілька ключових теоретичних методів, зокрема термінологічний аналіз, що сприяв уточненню сутності основних понять і категорій дослідження; метод узагальнення та систематизації літературних джерел, що стосуються підготовки фахівців мультимедійного дизайну у дизайнерських закладах вищої освіти. Крім того, було застосовано метод вивчення педагогічного досвіду, який допоміг узагальнити форми, методи та засоби, що використовуються викладачами для формування готовності майбутніх фахівців мультимедійного дизайну до професійної діяльності. Також використовувався документальний метод для аналізу результатів екзаменів та інших видів контролю, а також для оцінки теоретичних знань і практичних навичок здобувачів освіти.

Емпіричні методи – це підходи та техніки, які використовуються для збору й аналізу фактичних даних шляхом спостереження, експериментів, анкетування, тестування та інших практичних способів дослідження. Вони дозволяють отримати безпосередню інформацію про реальні явища, процеси або поведінку об'єктів дослідження. У рамках нашого дослідження було застосовано низку емпіричних методів, зокрема педагогічне спостереження за освітнім процесом, що допомогло визначити особистісний потенціал здобувачів освіти, виявити їхні пріоритетні здібності та мотиваційні чинники, які впливають на творчу активність і саморозвиток. Спостереження за методичною діяльністю викладачів фахових дисциплін у дизайнерських закладах вищої освіти, дозволило з'ясувати переважаючі методи і форми організації освітнього процесу. Крім того, було використано бесіди, анкетування, тестування, виконання творчих завдань, експертне оцінювання та педагогічний експеримент для отримання об'єктивних даних про рівень здатності

фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності.

Методи статистичної й аналітичної обробки даних – це комплекс підходів та інструментів, що використовуються для аналізу, інтерпретації та узагальнення емпіричних даних, отриманих у процесі дослідження. Вони дозволяють дослідникам не лише оцінити достовірність і значущість отриманих результатів, а й виявити закономірності, тренди та залежності між різними змінними. Такі методи є ключовими для аналізу емпіричних даних і перевірки достовірності результатів експериментального дослідження, забезпечуючи наукову обґрунтованість висновків і рекомендацій.

Для досягнення поставлених цілей і завдань педагогічного експерименту, було організовано дослідно-експериментальну роботу відповідно до певної структури. Дослідження здійснювалося поетапно, включаючи три основні етапи: підготовчий, основний і завершальний. Кожен з даних етапів відповідав певному етапу експерименту: констатувальному, формувальному та підсумковому [142]. Виходячи з даного підходу, перевірка ефективності педагогічних умов та функціонування моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності в закладах вищої освіти проводилася в реальних умовах на базі трьох навчальних закладів, а саме: Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини (довідка № 1386/01 упродовж 2023-2024 років); Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна» (довідка № 31/10-81 упродовж 2023-2024 років); Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука (довідка № 18/10-72 упродовж 2023-2024 років). Для оцінки рівня підготовленості здобувачів вищої освіти до навчального проектування в професійній діяльності було використано адаптований та розроблений інструментарій, за допомогою якого було проведено діагностику серед 240 здобувачів освіти, які перебували на другому курсі навчання (3-4 семестр), що відображено у таблиці 3.1. У подальшому, на початку формувального етапу, учасники були розподілені на контрольну (КГ) та експериментальну (ЕГ) групи.

Таблиця 3.1.

Кількість учасників на констатувальному етапі дослідження

| Заклад освіти | Кількість осіб |
|--|----------------|
| Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна» | 73 |
| Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини | 85 |
| Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука | 82 |

Експеримент тривав впродовж 2022-2024 років і складався з трьох етапів.

Перший етап (2022 рік) – констатувальний, який спрямований на теоретичне осмислення проблеми та вивчення стану її розробки в науково-методичній літературі. Здійснювався аналіз практичного стану підготовки фахівців мультимедійного дизайну та їхня готовність до використання навчального проєктування. На даному етапі були окреслені методологічні передумови, сформульовані цілі та завдання наукового пошуку, розроблена програма курсу «Навчальне проєктування», а також план експериментальної роботи. Було підібрано відповідні методики для проведення дослідження, визначено та теоретично обґрунтовано педагогічні умови, а також розроблено модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. Основними методами на цьому етапі були: теоретичний аналіз психолого-педагогічної літератури з відповідної проблематики, бесіди з викладачами та здобувачами освіти, анкетування, тестування, аналіз результатів навчальної діяльності здобувачів освіти, експериментальна робота та методи математичної статистики.

Другий етап (2023-2024 рр.) – формувальний, який пов'язаний з організацією та проведенням експериментальних досліджень у реальних умовах освітнього процесу закладів вищої освіти, що мало на меті перевірку ефективності педагогічних умов і результативності моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. На даному етапі також проводився аналіз і обробка отриманих даних, а результати дослідження впроваджувалися у практику. Основними методами дослідження на даному етапі були: експериментальна діяльність, методи математичної статистики, пряме та

опосередковане спостереження, тестування, анкетування, фіксація та аналіз результатів діяльності здобувачів освіти.

Третій етап (2024 рік) – підсумковий, який спрямований на аналіз результатів експериментальної діяльності, обробку зібраних даних, оцінку ефективності організації освітнього процесу у закладах вищої освіти, обґрунтування необхідності внесення змін до поточного процесу підготовки фахівців мультимедійного дизайну, а також на систематизацію і інтерпретацію результатів дослідження. На даному етапі були сформульовані основні висновки та рекомендації, які лягли в основу оформлення дисертаційної роботи. Важливими методами дослідження на даному етапі стали: фіксація та аналіз результатів навчальної діяльності здобувачів освіти, пряме і непряме спостереження, експериментальна робота, а також методи математичної статистики.

Надалі нами розглянуто зміст констатувального та формувального етапів дослідно-експериментальної роботи.

Констатувальний етап. У 2022 році здійснено теоретичний аналіз проблеми невідповідності між компетентностями випускників закладів вищої освіти, які спеціалізуються в мультимедійному дизайні, та вимогами сучасного ринку праці. Виявлено необхідність оновлення робочих програм шляхом впровадження технологій навчального проектування, соціально-емоційного навчання, сучасних цифрових інструментів та елементів інтерактивного дизайну для підвищення професійної готовності здобувачів освіти.

Для оцінки рівня сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проектування вибір методик здійснювався відповідно до визначених критеріїв і показників, що характеризують здатність здобувачів вищої освіти до навчального проектування у професійній діяльності (Додаток Е). Враховуючи наявність значної кількості діагностичних методик, які вже широко застосовуються в дослідницькій та педагогічній практиці, у межах нашого дослідження були розроблені авторські підходи для діагностики конкретної педагогічної проблеми. Зокрема, використовувалися анкети для діагностики здобувачами освіти мотиваційного, пізнавально-когнітивного, практично-діяльнісного та

презентаційного критеріїв сформованості здатності до навчального проєктування (Додатки Є, Ж, З, И.).

Надалі розглянуто детально кожен із методів оцінки ефективності методики використання навчального проєктування у підготовці фахівців мультимедійного дизайну. Важливо зазначити, що методи педагогічних досліджень слугують основними інструментами для пізнання педагогічної реальності. Саме завдяки даним методам педагог отримує інформацію про різні явища та процеси, аналізує й обробляє зібрані дані, інтегруючи їх у систему існуючих наукових знань. Вибір методів дослідження суттєво впливає на темпи та рівень розвитку педагогічної теорії. Процес навчання має складну структуру, що робить дослідження викликом для науковців. Педагогічні процеси відрізняються багатозначністю, оскільки їх результати залежать від впливу багатьох факторів одночасно. Зміна хоча б одного з цих чинників може суттєво вплинути на підсумки процесу. Окрім того, педагогічні процеси унікальні – повторити експеримент у незмінних умовах, як це робиться у природничих науках, неможливо. Кожне нове дослідження здійснюється в нових обставинах, що, у свою чергу, призводить до інших результатів. Враховуючи дану особливість, висновки робляться з обережністю та врахуванням відносності умов, у яких проводилися дослідження. Багаторазові спостереження дозволяють узагальнити результати та визначити основні тенденції [119].

Анкетування є одним із методів, який ми обрали для діагностики мотиваційного критерію (Додаток Є). Нами застосовано анкети (опитувальні форми) та тестування. Дані методи мають спільну рису за допомогою яких ми отримали інформацію про судження, мотиви, потреби, інтереси, позиції та погляди здобувачів освіти у контексті їхньої дизайнерської діяльності.

Анкетування – це метод масового збору даних за допомогою спеціально розроблених опитувальників [21]. У сучасних педагогічних дослідженнях широко використовуються різні типи анкет: відкриті, які передбачають самостійне формулювання відповіді, та закриті, де респондент обирає один із запропонованих варіантів відповіді; іменні, що вимагають зазначення прізвища респондента, та анонімні; повні, скорочені; попередні (пропедевтичні) та контрольні тощо.

Окрім анкетування, важливим методом дослідження є спостереження, яке дозволяє отримати дані про поведінку та діяльність здобувачів освіти у природних умовах, без втручання у процес. Завдяки спостереженню, викладачі можуть оцінювати мотивацію здобувачів на основі їхньої активності під час навчальних занять, участі у проєктах, зацікавленості у виконанні завдань. Наприклад, викладач може спостерігати, наскільки здобувачі освіти активно включаються у роботу над проєктами, чи проявляють ініціативу та чи готові докладати додаткових зусиль для досягнення успіху.

Метод діагностики рівня знань з навчального проєктування, який ми використовували для оцінки за пізнавально-когнітивним критерієм, полягав у проведенні тестування (Додаток Ж). Тестування представляє собою систему психолого-педагогічних завдань, спрямованих на дослідження окремих рис та якостей особистості. Існує кілька класифікацій тестів: за природою оцінювання якостей (тести успішності, тести здібностей та індивідуальні тести) і за формою подачі завдань. Ми використовували вербальні тести, які побудовані на завданнях, сформульованих у словесній формі.

До основних вимог у тестуванні відносяться: обов'язковий для всіх набір завдань; чітка стандартизація умов проведення тестування; наявність стандартизованої системи оцінювання та інтерпретації результатів; застосування середніх показників результатів для оцінювання. Запитання і відповіді в тестах повинні бути лаконічними, чіткими і точними. Здобувачі освіти під час тестування мають фіксувати свої відповіді у формі, яка полегшує підрахунок результатів, складання таблиць та оцінювання даних.

Тестування за пізнавально-когнітивним критерієм відображає наявність професійних знань і навичок у напрямі проєктування, а також формування вмінь створювати дизайн-проєкти. Воно дозволяє оцінити успішність освітньої діяльності та рівень засвоєння професійних знань і вмінь на основі фундаментальних і дизайнерських дисциплін.

Для визначення практично-діяльнісного критерію ми застосували проєктні роботи (Додаток З) та метод аналізу результатів. Завдяки розробці та реалізації

дизайн-проектів, здобувачі мають можливість продемонструвати свою здатність до систематизації знань, креативного мислення, а також практичного використання сучасних технологій. Проектна робота стає ключовим індикатором того, наскільки здобувачі освіти готові інтегрувати нові знання у свою майбутню професійну діяльність.

Паралельно з цим, вивчення продуктів діяльності, яке також використовується як метод, передбачає систему процедур, орієнтованих на збір, систематизацію, аналіз та інтерпретацію результатів діяльності людини, що дозволяє оцінити рівень практичних знань і навичок здобувачів освіти. Такий метод було використано для оцінки виконання практичних завдань у напрямі навчального проектування, таких як розробка навчальних матеріалів (академічна точність і відповідність вимогам), створення дизайн-проектів у визначеному стилі (додаткові завдання), а також розробка інноваційних навчальних рішень (експресивні роботи, спрямовані на створення нових форм і методів навчання).

Наступний критерій – презентаційний, який спрямований на оцінку здатності здобувачів освіти не лише розробляти дизайн-проекти, але й ефективно їх представляти. У рамках даного критерію було використано кілька методів оцінювання, зокрема метод незакінчених речень (Додаток И), захист проектів та аналіз портфоліо.

Портфоліо, що походить від італійського слова «portafoglio» (буквально «портфель»), являє собою збірку виконаних робіт та напрацювань певної особи. Тобто термін «портфоліо» відображає концепцію зібраного матеріалу, який демонструє досягнення та професійний прогрес [21].

Портфоліо може існувати як у паперовому, так і в електронному форматі. Електронне портфоліо може бути збережене локально (доступне лише визначеному колу осіб) або глобально (доступне для користувачів Інтернету, так зване веб-портфоліо). Портфоліо слугує інструментом для фіксації, накопичення, оцінки та самооцінки досягнень особистості протягом певного періоду. Основна мета такого портфоліо – це не лише збірка досягнень, але й відстеження власного професійного розвитку, представлення своєї діяльності та здобутків за конкретний проміжок часу.

У сучасному світі здобувачам освіти важливо вміти адекватно оцінювати свої знання, вміння та навички. Портфоліо як технологія сприяє розвитку навичок рефлексії, тобто самоспостереження. Аналіз літературних джерел свідчить, що портфоліо – це впорядкована збірка матеріалів, зібраних для конкретної мети [208]. Якщо розглядати портфоліо не просто як набір документів чи матеріалів, а як метод, то можна сказати, що воно є ефективним засобом об'єктивного оцінювання власних компетентностей, здатності до конкуренції на ринку праці, а також раціонального просування по кар'єрних сходинках та професійного і творчого зростання.

На нашу думку, портфоліо здобувача освіти є не лише ефективним інструментом для самооцінювання результатів навчання, але й мотивує до досягнення нових успіхів, сприяє набуттю досвіду у конкурентному середовищі, обґрунтовує важливість самоосвіти та розвитку професійних компетенцій, а також допомагає оцінювати власні здібності дизайнера.

Заключним етапом є захист проєктів, який є ключовим моментом у процесі оцінювання презентаційного критерію. Під час захисту здобувачі освіти мають змогу представити свої дизайн-проєкти перед комісією або аудиторією, демонструючи не лише якість виконаної роботи, але й свої навички ефективного представлення інформації, що включає здатність чітко та структуровано доносити ідеї, використовувати технології мультимедійного дизайну для покращення візуального та емоційного впливу презентації, а також комунікувати з аудиторією.

Таким чином, захист проєктів є завершальним етапом, що інтегрує всі аспекти презентаційного критерію і дозволяє повною мірою оцінити підготовленість здобувачів освіти до навчального проєктування у професійній діяльності.

На констатувальному етапі експериментального дослідження було визначено початковий рівень сформованості здатності всіх критеріїв готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування. Результати оцінки рівня сформованості здатності всіх критеріїв та показників здобувачів вищої освіти до навчального проєктування на констатувальному етапі дослідження представлені в таблиці 3.2.

Таблиця 3.2.

Результати констатувального етапу експериментального дослідження

| Критерії готовності до навчального проектування | Рівні сформованості готовності здобувачів вищої освіти до навчального проектування | | | | | |
|---|--|------|-----------------------------------|------|-----------------------------------|-----|
| | Високий | | Середній | | Низький | |
| | Кількість здобувачів вищої освіти | % | Кількість здобувачів вищої освіти | % | Кількість здобувачів вищої освіти | % |
| Мотиваційний | 67 | 27,9 | 95 | 9,6 | 78 | 2,5 |
| Пізнавально-когнітивний | 21 | 8,75 | 93 | 8,75 | 126 | 2,5 |
| Практично-діяльнісний | 68 | 28,3 | 83 | 4,6 | 89 | 7,1 |
| Презентаційний | 72 | 30 | 86 | 5,8 | 82 | 4,2 |

У ході дослідження мотиваційного критерія сформованості здобувачів вищої освіти до навчального проектування була застосована авторська методика анкетування (Додаток Є), яка включала питання, спрямовані на оцінку різних аспектів мотивації, таких як бажання до самореалізації у професії, інтерес до нових технологій, важливість навчального проектування для професійного розвитку. Респондентам було запропоновано оцінити своє ставлення до таких аспектів:

- питання, які оцінюють загальну мотивацію до професії – «Я прагну реалізувати себе у професійній діяльності та опановую її у закладі вищої освіти», «Я вважаю, що професія, яку я здобуваю, є значущою для суспільства, що викликає у мене гордість», «Моя основна мета в навчанні у закладі вищої освіти – отримати диплом», «Професія, яку я опановую, є перспективною та має значний потенціал»;

- питання, що оцінюють мотивацію до самостійного розвитку та навчання – «Я вважаю важливим самостійне освоєння нових знань і навичок для професійного розвитку», «Я відчуваю потребу в удосконаленні своїх навичок у навчальному проектуванні», «Мені цікаво вивчати нові технології для покращення своїх дизайн-проектів», «Я постійно шукаю нову інформацію у галузі дизайну (нові технології, тренди тощо), щоб залишатися конкурентоспроможним фахівцем»;

- питання, що стосуються безпосередньо навчального проектування – «Навчальне проектування сприяє професійному зростанню», «Мені подобається вивчати нові технології, пов'язані з навчальним проектуванням», «Навчальне

проектування сприяє розвитку моїх професійних компетентностей», «Я постійно намагаюся вдосконалювати свої навички у напрямі навчального проектування».

Для забезпечення надійності опитування, анкета включала схожі запитання, які були спрямовані на всебічне висвітлення поглядів респондентів.

Аналізуючи результати анкетування, 56% здобувачів освіти виявляють високу мотивацію до реалізації себе у обраній професії. Водночас, частина респондентів орієнтується на формальні результати, такі як отримання диплому, що вказує на необхідність підсилення внутрішньої мотивації через більш змістовні освітні практики. Здобувачі освіти демонструють значний інтерес до освоєння нових знань і навичок, що свідчить про їхню готовність до постійного професійного зростання. 64% опитаних проявляють зацікавленість у вивченні нових технологій та інформації у галузі дизайну, що є важливим для їхнього професійного становлення.

Отже, у результаті застосування анкетування було виявлено рівень мотиваційного компонента сформованості здатності до навчального проектування: високий – 67 осіб (27,9 %), середній – 95 осіб (39,6 %), низький – 78 осіб (32,5%). Результати свідчать про те, що лише невелика частина здобувачів освіти (27,9 %) має високу мотивацію до навчального проектування, що вказує на глибоке усвідомлення важливості даного аспекту для їхньої професійної діяльності. Середній рівень мотивації виявлений у 39,6 % респондентів, що демонструє помірний інтерес до теми, тоді як 32,5 % здобувачів освіти мають низький рівень мотивації, що вказує на необхідність додаткової роботи з підвищення їхнього інтересу та розуміння значення навчального проектування в їхній майбутній професії.

З метою діагностики визначення рівня пізнавально-когнітивного критерію здатності здобувачів вищої освіти до навчального проектування нами було розроблено тест (Додаток Ж), який був спрямованих на оцінку знань і розуміння основних концепцій, моделей та методів навчального проектування. Тест включав наступні типи запитань:

- множинний вибір (питання № 1-10) – мали на меті перевірити знання базових понять, таких як визначення навчального проектування, етапи його проведення, основні моделі та інструменти, що використовуються у процесі

навчального проектування. Відповіді оцінювались за шкалою від 0 до 1 балу в залежності від правильності вибору;

- відкриті питання (питання № 11-15) – передбачали надання розгорнутих відповідей на питання, що вимагали глибшого аналізу та застосування отриманих знань на практиці. Здобувачі освіти повинні були пояснити основні концепції, описати сценарії використання інструментів навчального проектування та продемонструвати вміння застосовувати теорію в реальних освітніх контекстах. Відповіді на питання оцінювались за шкалою від 0 до 3 балів залежно від рівня деталізації та точності.

Аналіз відповідей показав, що 126 осіб (52,5 %), продемонстрували переважно низький рівень, середній рівень знань був виявлений у 93 осіб (38,75 %), лише 21 особа (8,75 %) досягли високого рівня.

Під час діагностики рівня сформованості практично-діяльнісного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проектування здобувачам освіти було запропоновано виконати завдання міні-проекту (Додаток 3). Тема завдання – «Розробка навчального веб-квесту з історії мистецтва та дизайну», яке полягало у створенні інтерактивного навчального веб-квесту, що спрямований на поглиблення знань з історії мистецтва та дизайну. Проект мав включати серію завдань, які вимагали дослідження різних мистецьких епох, аналізу творів мистецтва, та пошуку інформації в онлайн-джерелах. Основними критеріями оцінювання проекту були: інтерактивність, креативність, відповідність освітнім цілям, ефективність у залученні здобувачів освіти до активного навчання. За результатами оцінювання рівня сформованості практично-діяльнісного критерію сформованості до навчального проектування, було виявлено наступне: високий рівень – 68 осіб (28,3 %), середній рівень – 83 особи (34,6 %), низький рівень – 89 осіб (37,1 %). Аналіз результатів оцінювання свідчить про те, що більшість здобувачів вищої освіти має низький та середній рівні сформованості практично-діяльнісного критерію готовності до навчального проектування. Лише незначна частина здобувачів показує високий рівень готовності, що вказує на необхідність подальшого розвитку освітніх програм

та методик, спрямованих на вдосконалення навичок навчального проектування, інтерактивності та креативного підходу в освітніх проєктах.

З метою діагностики рівня презентаційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проектування у професійній діяльності нами було використано метод незакінчених речень (Додаток И). Метод спрямований на оцінку здатності здобувачів освіти формулювати, структурувати та презентувати свої ідеї та проєкти в навчальному середовищі.

У процесі застосування методу незакінчених речень було важливо з'ясувати, чи можуть респонденти дати обґрунтовані, широкі відповіді, що відображають їхню здатність глибоко аналізувати ситуацію, формулювати чіткі та послідовні думки, а також демонструвати розуміння суті навчального проектування.

Особлива увага приділялася тому, як здобувачі пояснюють свої відповіді, чи здатні вони аргументувати свої рішення та думки, використовувати приклади з практики або наводити власний досвід. Важливо було також оцінити, чи відповідають відповіді здобувачів освіти запитанням, чи володіють вони професійною термінологією, а також рівень критичного мислення та здатність до рефлексії щодо власної професійної діяльності.

Результати аналізу відповідей уможливили висновок про переважно низький – 82 особи (34,2%) та середній рівень – 86 осіб (35,8%). Високий рівень виявлено у 72 осіб (30 %).

Загалом, за результатами діагностики сформованості всіх критеріїв готовності здобувачів вищої освіти до навчального проектування у професійній діяльності, було отримано такі дані: високий рівень підтвердили 23,7 % респондентів, середній – 37,2 %, а низький – 39,1 %.

Отже, результати констатувального етапу експериментальної роботи показали, що рівень сформованості здобувачів вищої освіти до навчального проектування є невисоким. Це значною мірою обумовлено тим, що освітній процес у закладах вищої освіти недостатньо спрямований на розвиток навичок навчального проектування у здобувачів освіти, необхідних для їхньої професійної діяльності.

Проведення формувального етапу дослідження включало такі основні заходи:

- відбір експериментальної (ЕГ) та контрольної (КГ) груп;
- визначення початкового рівня готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування відповідно до розроблених критеріїв у КГ та ЕГ;
- впровадження педагогічних умов та моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, що забезпечують формування здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування в ЕГ;
- проведення підсумкового діагностування рівня сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування в КГ та ЕГ після завершення експериментальної роботи.

Для проведення експериментального дослідження на початку формувального етапу були визначені контрольна (КГ) та експериментальна (ЕГ) групи здобувачів вищої освіти. На початку експерименту контрольна та експериментальна групи не мали суттєвих відмінностей у рівні готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування. У процесі експерименту особлива увага приділялась навчальній активності здобувачів, забезпеченню психологічного комфорту при опрацюванні методичних матеріалів, а також часу, витраченому на формування і закріплення навичок.

В експерименті взяли участь три експериментальні і три контрольні групи, що складало загалом 200 здобувачів професійної освіти. Для забезпечення валідності експерименту було визначено розмір вибірки здобувачів вищої освіти було за допомогою методів математичної статистики відповідно до формули 3.1 [48].

$$n = \frac{t^2 \cdot W \cdot (1 - W) \cdot N}{\Delta^2 \cdot N + t^2 \cdot (1 - W) \cdot W} \quad (3.1)$$

де n – це обсяг вибірки (кількість здобувачів вищої освіти, необхідна для проведення експериментального дослідження);

N – обсяг генеральної сукупності (загальна кількість здобувачів вищої освіти);

W – вибіркова частка досліджуваних явищ;

Δ – гранична помилка вибірки, яка вказує на точність вибору (відхилення вибіркової частки W від генеральної сукупності) з певною ймовірністю, що визначається значенням коефіцієнта значущості.

Формула є однією з варіацій формули для розрахунку обсягу вибірки, яка використовується у статистиці та педагогічних експериментах для визначення необхідного розміру вибірки для дослідження. Вона базується на законах теорії ймовірностей та розподілу та дозволяє визначити кількість учасників дослідження, яка необхідна для отримання репрезентативних даних з певною точністю та ймовірністю. Формула гарантує, що вибірка буде достатньою для об'єктивного представлення генеральної сукупності, водночас не перевищуючи необхідного обсягу для економії ресурсів.

При значенні $t = 2$, де t – коефіцієнт довіри, визначений за таблицями інтервалів ймовірностей, ймовірність відхилення вибіркової частки від генеральної сукупності складає приблизно 5%. У випадку, коли немає даних про вибірку частку (як у нашому дослідженні), для визначення числового значення n зазвичай приймається максимальне значення виразу $W(1-W)$, яке дорівнює 0,25 при $W = 0,5$. Використовуючи дану формулу, обчислимо кількість здобувачів освіти, необхідну для проведення дослідження. При $N = 240$ маємо:

$$n = \frac{2^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5) \cdot 240}{0,05^2 \cdot 240 + 2^2 \cdot (1 - 0,5) \cdot 0,5} = 150$$

Таким чином, для отримання статистично достовірних даних з ймовірністю 95% мінімально необхідний обсяг вибірки повинен становити не менше 150 здобувачів освіти для контрольної та експериментальної груп. У дослідженні взяли участь 200 здобувачів вищої освіти, які були рівномірно розподілені між контрольної (КГ) та експериментальної (ЕГ) групами, і на початку педагогічного експерименту перебували в однакових умовах. Контрольна група складалася зі 100 здобувачів вищої освіти, так само як і експериментальна група, що забезпечило аналогічний розподіл. Кількісні показники експериментальної та контрольної груп представлені в таблиці 3.3.

Таблиця 3.3.

Розподіл здобувачів вищої освіти на контрольну (КГ) та експериментальну (ЕГ) групи

| Заклад освіти | КГ | ЕГ |
|--|-----------|-----------|
| Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна» | 36 | 37 |
| Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини | 34 | 35 |
| Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука | 30 | 28 |

Таблиця 3.4 містить числові показники результатів вхідного контролю, які підтверджують доцільність розподілу здобувачів вищої освіти на контрольну та експериментальну групи, а також демонструють рівні умови для обох груп на початку формульовального етапу експериментального дослідження.

Таблиця 3.4.

Числові показники результатів вхідного контролю контрольної (КГ) та експериментальної (ЕГ) груп на початку формульовального етапу експерименту

| Критерії сформованості здатності до навчального проєктування | Рівні сформованості здатності до навчального проєктування | | | | | |
|---|--|-----------|---------------------|-----------|--------------------|-----------|
| | Високий (%) | | Середній (%) | | Низький (%) | |
| | КГ | ЕГ | КГ | ЕГ | КГ | ЕГ |
| Мотиваційний | 13 | 21 | 49 | 46 | 38 | 33 |
| Пізнавально-когнітивний | 9 | 11 | 25 | 35 | 66 | 54 |
| Практичний-діяльнісний | 18 | 22 | 52 | 46 | 30 | 32 |
| Презентаційний | 20 | 26 | 35 | 40 | 45 | 34 |

Результати вхідного контролю рівня сформованості мотиваційного критерія готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування представлені на діаграмі (рис. 3.1). Дані показники були отримані на основі анкетування, яке мало на меті оцінити рівень сформованості мотиваційного критерія готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування (Додаток Є).

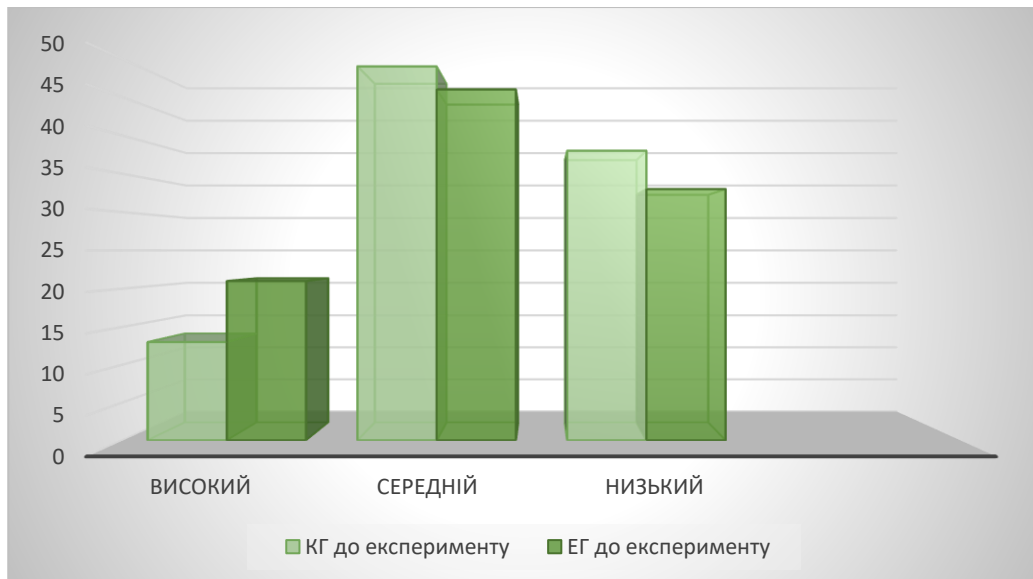


Рис. 3.1 Підсумки сформованості мотиваційного критерію здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності до початку експерименту

Отже, як показують результати контролю, на початку формувального етапу експерименту в обох групах переважає середній рівень сформованості мотиваційного компонента готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності. Менші показники спостерігаються на низькому та високому рівнях.

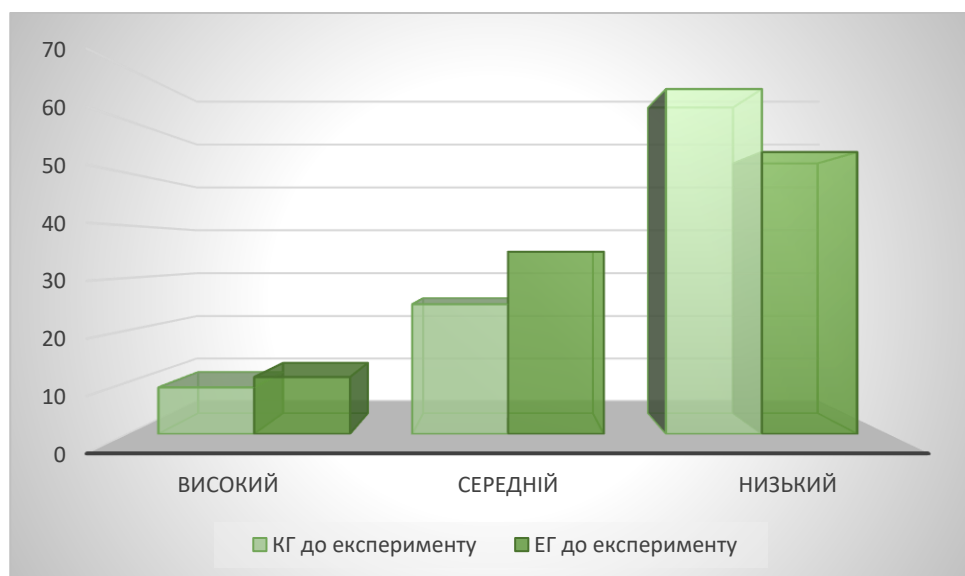


Рис. 3.2 Підсумки сформованості пізнавально-когнітивного критерію здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності до початку експерименту

Результати вхідного контролю рівня сформованості пізнавально-когнітивного критерія здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування представлені на діаграмі (рис. 3.2). Показники були отримані за допомогою тестування (Додаток Ж).

Результати вхідного контролю рівня сформованості практично-діяльнісного критерію здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування представлені на діаграмі (рис. 3.3). Показники були отримані шляхом виконання проєктної роботи, яка включала розробку та презентацію дизайн-проєкту. Міні-проєкт був спрямований на оцінку практичних навичок здобувачів освіти, їх здатності застосовувати отримані знання в реальних умовах, а також на виявлення рівня їхньої готовності до самостійного виконання завдань, пов'язаних із навчальним проєктуванням (Додаток З).

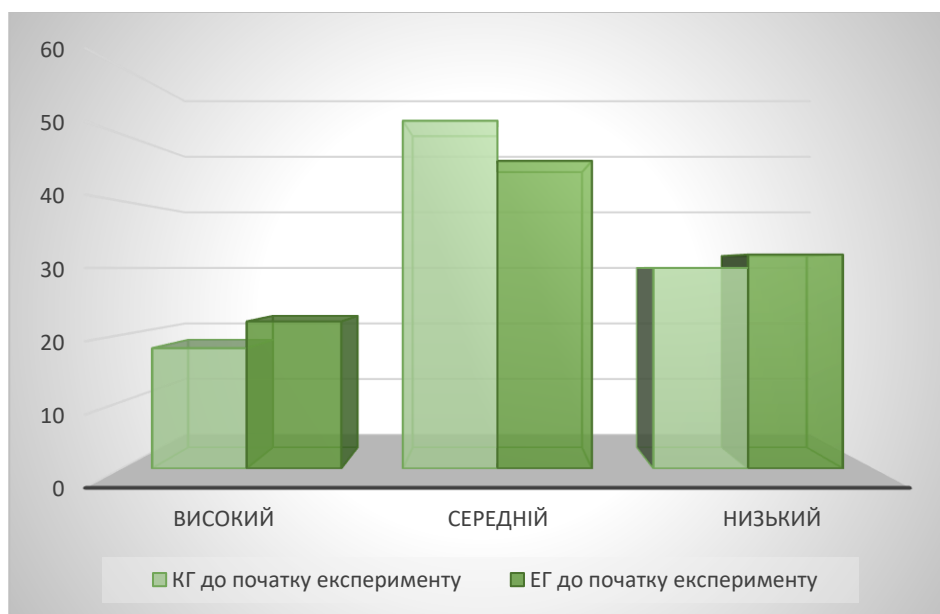


Рис. 3.3 Підсумки сформованості практично-діяльнісного критерію здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності до початку експерименту

Сформованість практично-діяльнісного критерію здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування на початку формульованого етапу експерименту в контрольній та експериментальній групах має подібний розподіл показників, як і сформованість мотиваційного компонента за середнім, низьким і високим рівнями.

Результати вхідного контролю рівня сформованості презентаційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування представлені на діаграмі (рис. 3.4). Показники були отримані за допомогою методики незакінчених речень, яка оцінювала рівень презентаційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування (Додаток И).

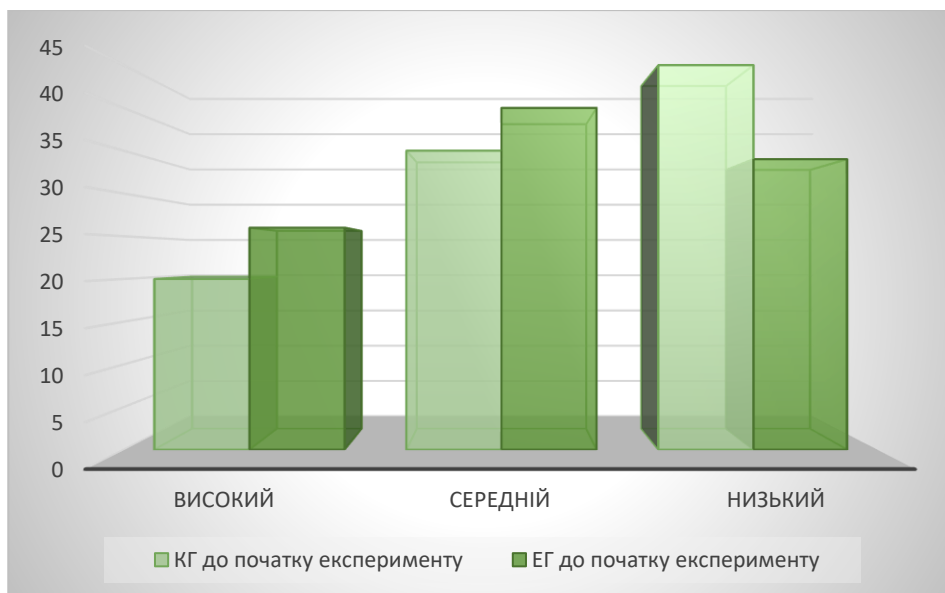


Рис. 3.4 Підсумки сформованості презентаційного критерію здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності до початку експерименту

Аналізуючи рівень сформованості презентаційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування на початку формульованого етапу експерименту, можна відзначити, що в контрольній групі переважає низький рівень, а в експериментальній – достатній.

Показники сформованості всіх чотирьох критеріїв готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування свідчать про те, що відсоткові значення за кожним рівнем у контрольній та експериментальній групах були досить близькими. Найвищі результати були досягнуті на середньому рівні, тоді як найнижчі – на високому. Таким чином, можна зробити висновок, що різниця між групами є випадковою, і вони демонструють схожі результати.

Формульований етап експериментального дослідження проводився зі здобувачами вищої освіти контрольної (КГ) та експериментальної (ЕГ) груп і включав

наступні заходи: у КГ вивчення навчальних дисциплін здійснювалося за традиційною системою, у той час як здобувачі освіти ЕГ навчалися за авторською методикою, яка передбачала формування здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності. Дана методика включала конкретні кроки, що можуть бути використані викладачами як методичні рекомендації для вдосконалення та підвищення рівня готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності. Авторська методика охоплювала різні аспекти освітнього процесу, такі як інтеграція міждисциплінарних знань, застосування практично орієнтованих завдань, розвиток креативного мислення та навичок роботи в команді, що дозволило здобувачам освіти експериментальної групи більш ефективно засвоювати матеріал, глибше розуміти процеси навчального проєктування та впроваджувати дані знання у своїй професійній підготовці. Отримані результати можуть бути використані викладачами для вдосконалення освітніх програм та методик, спрямованих на підвищення ефективності освітнього процесу та готовності здобувачів до професійної діяльності.

Отже, організований педагогічний експеримент дозволив оцінити ефективність та практичне впровадження методики навчання навчального проєктування під час професійної підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну.

3.2. Реалізація та впровадження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності

Відповідно до розробленої моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, основними характеристиками авторської методики є:

1. Поєднання теоретичної і практичної підготовки – здобувачі освіти отримують ґрунтовні знання та практичні навички, що сприяє формуванню готовності до реальної професійної діяльності в умовах стрімкого розвитку технологій.

2. Акцент на інноваційних технологіях – використання сучасних цифрових інструментів, таких як мультимедійні програми, засоби доповненої і віртуальної реальності, інтерактивні платформи, що дозволяють створювати інтерактивні та креативні дизайн-проекти.

3. Інтерактивні методи викладання – використання групової роботи, дискусій, практичних завдань і кейс-методів, які сприяють розвитку комунікативних навичок і вмінню працювати в команді, що є важливими для професійної діяльності.

4. Орієнтація на реальні проекти – навчання будується на розробці реальних дизайн-проектів, що дозволяє здобувачам не лише отримувати теоретичні знання, а й застосовувати їх у контексті реальних професійних завдань.

5. Мотиваційний компонент – створення умов для формування позитивної мотивації до опанування навчального проектування, що стимулює здобувачів освіти до активного залучення в процес розробки і реалізації проектів.

6. Розвиток соціально-емоційних навичок – окрім технічних і творчих вмінь, методика акцентує увагу на розвитку соціально-емоційних компетентностей, таких як вміння працювати в команді, налагоджувати комунікацію, співпрацювати з замовниками і колегами, що є критично важливим для професійної діяльності мультимедійних дизайнерів.

7. Орієнтація на самостійну діяльність – залучення здобувачів освіти до самостійного пошуку рішень і розробки власних дизайн-проектів, що дозволяє розвивати їх творчий потенціал та інноваційний підхід.

Загалом, авторська методика передбачає послідовну організацію освітнього процесу, де здобувачі проходять усі етапи створення дизайн-проекту: від планування ідеї до її реалізації та оцінки результатів. Це забезпечує глибоке розуміння процесу та дозволяє здобувачам освіти застосовувати свої знання на практиці. Таким чином, методика підготовки фахівців мультимедійного дизайну до використання навчального проектування у своїй професійній діяльності допомагає не лише підвищити рівень технічної підготовки, але й розвинути творчі та комунікативні здібності, що робить фахівців з мультимедійного дизайну більш конкурентоспроможними та готовими до викликів сучасного ринку.

Основною метою впровадження методики використання навчального проєктування є створення умов для формування у здобувачів освіти комплексного розуміння процесу навчального проєктування, починаючи від концептуалізації ідеї до її реалізації та оцінювання результатів, що досягається через поєднання теоретичних лекцій, практичних завдань, групових проєктів та використання сучасних технологій, які сприяють інтеграції отриманих знань у реальні умови роботи.

Для реалізації, окреслених нами у пункті 2.1, педагогічних умов та впровадження методики використання навчального проєктування у підготовці здобувачів вищої освіти, ми створили робочу програму курсу «Навчальне проєктування». Авторська програма курсу «Навчальне проєктування» розроблена для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти з галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальності 022 «Дизайн» (Додаток І). Програма складається із 6 кредитів, 180 годин та передбачає 70 аудиторних годин, з яких 20 годин виділено на лекції, а 50 годин на практичні заняття. Крім того, передбачено 16 годин для індивідуальної роботи та 94 години самостійної роботи здобувачів освіти.

Матеріал курсу «Навчальне проєктування» ґрунтується на вже здобутих здобувачами освіти базових знаннях з таких дисциплін, як «Проєктування», «Композиція», «Кольорознавство», «Основи формоутворення» та інші. Взаємодія з такими дисциплінами сприятиме формуванню у здобувачів освіти цілісного розуміння предмета навчання та забезпечить ефективне використання навичок навчального проєктування.

Робоча програма курсу «Навчальне проєктування» спрямована на формування професійних навичок і компетентностей, з урахуванням сучасних наукових досліджень у напрямі мультимедійного дизайну, актуальних трендів у візуальних комунікаціях, а також новітні методики інтеграції навчальних технологій у проєктну діяльність. Програма спрямована на підготовку спеціалістів, здатних створювати ефективні, креативні та технологічно досконалі дизайн-проєкти, адаптовані до вимог сучасного освітнього середовища.

Курс надає здобувачам освіти глибокі знання в області теорії та моделей навчального проєктування, що забезпечує розуміння ключових принципів розробки

дизайн-проєкту. Особлива увага приділяється практичному застосуванню знань через проєктну роботу, де здобувачі зможуть розробляти власні дизайн-проєкти, інтегруючи в них соціально-емоційні аспекти, фасилітаційні підходи, використання хмарних технологій і платформи для управління навчанням (LMS).

Навчальний курс також інтегрує актуальні дослідження в напрямі мультимедійного дизайну, які спрямовані на покращення рівня інтерактивності та користувацького досвіду у дизайн-проєктах. Застосування соціальних медіа як інструменту для навчального проєктування відкриває перед майбутніми фахівцями мультимедійного дизайну можливість створювати динамічні навчальні середовища, що сприяють активній участі в освітньому процесі та розширюють можливості для ефективної комунікації.

Програма передбачає різноманітні форми освітньої діяльності, з урахуванням часу, необхідного для опанування нових знань, навичок та вмінь, організації самостійної роботи та оцінювання її ефективності. Особливий акцент робиться на проєктно-дослідницькій діяльності, що сприяє активній взаємодії між усіма здобувачами освіти.

Метою дисципліни «Навчальне проєктування» є формування у фахівців мультимедійного дизайну необхідних знань, навичок і компетенцій для розробки, впровадження та оцінювання проєктів. Дисципліна спрямована на підготовку фахівців, здатних інтегрувати сучасні технології та методи, застосовувати інноваційні підходи та створювати ефективні, інтерактивні та адаптовані до потреб сучасного навчального середовища дизайн-проєкти.

Основними завданнями курсу «Навчальне проєктування» є:

- надання фахівцям мультимедійного дизайну фундаментальних знань з теорії та практики навчального проєктування, включаючи сучасні моделі, методи та сценарії розробки дизайн-проєктів;
- формування навичок інтеграції технологій мультимедійного дизайну у проєкти для створення ефективних, інтерактивних і креативних дизайн-проєктів;
- розвиток вміння використовувати хмарні технології та платформи управління навчанням (LMS) для організації та управління освітнім процесом;

- навчання фахівцям мультимедійного дизайну методам оцінювання ефективності дизайн-проектів та їх адаптації до різних освітніх контекстів;
- виховання у фахівців мультимедійного дизайну здатності до критичного мислення, аналізу та вирішення проблем, що виникають під час розробки та впровадження дизайн-проектів;
- сприяння розвитку соціально-емоційних навичок та умінь фасилітації, що є важливими для успішної взаємодії в команді та з аудиторією;
- підготовка фахівців мультимедійного дизайну до самостійної професійної діяльності в напрямі мультимедійного дизайну з використанням навчального проектування.

Під час вивчення дисципліни «Навчальне проектування» здобувачі освіти досліджують сутність таких понять, як «навчальне проектування», «інтерактивність», «соціально-емоційне навчання», «фасилітація», та «оцінка ефективності дизайн-проектів». Вони також розглядають різні моделі та методи розробки навчальних матеріалів, вивчають принципи інтеграції технологій мультимедійного дизайну та хмарних сервісів у освітній процес, що сприяє формуванню комплексного розуміння цих ключових концепцій.

Зміст дисципліни охоплює вивчення таких тем, як:

1. Вступ до навчального проектування
2. Теорії та моделі навчального проектування
3. Методи та сценарії навчального проектування
4. Інтерактивність у дизайн-проектах
5. Соціально-емоційне навчання (СЕН) у навчальному проектуванні
6. Фасилітація у навчальному проектуванні
7. Оцінка ефективності та впровадження дизайн-проектів
8. Використання хмарних технологій та технологій LMS
9. Соціальні медіа як інструмент навчального проектування
10. Практичне застосування навчального проектування у мультимедійному дизайні.

Курс «Навчальне проектування» поєднує теоретичну підготовку з практичним досвідом через лекції, практичні заняття, самостійну роботу та групові проекти.

Такий формат сприяє засвоєнню знань і розвитку навичок, необхідних для професійної діяльності у напрямі мультимедійного дизайну з використанням навчального проектування.

Для викладання курсу нами запропоновано використовувати різноманітні інтерактивні та інноваційні методи навчання, які спрямовані на ефективне засвоєння матеріалу та активне залучення фахівців мультимедійного дизайну до освітнього процесу. Одним із провідних методів є пояснювально-ілюстративний, де викладач чітко структурує теоретичний матеріал, підкріплюючи його візуальними допоміжними засобами, такими як презентації, графіки, діаграми та відео, що дозволяє фахівцям мультимедійного дизайну краще зрозуміти складні концепції та засвоїти великий обсяг інформації [61]. Наприклад, під час лекції на тему «Теорії та моделі навчального проектування» слід використовувати презентації для пояснення етапів моделей ADDIE, Gagne's Nine Events of Instruction, SAM, що сприяє глибшому розумінню взаємозв'язків між етапами проектування, а на лекції з теми «Використання хмарних технологій та платформи LMS у навчальному проектуванні» викладач демонструє фахівцям мультимедійного дизайну відеоінструкцію з використання Google Classroom, що дозволяє їм наочно ознайомитися з функціоналом платформи.

Інтерактивні методи сприяють активному залученню фахівцям мультимедійного дизайну до освітнього процесу, оскільки вони дозволяють їм брати безпосередню участь у заняттях, виражати свої думки та обмінюватися ідеями з іншими учасниками. Використання цифрових технологій, таких як онлайн-платформи для опитувань, інтерактивні презентації, віртуальні дошки та інструменти для спільної роботи, стимулює взаємодію та співпрацю, допомагаючи фахівцям мультимедійного дизайну відчувати себе частиною освітнього процесу [57]. Завдяки інтеграції таких методів здобувачі освіти стають більш мотивованими, залученими та краще підготовленими до роботи в умовах цифрового середовища, що є невід'ємною складовою у сучасній професійній діяльності. Так, під час лекції з теми «Методи та сценарії навчального проектування» фахівці мультимедійного дизайну проходять

онлайн-опитування, яке дозволяє їм миттєво перевірити свої знання та обговорити результати з одногрупниками.

Для обговорення складних або суперечливих тем часто використовується дискусійний метод. Зокрема, на лекції з теми «Соціально-емоційне навчання (СЕН) у навчальному проєктуванні» здобувачі освіти обговорюють, чи є соціально-емоційне навчання (СЕН) необхідним компонентом сучасних дизайн-проєктах, що дозволяє їм розвивати вміння аргументувати свої погляди та аналізувати різні точки зору.

Для глибокого засвоєння матеріалу навчальної дисципліни використовується кейс-метод, який дозволяє здобувачам освіти побачити практичне застосування теоретичних знань через аналіз реальних або змодельованих ситуацій. Наприклад, на лекції з оцінки ефективності дизайн-проєктів здобувачі аналізують кейс впровадження нового онлайн-курсу, який отримав змішані відгуки, і пропонують свої рішення щодо його вдосконалення. Такий метод допомагає їм краще зрозуміти, як працюють певні концепції у реальному житті.

Кейс-метод доцільно використовувати не лише на лекційних заняттях, а й на практичних. Завдяки кейс-методу, здобувачі можуть зануритися в реальні або змодельовані ситуації, які виникають у процесі розробки, впровадження та оцінки освітніх програм. На практичних заняттях здобувачі освіти працюють із конкретними кейсами, що відображають актуальні проблеми та виклики в професійній діяльності [194]. Наведемо декілька прикладів таких кейсів.

Перший кейс стосується створення навчального курсу з графічного дизайну для початківців. Школа дизайну планує розробити програму, яка поєднує базові теоретичні знання з практичними навичками роботи у таких програмах, як Adobe Photoshop та Illustrator. Здобувачі освіти аналізують потреби майбутніх слухачів курсу та розробляють ефективну структуру, що включає інтерактивні елементи, такі як відеоінструкції, практичні завдання з покроковим поясненням. Мета кейсу – надати майбутнім фахівцям можливість одразу застосовувати отримані знання у реальних дизайн-проєктах.

Другий кейс, наприклад, присвячений інтерактивності в дизайн-проєктах з веб-дизайну. Здобувачі освіти з веб-дизайну стикаються з труднощами в освоєнні

програмування для створення інтерактивних елементів на веб-сайтах. Теоретичний матеріал добре пояснений, але практична частина залишається складною для розуміння. Завдання здобувачів – розробити навчальні завдання або вправи, які покроково пояснюють основи програмування, а також пропонують інтерактивні підходи до вирішення проблем, наприклад через симуляції або відеоуроки з поясненням ключових кроків.

Третій кейс присвячений оцінці якості мультимедійних проєктів у навчальному курсі. Викладачі стикаються з труднощами об'єктивного оцінювання навчальних робіт здобувачів, оскільки загальні критерії оцінки часто не забезпечують достатньої чіткості й однозначності. Здобувачі освіти беруть на себе завдання проаналізувати існуючі підходи до оцінки та запропонувати нову, чітку систему критеріїв, яка враховуватиме основні принципи мультимедійного дизайну. Вони мають розробити критерії, що оцінюватимуть такі аспекти, як композиція, використання кольору, ефективність використання мультимедійних елементів, рівень інтерактивності та креативність дизайн-проєкту.

Крім того, здобувачі освіти можуть запропонувати інноваційні методи самооцінки та взаємооцінки, які допоможуть краще зрозуміти сильні та слабкі сторони власних робіт. Такий підхід сприятиме підвищенню об'єктивності оцінювання, залученню здобувачів освіти до активного процесу рефлексії над своїми результатами та стимулюватиме їхній професійний розвиток.

Четвертий кейс розглядає питання інклюзивності в курсах мультимедійного дизайну. Освітній заклад отримав запит на адаптацію програми для здобувачів освіти із обмеженими можливостями, але викладачі не мають достатнього досвіду в такому напрямі. Завдання здобувачів полягає в тому, щоб дослідити основи інклюзивного дизайну та запропонувати стратегії адаптації матеріалів, наприклад використання шрифтів для слабоворих, аудіоописів, субтитрів тощо.

П'ятий кейс стосується розробки проєкту з дизайну упаковки. Здобувачі освіти стикаються з проблемою інтеграції функціональності та креативного підходу: створені дизайни упаковок візуально привабливі, але не завжди функціональні або відповідають виробничим вимогам. Вони аналізують вимоги ринку та виробництва і

розробляють новий дизайн упаковки для конкретного продукту, враховуючи матеріали, технології виробництва та екологічні стандарти.

Такі кейси надають здобувачам освіти можливість застосовувати теоретичні знання в реальних дизайн-проектах, розвиваючи практичні навички, критичне мислення та здатність знаходити інноваційні рішення, що є ключовими для успішної підготовки до професійної діяльності у напрямі навчального проектування.

Ще один інтерактивний метод, який використовується при вивченні навчальної дисципліни – брейнстормінг або метод «мозкового штурму» (brainstorming) [117]. Метод «Мозкового штурму» стимулює креативність здобувачів освіти, коли вони разом генерують ідеї або рішення певної проблеми, що може бути особливо корисним під час розробки сценаріїв для дизайн-проектів, де здобувачі пропонують свої ідеї для створення інтерактивного онлайн-курсу. Короткі письмові завдання, які здобувачі освіти виконують під час лекцій, допомагають закріпити отримані знання і дають викладачу можливість оперативно оцінити рівень засвоєння матеріалу. Наприклад, після обговорення теми «Фасилітація у навчальному проектуванні» здобувачі пишуть коротке есе про те, як вони планують застосовувати дані техніки в своїй майбутній роботі.

Ще один інноваційний метод – метод фасилітації, який дозволяє викладачу підтримувати здобувачів освіти у процесі самостійного пошуку рішень. Наприклад, під час лекції на тему «Оцінка ефективності та впровадження дизайн-проектів» викладач виступає в ролі фасилітатора, допомагаючи здобувачам самостійно знайти рішення для розробки методики оцінювання ефективності курсу, що сприяє розвитку їхньої автономності та дослідницьких навичок.

Одним із найважливіших та найбільш ефективних підходів у курсі «Навчальне проектування» є метод проектів, оскільки дозволяє здобувачам освіти застосовувати теоретичні знання на практиці та здобувати цінний досвід у створенні дизайн-продуктів. Використання такого методу передбачає роботу здобувачів над реальними дизайн-проектами, які відповідають завданням курсу і спрямовані на розробку, впровадження та оцінку програм або ресурсів. Такий підхід забезпечує інтеграцію

теорії з практикою, сприяє розвитку навичок проєктування та управління, а також формує критичне мислення [141].

Процес роботи над дизайн-проєктом розпочинається з постановки завдання. На даному етапі викладач визначає загальні цілі дизайн-проєкту, очікувані результати та дає здобувачам свободу вибору теми, яка відповідає їхнім інтересам і актуальним потребам у напрямі навчального проєктування, що дозволяє їм відчувати себе активними учасниками процесу, підвищує їхню мотивацію і залученість до роботи.

Далі йде етап планування дизайн-проєкту, на якому здобувачі освіти розробляють детальний план роботи, визначають етапи проєкту, розподіляють ролі (у випадку групових проєктів), вибирають методи і інструменти, а також встановлюють терміни виконання кожного етапу. Планування є важливим, оскільки допомагає структурувати процес і забезпечує систематичний підхід до вирішення завдань.

На етапі розробки поданих матеріалів здобувачі створюють контент для навчального курсу, включаючи тексти, мультимедійні матеріали, інтерактивні елементи та методи оцінювання. Вони також можуть інтегрувати різні технології, такі як хмарні сервіси, платформи управління навчання (LMS) або соціальні медіа. Даний етап сприяє розвитку навичок роботи з різними інструментами та технологіями, що є важливим для сучасного навчального проєктування.

Після розробки матеріалів настає етап впровадження дизайн-проєкту. Здобувачі освіти тестують створені матеріали у реальному або змодельованому навчальному середовищі, що може включати пілотний запуск курсу або проведення окремого заняття. Збір зворотного зв'язку від користувачів або учасників допомагає оцінити ефективність розробленого курсу і вносити необхідні корективи.

Завершальним етапом є оцінка результатів дизайн-проєкту, де здобувачі аналізують отримані дані, визначають, наскільки проєкт досяг своїх цілей, і розробляють рекомендації для подальшого вдосконалення, що сприяє розвитку навичок аналітичного мислення та критичного оцінювання власної роботи. Презентація результатів дизайн-проєкту перед групою або викладачем допомагає здобувачам освіти розвивати комунікативні навички та вміння аргументувати свої рішення.

Нарешті, рефлексія дозволяє здобувачам оцінити свій досвід роботи над дизайн-проєктом, зрозуміти свої сильні та слабкі сторони, що є важливим для подальшого професійного розвитку.

Отже, метод проєктів у курсі «Навчальне проєктування» забезпечує здобувачам можливість отримати цінний практичний досвід, розвивати професійні навички та підвищувати свою готовність до реальної роботи у напрямі мультимедійного дизайну з використанням навчального проєктування.

Однією з найактивніших форм активного навчання, що доцільно використовувати на практичних заняттях у курсі «Навчальне проєктування» є воркшопи. Вони надають здобувачам унікальну можливість не лише засвоювати теоретичні знання, але й застосовувати їх у реальних дизайн-проєктах, розвиваючи необхідні професійні навички. Воркшопи дозволяють здобувачам освіти пройти всі етапи процесу навчального проєктування – від концептуалізації ідей до їх реалізації, використовуючи сучасні мультимедійні інструменти та технології. Такий підхід забезпечує глибоке розуміння принципів навчального проєктування та сприяє формуванню у здобувачів комплексного підходу до вирішення поставлених завдань [145].

Під час воркшопів здобувачі освіти отримують реальні завдання, наприклад, розробити інтерактивний навчальний курс, створити мультимедійний освітній ресурс або розробити дизайн-проєкт з використанням віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR). Такі завдання спрямовані на те, щоб здобувачі змогли поетапно пройти через усі кроки процесу навчального проєктування: від ідеї до реалізації та тестування результатів.

Однією з ключових особливостей воркшопів є їх інтерактивність і практичний підхід. Викладачі під час проведення воркшопів діють у ролі фасилітаторів, допомагаючи здобувачам вирішувати проблеми, пропонуючи напрямки для покращення дизайн-проєктів та даючи зворотний зв'язок у реальному часі, що сприяє не лише поглибленню розуміння теоретичного матеріалу, але й розвитку критичного мислення, креативності та вміння адаптуватися до змін у проєктних умовах.

Наприклад, у рамках воркшопу з мультимедійного дизайну здобувачі освіти можуть створювати навчальне відео або інтерактивні презентації, що включають комп'ютерну анімацію, аудіоефекти та графіку. Це дозволяє їм не лише ознайомитися з технологічними інструментами, але й зрозуміти, як зробити навчальний матеріал більш доступним, інтерактивним та цікавим для різних аудиторій.

Ще одним важливим аспектом воркшопів є робота в командах. Здобувачі освіти часто виконують завдання в малих групах, що дозволяє їм спільно обговорювати ідеї, вирішувати проблеми та розробляти креативні рішення. Така співпраця сприяє формуванню навичок командної роботи та підготовки до реальних робочих умов, де дизайн-проекти часто виконуються групами фахівців різного профілю.

Результати воркшопів можуть бути представлені у формі завершених дизайн-проектів, які здобувачі освіти презентують перед аудиторією, отримуючи зворотний зв'язок від викладачів та колег, що дозволяє оцінити сильні сторони проекту та знайти можливості для покращення. Такий підхід робить процес навчання інтерактивним і орієнтованим на результат, що є надзвичайно важливим для дисципліни «Навчальне проектування» у галузі дизайну.

Воркшопи у даному курсі не лише допомагають здобувачам закріпити свої знання, але й надають практичний досвід, необхідний для їхньої майбутньої професійної діяльності у галузі дизайну та навчального проектування.

Потужним інструментом для підвищення мотивації та залучення здобувачів до освітнього процесу на практичних заняттях «Навчального проектування» є гейміфікація. Її мета полягає в тому, щоб активізувати здобувачів освіти через інтеграцію елементів гри в навчання, роблячи даний процес цікавим та інтерактивним. Вона дозволяє здобувачам не лише засвоювати теоретичні знання, а й застосовувати їх на практиці у формі різних ігрових завдань, що стимулює розвиток як індивідуальних, так і командних навичок [137].

На початку заняття викладач створює навчальну гру, яка відповідатиме тематиці курсу. Наприклад, гра може мати декілька рівнів, кожен з яких буде зосереджений на конкретному аспекті навчального проектування. Перший рівень передбачає розробку структури навчального курсу, другий – створення

мультимедійного контенту, а третій – тестування матеріалів у навчальному середовищі. За кожне успішне виконання завдань здобувачі отримують бали, що підвищує їхню мотивацію та інтерес.

Одним із ключових елементів гейміфікації є система нагород, яка може включати бали, сертифікати або бонуси за досягнення, що додає елемент змагань в освітній процес, особливо якщо здобувачі працюють у командах. Така система допомагає не лише мотивувати здобувачів освіти, а й формує в них почуття відповідальності за командну роботу, а також розвиває навички лідерства.

Під час виконання завдань викладач надає зворотний зв'язок у реальному часі, що дозволяє здобувачам одразу побачити свої помилки або успіхи й оперативно коригувати свої дії, а також сприяє глибшому засвоєнню матеріалу і покращенню навичок навчального проєктування. Така інтерактивна взаємодія з викладачем під час гри робить процес навчання динамічним та ефективним.

Завершується заняття оцінкою результатів гри, де здобувачі освіти аналізують свої досягнення та порівнюють їх з результатами інших учасників, що допомагає їм краще зрозуміти, які аспекти освітнього процесу потребують додаткового опрацювання. Рефлексія над своїм досвідом у грі також допомагає здобувачам розвивати критичне мислення та глибше усвідомлювати свої професійні навички.

Сучасним підходом до навчання, який змінює традиційну структуру занять є метод «Фліппер-класу», акцентуючи увагу на самостійному опрацюванні теоретичного матеріалу здобувачами освіти до заняття, а на практичних заняттях надається можливість глибше зануритися в практику та закріплення знань. Такий підхід дозволяє ефективніше використовувати час на заняттях, зосереджуючись на активній взаємодії між здобувачами та викладачем, а також на вирішенні реальних завдань [180].

На першому етапі впровадження методу викладач готує навчальні матеріали, які здобувачі повинні самостійно опрацювати вдома. Це можуть бути відеолекції, статті, презентації або інтерактивні навчальні ресурси. Наприклад, при підготовці до заняття з теми «Теорії та моделі навчального проєктування» здобувачі освіти отримують відеоматеріали з поясненням ключових моделей навчального

проектування. Завдяки цьому вони мають можливість ознайомитися з теоретичними аспектами у власному темпі до початку заняття.

Під час практичного заняття основна увага приділяється застосуванню теоретичних знань на практиці. Замість традиційної лекції, викладач організовує активне обговорення або групову роботу, де здобувачі виконують проєктні завдання. Наприклад, після вивчення теми «Інтерактивні методи у дизайн-проєктах», здобувачі працюють над розробкою інтерактивних елементів для навчальних курсів або створюють сценарії для онлайн-курсів з мультимедійними компонентами, що сприяє активному засвоєнню матеріалу через його застосування у реальних умовах.

Однією з ключових переваг методу «Фліппер-класу» є можливість надання викладачем індивідуального зворотного зв'язку у процесі заняття. Оскільки теоретична частина вже опрацьована здобувачами вдома, час на занятті використовується для обговорення складних аспектів, отримання консультацій та вирішення практичних проблем. Це робить освітній процес більш гнучким і орієнтованим на потреби кожного здобувача, що підвищує ефективність навчання.

Завершальний етап заняття включає рефлексію та аналіз результатів. Після виконання завдань здобувачі мають можливість обговорити свої досягнення, труднощі та шляхи вдосконалення дизайн-проєктів. Такий підхід сприяє розвитку критичного мислення та дозволяє здобувачам освіти краще усвідомити свої сильні та слабкі сторони. Презентація результатів перед іншими здобувачами або викладачем дає можливість оцінити рівень засвоєння матеріалу і покращити власну роботу.

Таким чином, метод «Фліппер-класу» забезпечує глибоке залучення здобувачів до процесу навчання, даючи їм змогу самостійно опрацьовувати теоретичний матеріал і зосередитися на практичних аспектах під час занять. Це сприяє кращому засвоєнню знань і розвитку професійних навичок, необхідних для роботи в напрямі мультимедійного дизайну з використанням навчального проєктування.

Інноваційним підходом до групової роботи та обговорення, який стимулює активну взаємодію між учасниками, створюючи середовище для відкритої дискусії та обміну ідеями є метод «Світового кафе». Такий метод отримав свою назву завдяки організації простору у вигляді кафе, де учасники працюють у невеликих групах за

столами, обговорюючи різні аспекти певної теми або проблеми. Основна мета «Світового кафе» – залучити всіх учасників до процесу колективного мислення, що сприяє генеруванню нових ідей, поглибленню розуміння теми та формуванню колективних рішень [211].

Першим кроком до впровадження методу є підготовка простору. Викладач організовує робочу кімнату, де розташовуються кілька столів для невеликих груп здобувачів освіти (3-5 осіб). Кожен стіл забезпечений папером, маркерами або іншими засобами для нотування, що дозволяє учасникам записувати свої думки та пропозиції. Кожна група отримує окреме завдання або питання, яке вони мають обговорити.

Викладач формулює ключові питання для обговорення, які мають бути достатньо відкритими, щоб стимулювати широку дискусію. Наприклад, під час заняття з теми «Розробка мультимедійних навчальних ресурсів» питання можуть стосуватися способів ефективної інтеграції мультимедіа у дизайн-проекти або методів оцінки якості мультимедійних матеріалів. Кожна група фокусується на своєму питанні протягом 15-20 хвилин, після чого учасники змінюють столи, переходячи до наступного питання.

Ключовим елементом методу є ротація учасників між столами. Після завершення обговорення першого питання, здобувачі переходять до іншого столу, де обговорюють нове питання з іншими учасниками. Один із членів кожної групи залишається за столом як «господар», щоб коротко передати новій групі основні ідеї попередньої дискусії. Це створює взаємозв'язок між різними обговореннями та дозволяє накопичувати ідеї від кількох груп.

Після завершення кількох раундів ротації учасники збираються разом, щоб підсумувати результати всіх обговорень. Викладач або «господарі» столів представляють основні висновки, які були зроблені під час дискусій, а також обговорюють нові ідеї, що виникли в процесі обміну думками. На такому етапі здобувачі освіти можуть об'єднати свої ідеї для формування колективного рішення або висновку з обговорюваної теми.

На завершальному етапі здобувачі освіти аналізують процес роботи, обговорюють свої почуття та враження від процесу. Викладач може задати додаткові питання, наприклад, які ідеї були найкориснішими або як нові знання можна застосувати у реальних дизайн-проектах, що дозволяє здобувачам критично осмислити отриманий досвід та підготуватися до подальших практичних завдань.

Метод «Світового кафе» забезпечує активну участь усіх здобувачів, сприяє генерації нових ідей та розвитку критичного мислення. Завдяки постійній взаємодії між учасниками, такий метод створює динамічне та інтерактивне навчальне середовище, яке мотивує здобувачів до колективного обговорення та співпраці, що є важливим для їхньої майбутньої професійної діяльності.

Використання різноманітних методів навчання під час лекцій та практичних занять з «Навчального проектування» дозволяє створити активне та ефективне освітнє середовище, де здобувачі освіти не лише отримують теоретичні знання, але й активно залучаються до процесу їх опрацювання, що сприяє глибокому засвоєнню матеріалу та формуванню необхідних компетентностей.

Для підвищення рівня знань здобувачів освіти з курсу «Навчальне проектування» також було створено короткий тлумачний словник-довідник основних понять з навчальної дисципліни (Додаток Й). Короткий термінологічний словник до дисципліни – це зібрання основних термінів та понять, що використовуються в курсі «Навчальне проектування». Такий словник допомагає здобувачам більш глибоко і швидко розібратися в основних поняттях і термінах, пов'язані з навчальним проектуванням у дизайні. Він виконує важливі функції для здобувачів, сприяючи якості і глибині їхнього навчання. Основні переваги словника для здобувачів освіти такі:

- зручний доступ до термінів – здобувачі можуть швидко знайти необхідні визначення, що полегшує розуміння нових тем і прискорює процес навчання;
- покращення засвоєння матеріалу – термінологія часто є основою для вивчення нових понять, оскільки здобувачі мають змогу чітко зрозуміти специфічні терміни з першого ж знайомства;

- розвиток професійної мови – словник формує у здобувачів освіти професійний лексикон, що важливо для спілкування з викладачами, одногрупниками та майбутніми колегами, а також підвищує рівень самовпевненості та допомагає здобувачам більш усвідомлено брати участь у освітньому процесі;

- підтримка підготовки до іспитів та контрольних робіт – за допомогою словника здобувачі можуть легко повторити основні поняття перед екзаменами, що робить процес підготовки більш структурованим і менш стресовим.

Словник з навчального проектування є корисним інструментом, що підтримує здобувачів у їхньому навчанні, допомагаючи їм успішно опанувати нові знання, впевнено використовувати професійну термінологію і краще розуміти свою спеціальність.

Отже, впровадження курсу «Навчальне проектування» у підготовку фахівців мультимедійного дизайну демонструє значний потенціал для розвитку професійних компетентностей, що відповідають сучасним вимогам ринку праці та інноваційним тенденціям в освіті. Підготовка фахівців у такому напрямі дозволяє не тільки розширювати теоретичні знання мультимедійних дизайнерів, але й забезпечує формування необхідних практичних навичок для ефективного застосування принципів навчального проектування в реальних професійних умовах.

3.3. Аналіз результатів експериментального дослідження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності

У ході формувального етапу експериментального дослідження ефективність запропонованих педагогічних умов щодо впровадження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності перевірялася шляхом порівняння змін, які відбулися у контрольних та експериментальних групах.

Під час проведення експерименту за здобувачами вищої освіти велося постійне педагогічне спостереження, використовуючи як якісні, так і кількісні показники для

аналізу результатів. Водночас важливим аспектом цього наукового дослідження було визначення якісного рівня готовності здобувачів, що дозволяє провести порівняльний аналіз ефективності педагогічних умов впровадження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності.

Представимо та проаналізуємо фактичні результати, отримані в ході педагогічного дослідження. Для аналізу результатів експерименту були зіставлені цифрові дані вхідного та підсумкового рівнів сформованості здатності здобувачів освіти до навчального проєктування, які навчалися в контрольній (КГ) та експериментальній (ЕГ) групах. Контроль на початку і в кінці дослідження проводився з метою визначення рівня сформованості кожного компонента готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування.

Вимірювання рівня готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування на вхідному та підсумковому етапах здійснювалося з використанням того ж діагностичного інструментарію, що й на констатувальному етапі. Результати після завершення експерименту наведено в таблиці 3.5.

Таблиця 3.5.

Числові показники результатів підсумкового контролю контрольної (КГ) та експериментальної (ЕГ) груп після завершення експерименту

| Критерії сформованості здатності до навчального проєктування | Рівні сформованості здатності до навчального проєктування | | | | | |
|--|---|----|--------------|----|-------------|----|
| | Високий (%) | | Середній (%) | | Низький (%) | |
| | КГ | ЕГ | КГ | ЕГ | КГ | ЕГ |
| Мотиваційний | 18 | 61 | 46 | 28 | 36 | 11 |
| Пізнавально-когнітивний | 11 | 58 | 26 | 27 | 63 | 15 |
| Практичний-діяльнісний | 18 | 59 | 50 | 28 | 31 | 13 |
| Презентаційний | 26 | 64 | 37 | 26 | 37 | 10 |

Аналіз отриманих даних показує, що здобувачі вищої освіти з експериментальної групи на завершальному етапі дослідження продемонстрували суттєве підвищення рівня сформованості здатності до навчального проєктування за мотиваційним, когнітивним, пізнавально-когнітивним, практично-діялісним,

презентаційним критеріями. У порівнянні з початковими результатами, найбільший приріст спостерігався в пізнавально-когнітивному та презентаційному критеріях. Водночас показники низького та середнього рівнів у експериментальній групі були значно нижчими, що свідчить про високу ефективність застосування авторської методики у освітньому процесі експериментальної групи.

Візуальним доповненням до таблиці 3.5 є діаграми, які представлені на рисунках 3.5, 3.6, 3.7 і 3.8. Отримані показники були зібрані за допомогою анкетування для оцінки рівня сформованості мотиваційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування (Додаток Є), тестування – для визначення пізнавально-когнітивного критерію (Додаток Ж), виконання проєктної роботи – для визначення практично-діяльнісного критерію (Додаток З), а також оцінка знань методом незакінчених речень для виявлення сформованості презентаційного критерію готовності до навчального проєктування (Додаток И).

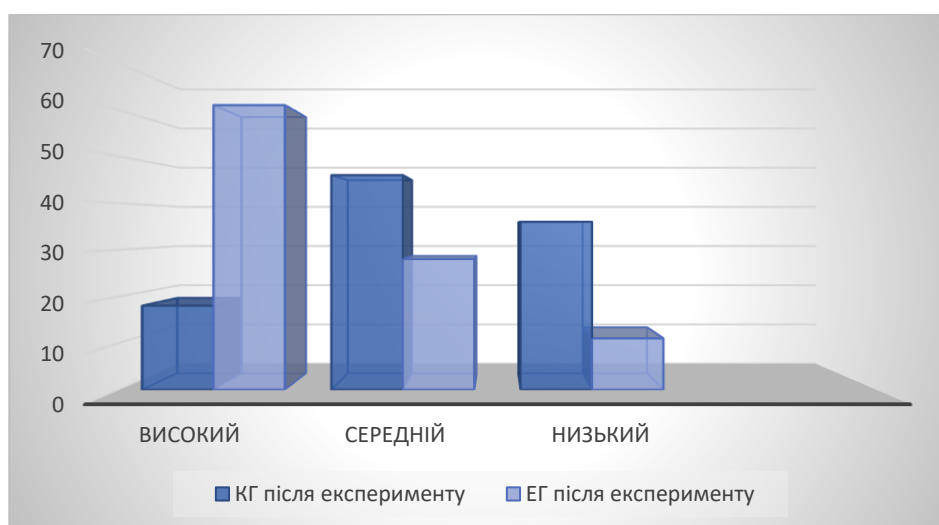


Рис. 3.5 Підсумки сформованості мотиваційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності після завершення експерименту

Отже, на основі результатів контролю можна зробити висновок про значну перевагу кількості здобувачів вищої освіти з високим рівнем сформованості мотиваційного критерію готовності до навчального проєктування в

експериментальній групі на завершальному етапі експерименту. У контрольній групі більшість здобувачів демонструє достатній рівень сформованості цього критерію.



Рис. 3.6 Підсумки сформованості пізнавально-когнітивного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності після завершення експерименту

Таким чином, спостерігається значна перевага кількості здобувачів вищої освіти з високим рівнем сформованості пізнавально-когнітивного критерію готовності до навчального проєктування в експериментальній групі. Водночас у контрольній групі більшість здобувачів має низький рівень сформованості цього критерію.

Подібний висновок, як і щодо попередніх критеріїв, можна зробити стосовно результатів сформованості практично-діяльнісного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності. У експериментальній групі значно переважає частка здобувачів із високим рівнем сформованості практично-діяльнісного критерія готовності до навчального проєктування, тоді як у контрольній групі домінує частка здобувачів із середнім рівнем цього критерію.

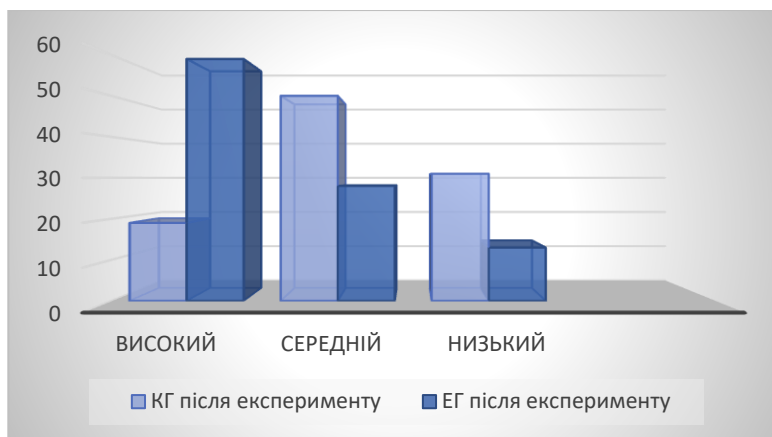


Рис. 3.7 Підсумки сформованості практично-діяльнісного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності після завершення експерименту

За результатами контролю можна зробити висновок про значну перевагу кількості здобувачів вищої освіти з високим рівнем сформованості презентаційного критерію готовності до навчального проєктування в експериментальній групі після завершення формульовального етапу експерименту. У контрольній групі однакова частка здобувачів із середнім та низьким рівнем сформованості цього критерію.



Рис. 3.8 Підсумки сформованості презентаційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності після завершення експерименту

Результати вимірювань рівня сформованості готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у контрольній та експериментальній групах до і після експерименту наведені в таблиці 3.6.

Таблиця 3.6

Результати оцінки рівня сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у контрольній (КГ) та експериментальній (ЕГ) групах до і після проведення експерименту.

| Рівні сформованості здатності до навчального проєктування | КГ до початку експерименту (%) | | | | ЕГ до початку експерименту (%) | | | | КГ після закінчення експерименту (%) | | | | ЕГ після закінчення експерименту (%) | | | |
|---|--------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------|-------------------------|
| | Мотиваційний критерій | Пізнавально-когнітивний критерій | Практично-діяльнісний критерій | Презентаційний критерій | Мотиваційний критерій | Пізнавально-когнітивний критерій | Практично-діяльнісний критерій | Презентаційний критерій | Мотиваційний критерій | Пізнавально-когнітивний критерій | Практично-діяльнісний критерій | Презентаційний критерій | Мотиваційний критерій | Пізнавально-когнітивний критерій | Практично-діяльнісний критерій | Презентаційний критерій |
| Низький | 38 | 66 | 30 | 45 | 33 | 54 | 32 | 34 | 36 | 63 | 31 | 37 | 11 | 15 | 13 | 10 |
| Середній | 49 | 25 | 52 | 35 | 46 | 35 | 46 | 40 | 46 | 26 | 50 | 37 | 28 | 27 | 28 | 26 |
| Високий | 13 | 9 | 18 | 20 | 21 | 11 | 22 | 26 | 18 | 11 | 19 | 26 | 61 | 58 | 59 | 64 |

Порівняльний аналіз рівнів сформованості здатності здобувачів контрольної та експериментальної груп до навчального проєктування представлено в таблиці 3.7.

Таблиця 3.7.

Порівняння рівнів сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування до та після проведення експерименту.

| Критерії сформованості здатності до навчального проєктування | Рівні сформованості здатності до навчального проєктування | | | | | |
|--|---|-----|--------------|-----|-------------|-----|
| | Високий (%) | | Середній (%) | | Низький (%) | |
| | КГ | ЕГ | КГ | ЕГ | КГ | ЕГ |
| Мотиваційний | +5 | +40 | -3 | -18 | -2 | -21 |
| Пізнавально-когнітивний | +2 | +47 | +1 | -8 | -3 | -39 |
| Практичний-діяльнісний | +1 | +37 | -2 | -18 | +1 | -19 |
| Презентаційний | +6 | +38 | +2 | -14 | -8 | -24 |

На діаграмах рисунків 3.9, 3.10, 3.11, 3.12 показано динаміку змін числових показників сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування, зокрема вхідного та підсумкового контролю.

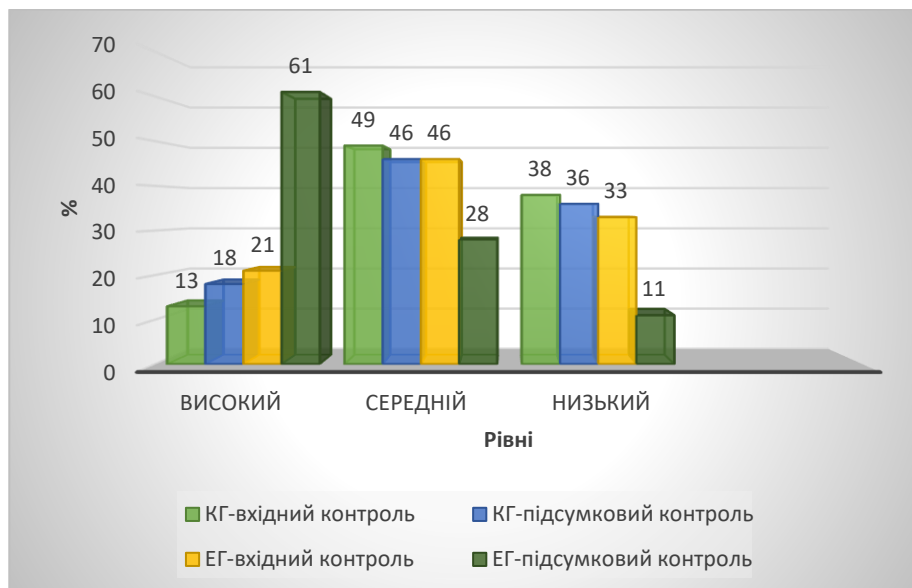


Рис. 3.9 Динаміка числових показників рівнів сформованості мотиваційного критерію до навчального проєктування в закладах вищої освіти до та після експерименту.

Отже, за результатами щодо високого рівня сформованості мотиваційного компонента, у контрольній групі кількість здобувачів вищої освіти зростає з 13% до 18% (на 5%), тоді як в експериментальній групі – з 21% до 61% (на 40%), що на 35%

більше, ніж у контрольній групі. Це пояснюється застосуванням у експериментальній групі більш ефективних методів та підходів до мотивації, що включали активні форми навчання, індивідуалізовані завдання та інтеграцію інноваційних технологій, що значно підвищили рівень зацікавленості здобувачів вищої освіти у процесі навчання та сприяли формуванню мотивації до використання навчального проєктування у професійній діяльності.

За показниками середнього рівня у контрольній групі спостерігалось зниження кількості здобувачів з 49% до 46% (на 3%), а в експериментальній групі – з 46% до 28% (на 18%). За показниками низького рівня у контрольній групі кількість здобувачів зменшилася з 38% до 36% (на 2%), а в експериментальній групі – з 33% до 11% (на 22%).

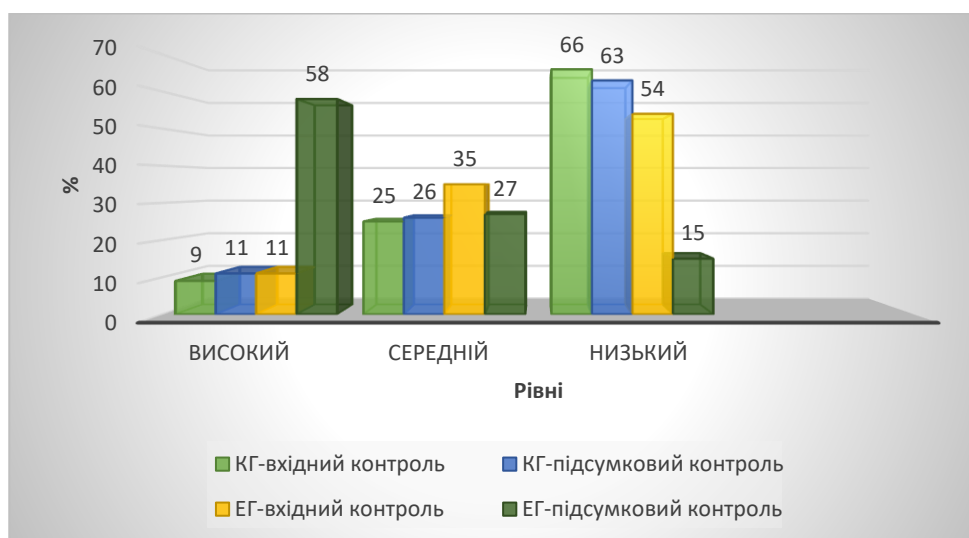


Рис. 3.10 Динаміка числових показників рівнів сформованості пізнавально-когнітивного критерію до навчального проєктування в закладах вищої освіти до та після експерименту.

За результатами показників високого рівня сформованості здатності пізнавально-когнітивного критерію, у контрольній групі спостерігається зростання з 9% до 11% (на 2%), тоді як в експериментальній групі – з 11% до 58% (на 47%), що на 45% більше, ніж у контрольній групі. Щодо середнього рівня, в контрольній групі зафіксовано зростання з 25% до 26% (на 1%), тоді як в експериментальній групі – з 45% до 24% (на 21%). За низьким рівнем у контрольній групі спостерігається

збільшення з 20% до 30% (на 10%), в той час як в експериментальній групі відбулося зменшення з 35% до 27% (на 8%).

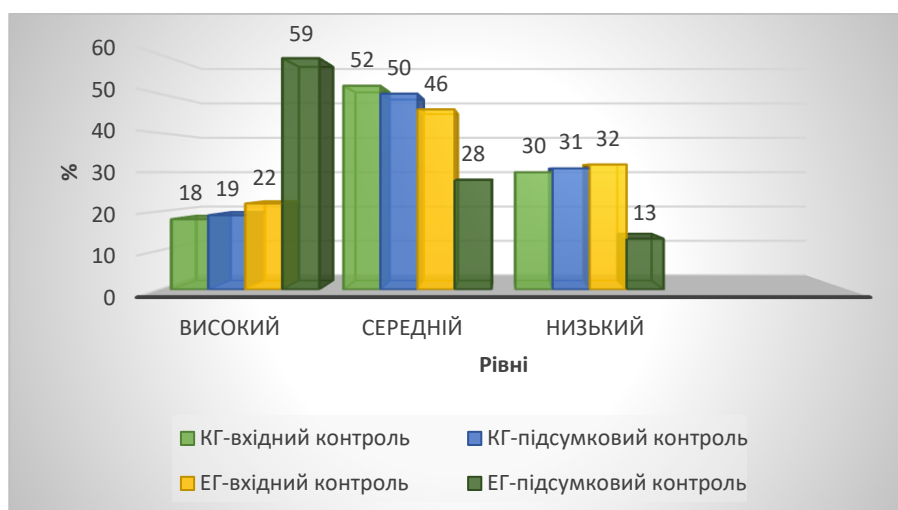


Рис. 3.11 Динаміка числових показників рівнів сформованості практично-діяльнісного критерію до навчального проєктування в закладах вищої освіти до та після експерименту.

За показниками високого рівня сформованості практично-діяльнісного критерію у контрольній групі зафіксовано незначне зростання з 18% до 19% (на 1%), тоді як в експериментальній групі цей показник зріс з 22% до 59% (на 37%), що на 36% перевищує результати контрольної групи. Щодо середнього рівня, у контрольній групі спостерігається зменшення з 52% до 50% (на 2%), а в експериментальній групі – з 46% до 28% (на 18%). Що стосується низького рівня, у контрольній групі відбулося незначне збільшення з 30% до 31% (на 1%), в той час як в експериментальній групі цей показник знизився з 32% до 13% (на 19%).

За результатами високого рівня сформованості здатності презентаційного критерію, в контрольній групі спостерігалось зростання з 20% до 26% (на 6%), тоді як в експериментальній групі такий показник підвищився з 26% до 64% (на 38%), що на 60% більше, ніж у контрольній групі. За показниками середнього рівня у контрольній групі відбулося збільшення з 35% до 37% (на 2%), тоді як в експериментальній групі показник зменшився з 40% до 26% (на 14%). Що стосується низького рівня, зменшення в контрольній групі становило з 45% до 37% (на 8%), а в експериментальній групі – з 34% до 10% (на 24%)

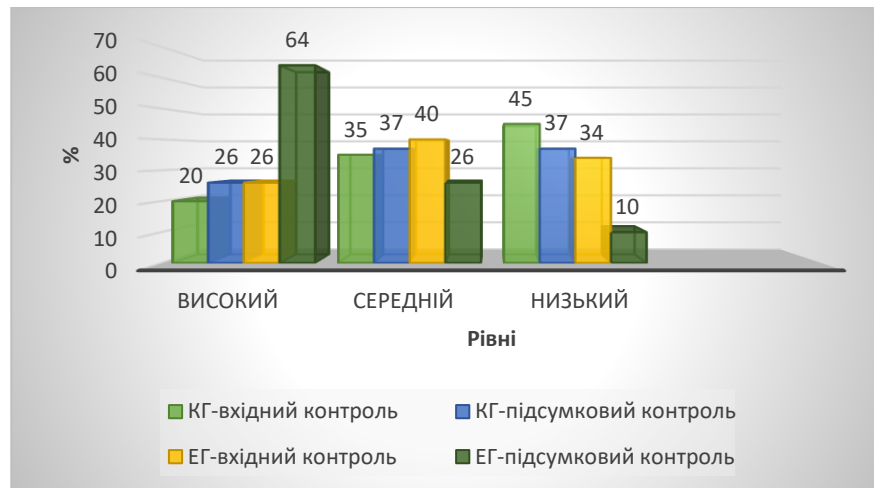


Рис. 3.12 Динаміка числових показників рівнів сформованості презентаційного критерію до навчального проєктування в закладах вищої освіти до та після експерименту.

На завершальному етапі дослідження було проведено підсумкову частину експерименту, яка мала на меті виявити зміни у рівні сформованості здатності до навчального проєктування у професійній діяльності.

Основні завдання такого етапу включали:

- аналіз результатів експериментальної роботи;
- обробку отриманих даних дослідження;
- оцінку ефективності організації освітнього процесу в закладах вищої освіти;
- систематизацію результатів дослідження та їхню інтерпретацію;
- формулювання основних висновків і рекомендацій, які були відображені у дисертаційній роботі.

Одним із методів аналізу в дисертаційному дослідженні було обчислення середнього арифметичного рівнів, що дозволило точно визначити наявність або відсутність статистично значущих відмінностей між показниками до і після експерименту в експериментальній та контрольній групах.

Для розрахунку середнього арифметичного рівнів сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній та контрольній групах у дослідженні було застосовано таку формулу 3.2 [48]:

$$R_{mg}(x) = \sum_{i=1}^k x_k \cdot \frac{n_k}{N} \quad (3.2),$$

де $R_{mg}(x)$ – середнє арифметичне рiвнiв сформованостi здатностi до навчального у професiйнiй дiяльностi;

N – загальна кiлькiсть здобувачiв освiти;

k – кiлькiсть рiвнiв готовностi;

n_k – значення кожного окремого рiвня;

x_k – кiлькiсть здобувачiв освiти на вiдповiдному рiвнi готовностi.

Формула дозволяє оцiнити загальний рiвень готовностi до навчального проектування у вибiрцi, враховуючи вагу кожної групи залежно вiд її чисельностi. Наприклад, якщо одна група була бiльшою за iншi, її вплив на пiдсумковий результат буде пропорцiйно бiльшим. Використання такої формули забезпечує статистичну обгрунтованiсть отриманих результатiв i дозволяє коректно оцiнити ефективнiсть впровадження методик навчального проектування у пiдготовку здобувачiв вищої освiти.

Для мотивацiйного критерiю готовностi здобувачiв вищої освiти до навчального проектування у професiйнiй дiяльностi, перед початком експерименту в експериментальнiй групi показник $R_{\text{мотив1}}$ становив 0,94.

$$R_{\text{мотив1}} = \frac{33 \cdot 1 + 46 \cdot 2 + 21 \cdot 3}{200} = 0,94$$

Вiдповiдно до отриманих результатiв, середнє арифметичне рiвня мотивацiйного критерiю готовностi до навчального проектування у експериментальнiй групi пiсля проведення експерименту становить 1,25.

$$R_{\text{мотив1}} = \frac{11 \cdot 1 + 28 \cdot 2 + 61 \cdot 3}{200} = 1,25$$

Вiдносну змiну рiвнiв сформованостi здатностi здобувачiв вищої освiти до навчального проектування у професiйнiй дiяльностi було розраховано за допомогою формули:

$$\Delta = \frac{R_2 - R_1}{R_1} \cdot 100\%,$$

де R_1 – середнє арифметичне показника сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі до проведення експерименту;

R_2 – середнє арифметичне показника сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі після проведення експерименту.

Формула забезпечує наочність і зрозумілість результатів, що важливо для статистичного аналізу й інтерпретації змін у рівнях готовності.

Згідно з результатами розрахунків, відносна зміна рівнів сформованості становить:

$$\Delta = \frac{1,25-0,94}{0,94} \cdot 100\% = 32,9\%$$

Таким чином, у результаті експерименту середній приріст мотиваційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі склав +32,9%.

Відповідно до результатів обчислень, для пізнавально-когнітивного критерію сформованості здатності здобувачів освіти до навчального проєктування у професійній діяльності, перед експериментом показник $R_{п-к1}$ в експериментальній групі дорівнював 0,785.

$$R_{п-к1} = \frac{54 \cdot 1 + 35 \cdot 2 + 11 \cdot 3}{200} = 0,785$$

Середнє арифметичне значення пізнавально-когнітивного критерію сформованості здатності до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі після проведення експерименту становить 1,215.

$$R_{п-к2} = \frac{15 \cdot 1 + 27 \cdot 2 + 58 \cdot 3}{200} = 1,215$$

Математичне сподіване дорівнює:

$$\Delta = \frac{1,215-0,785}{0,785} \cdot 100\% = 54,7\%$$

Таким чином, середній приріст пізнавально-когнітивного критерію сформованості здатності до навчального проєктування у професійній діяльності експериментальній групі становив +54,7%.

Що стосується практично-діяльнісного критерію, перед початком експерименту значення показника $R_{п-д1}$ для готовності здобувачів освіти до навчального проєктування становить 1,87.

$$R_{п-д1} = \frac{32 \cdot 1 + 46 \cdot 2 + 23 \cdot 3}{200} = 0,97$$

Відповідно до отриманих результатів, середнє арифметичне значення рівня практично-діяльнісного критерію сформованості здатності до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі після проведення експерименту становить 1,23.

$$R_{п-д2} = \frac{13 \cdot 1 + 28 \cdot 2 + 59 \cdot 3}{200} = 1,23$$

Згідно з проведеними обчисленнями, математичне сподівання дорівнює:

$$\Delta = \frac{1,215 - 0,785}{0,785} \cdot 100\% = 54,7\%$$

Таким чином, у результаті експерименту середній приріст практично-діяльнісного критерію сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі становив +54,7%.

За результатами обчислень для презентаційного критерію сформованості здатності здобувачів освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі до експерименту $R_{през1}$ дорівнює 0,8.

$$R_{през1} = \frac{34 \cdot 1 + 40 \cdot 2 + 26 \cdot 3}{200} = 0,8$$

Середнє арифметичне презентаційного критерію сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі після експерименту становить 1,27.

$$R_{през2} = \frac{10 \cdot 1 + 26 \cdot 2 + 64 \cdot 3}{200} = 1,27$$

Математичне сподіване дорівнює:

$$\Delta = \frac{1,27 - 0,8}{0,8} \cdot 100\% = 58,75\%$$

Отже, середній приріст презентаційного критерію сформованості здатності здобувачів освіти до навчального проєктування у професійній діяльності в експериментальній групі +58,75%.

У здобувачів контрольних груп спостерігаються незначні зміни: за мотиваційним критерієм – +3,5%, за пізнавально-когнітивним – +10,4%, за презентаційним – +8%. А за практично-діяльним сформованості здатності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності у контрольній групі середній приріст не спостерігається. Розрахунки здійснені за вищевказаними формулами.

Зокрема, середнє арифметичне значення мотиваційного критерію сформованості здатності до навчального проєктування у контрольній групі до та після експерименту становить:

$$R_{\text{мотив1}} = \frac{38 \cdot 1 + 49 \cdot 2 + 13 \cdot 3}{200} = 0,875$$

$$R_{\text{мотив2}} = \frac{36 \cdot 1 + 46 \cdot 2 + 18 \cdot 3}{200} = 0,91$$

Математичне сподіване становить:

$$\Delta = \frac{0,91 - 0,875}{0,875} \cdot 100\% = 3,5\%$$

Середнє арифметичне значення пізнавально-когнітивного критерію сформованості здатності до навчального проєктування у контрольній групі до та після експерименту становить:

$$R_{\text{п-к1}} = \frac{66 \cdot 1 + 25 \cdot 2 + 9 \cdot 3}{200} = 0,67$$

$$R_{\text{п-к2}} = \frac{63 \cdot 1 + 26 \cdot 2 + 11 \cdot 3}{200} = 0,74$$

Математичне сподіване становить:

$$\Delta = \frac{0,74 - 0,67}{0,67} \cdot 100\% = 10,4\%$$

Середнє арифметичне значення практично-діяльним критерію сформованості здатності до навчального проєктування у контрольній групі до та після експерименту становить:

$$R_{п-д1} = \frac{30 \cdot 1 + 52 \cdot 2 + 18 \cdot 3}{200} = 0,94$$

$$R_{п-д2} = \frac{31 \cdot 1 + 50 \cdot 2 + 19 \cdot 3}{200} = 0,94$$

Математичне сподіване становить:

$$\Delta = \frac{0,94 - 0,94}{0,94} \cdot 100\% = 0\%$$

Середнє арифметичне значення презентаційного критерію сформованості здатності до навчального проєктування у контрольній групі до та після експерименту становить:

$$R_{през1} = \frac{45 \cdot 1 + 35 \cdot 2 + 20 \cdot 3}{200} = 0,875$$

$$R_{през2} = \frac{37 \cdot 1 + 37 \cdot 2 + 26 \cdot 3}{200} = 0,945$$

Математичне сподіване становить:

$$\Delta = \frac{0,945 - 0,875}{0,875} \cdot 100\% = 8\%$$

Результати проведеного педагогічного експерименту підтверджують, що визначені в дослідженні педагогічні умови для реалізації моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності є дієвими в умовах реального освітнього процесу, який здійснювався в Уманському державному педагогічному університеті імені Павла Тичини, Відкритому міжнародному університеті розвитку людини «Україна», Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука (Додаток Й).

У процесі підготовки здобувачів вищої освіти в експериментальних групах, що базувався на впровадженні курсу «Навчальне проєктування», а також на розробці й виконанні власних дизайн-проєктів, відбулися суттєві зміни у рівнях їх сформованості здатності до навчального проєктування. Зокрема, значно збільшився відсоток здобувачів з високим рівнем сформованості здатності до навчального проєктування у професійній діяльності.

Результати експерименту свідчать про те, що готовність здобувачів вищої освіти до навчального проєктування в експериментальних групах значно вища, ніж у

контрольних групах, що підтверджує ефективність запропонованих педагогічних умов та розробленої моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування.

Отже, можна стверджувати, що якість підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну значно покращиться за умови реалізації педагогічних умов впровадження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності, що включає формування позитивної мотивації до використання навчального проектування; розширення знань здобувачів вищої освіти щодо навчального проектування та його впровадження в напрямі мультимедійного дизайну; активізація освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій; залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проектів.

Крім того, підвищення рівня сформованості здатності до навчального проектування можна оцінити за такими показниками, як зростання ініціативності здобувачів експериментальних груп у впровадженні технологій мультимедійного дизайну у майбутній професійній діяльності та підвищення їхнього інтересу до додаткових матеріалів з питань навчального проектування. У здобувачів контрольних груп суттєвих змін не спостерігалось.

Об'єктивність результатів дослідження підтверджена використанням методів математичної статистики, які є невід'ємною частиною наукових досліджень [48].

Таким чином, можна дійти висновку, що запропоновані педагогічні умови для впровадження моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності є ефективними та можуть бути використані в інших закладах вищої освіти.

Висновки до третього розділу

У третьому розділі дослідження проведено експериментальну перевірку ефективності методики використання навчального проєктування у підготовці фахівців мультимедійного дизайну, що реалізовувалося в три етапи: констатувальний, формувальний та підсумковий.

На першому етапі педагогічного експерименту – констатувальному – відбулося визначення теоретико-методологічних основ дослідження, аналіз філософської, психолого-педагогічної та мистецтвознавчої літератури, формулювання мети, завдань і робочої гіпотези, розробка програми дослідницької роботи, аналіз навчальних програм, а також оцінка початкового рівня готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній діяльності. На даному етапі було також теоретично обґрунтовано педагогічні умови та створено модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. Аналіз результатів такого етапу показав, що здобувачі освіти контрольної та експериментальної груп мають подібні показники готовності до використання навчального проєктування у своїй професійній діяльності.

На другому – формувальному – етапі експериментально перевірено ефективність реалізації педагогічних умов і моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності у здобувачів освіти експериментальної групи під час впровадження курсу «Навчальне проєктування». Авторська методика включала інтеграцію теоретичних і практичних занять, виконання групових проєктів, використання сучасних цифрових технологій, що сприяє формуванню у здобувачів комплексного бачення навчального проєктування та розвитку таких важливих навичок, як креативність, критичне мислення та самостійність у навчанні.

Третій етап – підсумковий – включав аналіз отриманих результатів, узагальнення дослідницьких даних, оцінку необхідності змін у процесі професійної підготовки фахівців з мультимедійного дизайну, а також підготовку результатів до публікації в рамках дисертаційної роботи. Результати показали значне зростання

рівня професійної компетентності здобувачів вищої освіти експериментальної групи, що підтверджує доцільність інтеграції курсу «Навчальне проєктування» у освітньо-професійну програму «Мультимедійний дизайн». Підвищення професійної підготовки відбулося завдяки системному впровадженню педагогічних умов, зокрема, активізації мотиваційного, пізнавально-когнітивного, практично-діального та презентаційного критеріїв готовності до професійної діяльності.

ВИСНОВКИ

Результати дослідження показали, що підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності є складним і багатограним процесом, який вимагає застосування комплексного підходу. Отримані результати дозволяють сформулювати такі висновки:

1. У межах дослідження проаналізовано сучасний досвід підготовки фахівців мультимедійного дизайну. Аналіз теоретичних та практичних аспектів процесу підготовки фахівців мультимедійного дизайну показує на потребу впровадження новітніх інструментів і методів, які забезпечують комплексне поєднання теоретичних знань, практичних навичок та креативного мислення. У контексті швидкозмінного інформаційного суспільства і медіа-середовища сучасність та інноваційність мають стати ключовими компонентами підготовки таких фахівців. На основі аналізу українських та зарубіжних досліджень виявлено, що успішна підготовка фахівців мультимедійного дизайну вимагає орієнтації на міждисциплінарні зв'язки, активне застосування інтерактивних та мультимедійних технологій, а також залучення здобувачів освіти до практичних дизайн-проектів, які відображають реальні умови професійної діяльності.

Результати дослідження свідчать про те, що в Україні підготовка фахівців мультимедійного дизайну потребує вдосконалення, особливо в частині інтеграції новітніх технологій, таких як віртуальна і доповнена реальність, 3D-моделювання, анімація, інтерактивні мультимедіа. Такі технології здатні значно підвищити рівень освітнього процесу, надаючи здобувачам можливість опанувати сучасні методи й техніки. Системний підхід до оновлення навчальних програм з акцентом на сучасні цифрові технології та інноваційні методи підготовки сприятиме формуванню висококваліфікованих фахівців, готових до ефективної роботи в умовах сучасного ринку та здатних відповідати на його динамічні виклики.

2. Уточнено значення понять «проект», «проектування» та «навчальне проектування» у контексті підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності. «Проект» визначено як

сукупність організованих дій та ресурсів, спрямованих на досягнення визначеної мети шляхом планування, виконання та контролю, з урахуванням обмежень у часі та ресурсах, щоб отримати конкретні результати або вирішити певну проблему. Поняття «проектування» – розглядається як організований процес, що включає систему взаємопов'язаних видів діяльності, спрямованих на досягнення конкретної мети через створення кінцевого продукту. «Навчальне проектування» трактується як методологічний підхід в освіті, який орієнтується на розвиток креативного мислення та навичок вирішення проблем через активну участь здобувачів освіти у створенні та реалізації проєктів. Навчальне проектування інтегрує принципи дизайну та міждисциплінарні знання, дозволяючи здобувачам освіти, а саме фахівцям мультимедійного дизайну, застосовувати теоретичні знання в практичних умовах, що сприяє формуванню системного мислення та глибшому розумінню навчального матеріалу. Воно акцентує увагу на активній участі здобувачів освіти, розвиваючи їх креативність, самостійність та здатність до співпраці, що є ключовими елементами для підготовки до сучасних викликів та успіху в професійному житті.

3. На основі теоретичного аналізу та педагогічного досвіду визначено та обґрунтовано педагогічні умови, необхідні для ефективного підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування, що сприяє формуванню професійних компетентностей. До них належать: формування позитивної мотивації до використання навчального проектування; розширення знань здобувачів вищої освіти щодо навчального проектування та його впровадження в напрямі мультимедійного дизайну; активізація освітньої діяльності через інтеграцію сучасних цифрових технологій; залучення фахівців мультимедійного дизайну до самостійної дослідницької діяльності з розробки власних дизайн-проєктів. Ефективність таких педагогічних умов досягається за умови їх системного і комплексного впровадження в освітній процес.

4. Визначено структуру готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності, яка передбачає у них сформованості мотиваційного, пізнавально-когнітивного, практично-діяльнісного та презентаційного критеріїв. Мотиваційний критерій підвищує зацікавленість та

внутрішню мотивацію до навчального проєктування, пізнавально-когнітивний забезпечує розуміння теоретичних основ та методів проєктування, практично-діяльнісний розвиває навички застосування навчального проєктування у реальних умовах, а презентаційний критерій забезпечує формування вміння професійно представляти власні дизайн-проєкти. Виходячи з зазначених критеріїв, виокремлено три рівні сформованості – високий, середній, низький, які дозволяють об'єктивно оцінити рівень здатності фахівців до навчального проєктування.

5. У процесі дослідження розроблено модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, яка забезпечує інтеграцію теоретичних знань з практичними навичками та підвищує готовність здобувачів освіти до виконання професійних завдань у сучасному технологічному середовищі. Модель включає наступні взаємопов'язані блоки: концептуально-цільовий (окреслює мету, основні методологічні підходи та принципи навчання); організаційно-методичний (розкриває зміст підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування, описує основні форми та методи формування готовності фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування); результативно-оцінювальний (визначає критерії та рівні сформованості здатності до навчального проєктування та прогнозує результати такої підготовки). Така модель забезпечує системний і комплексний підхід до підготовки фахівців, орієнтуючи їх на ефективне використання навчального проєктування в умовах сучасних технологічних вимог.

6. Удосконалено методику навчання фахівців мультимедійного дизайну через активне використання навчального проєктування і мультимедійних інструментів у освітньому процесі. Методика використання навчального проєктування являє собою комплекс методів і прийомів, які спрямовані на організацію, планування та систематичне здійснення процесу набуття здобувачами освіти необхідних компетентностей. Вона забезпечує цілеспрямоване навчання створенню, опису та візуалізації концептуальних моделей, що відповідають певним функціональним, ергономічним та естетичним вимогам, допомагаючи здобувачам ефективно готуватися до професійної діяльності у напрямі мультимедійного дизайну.

7. Експериментально перевірено ефективність розробленої моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. Результати експерименту підтвердили високу ефективність запропонованої моделі підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності. Здобувачі освіти, які навчалися за новою програмою, продемонстрували значно вищі результати у засвоєнні знань та їх практичному застосуванні, порівняно з тими, хто навчався за традиційною програмою. Вони показали більшу готовність до роботи з реальними дизайн-проєктами, володіли кращими комунікаційними та аналітичними навичками, а також виявляли більше самостійності у розв'язанні завдань. У результаті впровадження авторської моделі підготовки було досягнуто високого та середнього рівня сформованості майбутніх фахівців до навчального проєктування у професійній діяльності. Результати дослідження підтверджують, що розроблена методична модель є ефективним інструментом підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування, сприяючи кращому засвоєнню матеріалу, розвитку необхідних навичок та підготовці до успішної кар'єри у сучасному мультимедійному дизайні.

Проведене дослідження охопило лише окремі аспекти навчального проєктування у мультимедійному дизайні. Для вирішення питань даного напрямку необхідні подальші дослідження, що розширять спектр тем, пов'язаних із підготовкою майбутніх фахівців. Наприклад, можна розглянути вплив сучасних технологій на навчальне проєктування, дослідити ефективність різних методів інструкції та оцінки знань, а також вивчити вплив різних культурних та соціальних контекстів на навчальне проєктування у мультимедійному дизайні. Такі дослідження сприятимуть подальшому розвитку та вдосконаленню підходів до навчання проєктуванню у галузі дизайну.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 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.
2. Алексюк А. М. Загальні методи навчання в школі. 2 -ге вид., перероб. і доп. К.: Рад. школа, 1981. 206 с.
3. Аніщенко О.В., Смоляна Н.В. Теоретичне і виробниче навчання у професійно-технічних навчальних закладах: короткий термінологічний словник. Ніжин: Видавець ПП Лисенко М.М., 2012. 103 с.
4. 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.
5. Базиль Л. О. Розвиток літературознавчої компетентності майбутніх учителів української мови і літератури. Київ: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2015. 574 с.
6. Балл Г. О. Про визначальні характеристики здібностей і принципи їх врахування у навчально-виховній роботі. К.: Дніпро, 1992. 230 с.
7. Баніт О. В. Розвиток професійної майстерності викладачів графічного дизайну у вищих навчальних закладах мистецького профілю: 205 автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих НАПН України. Київ, 2013. 24 с.
8. Биков В. Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти. Київ: Атіка, 2009. 684 с.
9. Білик В. В. Сутність і структура професійної компетентності майбутніх інженерів-педагогів. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2010. Вип. 25. С. 219-225.

10. Бірта Г. О., Бургу Ю. Г. Методологія і організація наукових досліджень: навчальний посібник. Київ: «Центр учбової літератури», 2014. 142 с.
11. Бондар В.І. Дидактика: підруч. для студ. вищ. навч. закладів. К.: Либідь, 2005. 264 с.
12. Бондаренко Н.А. Мультимедійні технології у процесі викладання у вищих навчальних закладах. Multimedia technologies in the process of teaching in higher educational institutions. “Higher education in Ukraine(1991–2023): traditions, transformations, challenges, and prospects”: Scientific monograph. Riga, Latvia : “Baltija Publishing”, 2023. 20-35 p. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-368-2-2> (дата звернення 19.09.2024).
13. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Використання мультимедійних презентацій у процесі викладання мистецьких дисциплін у ВНЗ. Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій «Інноваційна педагогіка». Одеса, 2023. № 63, том 1. С. 83-88. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/63.1.16> (дата звернення 17.10.2024).
14. Бондаренко Н., Пасько О. Особливості підготовки майбутніх фахівців дизайну у закладах вищої освіти. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 61. Том 1. С. 58-63. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-10> (дата звернення 07.06.2024)
15. Бондаренко Ю. В. Оцінка соціальних проектів та програм як інструмент ефективного управління недержавною некомерційною організацією. Київ, 2006. 127 с.
16. Бровченко А. І., Тименко В. П. Інформаційні технології візуалізації у дизайні. Digital transformations in culture: Scientific monograph. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2023. p.142-162. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-319-4-9> (дата звернення: 26.06.2024).
17. Бунда С., Бунда В. Дизайн-проекування предметно-просторового середовища засобами мультимедійних технологій та віртуальної реальності. Вісник Закарпатського художнього інституту. 2014. Вип. 5. С. 82-85.

18. Бушуєв С. Д., Бушуєв Д. А., Ярошенко Р. Ф. Управління проектами в умовах «поведінкової економіки». Управління розвитком складних систем. 2018. №33. С. 22-30.
19. Важинський С. Е., Щербак Т. І. Методика та організація наукових досліджень: навч. посіб. Суми : СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2016. 260 с.
20. Васильєва О., Слітюк О., Васильєв О. Визначення особливостей проектування анімованої графіки як напряму мультимедійного дизайну. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 68. Том 1. 308 с. DOI:: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/68-1-9> (дата звернення: 26.06.2024).
21. Великий тлумачний словник сучасної української мови. Уклад. та голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь: Перун, 2009. 1736 с.
22. Вихрущ В. О., Козловський Ю. М., Ковальчук Л. І. Основи наукових досліджень у галузі педагогіки : підручник. Тернопіль: Крок, 2017. 340 с.
23. Вітвицька С. С. Практикум з педагогіки вищої школи: навчальний посібник за модульно-рейтинговою системою навчання для студентів магістратури. Київ: Центр навчальної літератури. 2005. 398 с.
24. Внукова О. М. Методологічні засади професійної освіти: навчальний посібник для студентів напрямів підготовки 6.010104 Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості), 6.010104 Професійна освіта (Дизайн). Київ: КНУТД, 2015. 198 с.
25. Волкова Н. П. Педагогіка: посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ: Академія, 2003. 576 с.
26. Гадкевич Л. Н. Інтерактивні технології. Завуч. 2004. №6. С. 9-12.
27. Гнезділова К. М. Моделі та моделювання у професійній діяльності викладача вищої школи: навч. посіб. Черкаси: Видавець Чабаненко Ю.А., 2011. 124 с.
28. Головінський І. Педагогічна психологія: навч. посіб. для вищ. шк. Київ: Аконіт, 2003. 287 с.

29. Гончаренко С. У. Педагогічні дослідження: Методологічні поради молодим науковцям. Київ – Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2008. 278 с.
30. Гончаренко С. У. Педагогічні закони, закономірності, принципи. Сучасне тлумачення. Рівне: Волинські береги, 2012. 192 с.
31. Гончаренко С. У. Український педагогічний енциклопедичний словник. Видання друге доповнене і виправлене. Рівне: Волинські обереги, 2011. 552 с.
32. Гончаренко С. У. Методика навчання і наукових досліджень у вищій школі. Київ: Вища школа, 2003. 323 с.
33. Гуменюк, Т. Б. Проектування як педагогічний феномен. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 13: Проблеми трудової та професійної підготовки: зб. наук. праць. Київ: Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2010. Вип. 6. С. 51-59.
34. Дай Ч. Підготовка дизайнерів мультимедійного профілю у китайській професійній системі освіти. *Professional Art Education*, 2021. 2(1). С. 4-11. DOI: <http://dx.doi.org/10.34142/27091805.2021.2.01.01> (дата звернення 27.06.2024).
35. Даниленко Л.І. Теорія і практика інноваційної діяльності в загальній середній школі. *Управління освітою*. 2001. № 3. С. 18-24.
36. Демкова В. О., Хомяковський Ю. Л. Класифікація засобів навчання фізики у вищій школі. *Фізико-математична освіта*. 2018. Випуск 1(15). С. 187-190.
37. Денисенко С.Н. Педагогічний дизайн у сучасному освітньому просторі. *Вісник Житомирського державного університету. Педагогічні науки*. 2015. Вип. 3 (81). С. 79-83.
38. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології. Київ: Академія, 2012. 344 с.
39. Докучаєва В. В. Проектування інноваційних педагогічних систем у сучасному освітньому просторі. [Монографія]. Луганськ, 2005. 299 с
40. Драгомирецька Н. М. Управління соціальними та культурними проектами: [навчальний посібник для слухачів спеціальності «державне управління» спеціалізацій «управління в сфері культури» та «соціальна і гуманітарна політика»]. Одеса: Інформ, 2007. 274 с.

41. Дубасенюк О. А. Технологічні засади впровадження особистісно орієнтованого підходу у професійно-педагогічній підготовці майбутнього вчителя. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми. 2012. Вип. 29. С. 55-59. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Sitimn_2012_29_10 (дата звернення: 10.01.2023).
42. Дубич К.В. Особистісно орієнтоване виховання студентів в умовах соціокультурного середовища вищого навчального закладу: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.07. Рівне, 2007. 267 с.
43. Дутін Ц. Професійна підготовка майбутніх фахівців з графічного дизайну у закладах вищої освіти КНР: дис. ... докт. філософ.: 01.015. Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди. Харків, 2022.
44. Дьюї Д. Досвід і освіта. Л.:Кальварія, 2003. 84 с.
45. Енциклопедія освіти за ред. В. Г. Кремень. Акад. пед. Наук України. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
46. Енциклопедичний словник з державного управління [уклад.: Ю. П. Сурмін, В. Д. Бакуменко, А. М. Михненко та ін.] ; за ред. Ю. В. Ковбасюка, В. П. Трощинського, Ю. П. Сурміна. Київ: НАДУ, 2010. 820 с.
47. Єжова О.О. Сутність організаційно-педагогічних умов педагогічного процесу. Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки. 2014. № 3. С.39-43.
48. Жлуктенко В. І., Наконечний С. І., Савіна С. С. Теорія ймовірностей і математична статистика: у 2-х ч. Ч. II. Математична статистика. Київ: КНЕУ, 2001. 336 с.
49. Жук М. Й., Чирчик С.В. Методологія дизайн-проектування в контексті професійного становлення майбутнього дизайнера середовища. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2013. № 4. С. 4-9.
50. Жукова А. Особливості організації та проведення педагогічного експерименту як основного інструменту дослідження лідерської компетенції у студентів. Вісник Львівського університету. Серія педагогічна. 2023. Вип. 38. С. 97-104.

51. Зайченко І.В. Педагогіка. Навчальний посібник для студентів вищих педагогічних навчальних закладів, 2-е вид. К., «Освіта України», «КНТ», 2008. 528 с.
52. Зайцева І.В. Мотивація учіння студентів. Ірпінь, редак.-видав.відділ АДПС України, 2000. 191 с.
53. Захарченко Н. Експеримент як один із методів психолого-педагогічного дослідження. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*. 2014. № 39. С. 230-234.
54. Зимогляд Н. С. Модель професійної діяльності дизайнера одягу з проектування швейних виробів. *Проблеми інженерно-педагогічної освіти*. Харків. Укр. інж.-пед. акад. 2010. Вип. 28-29. С. 48-57.
55. Іванова Л. О., Соколова О.П. Введення в дизайн-проекування: навчальний посібник. Одеса: Астропринт, 2017. 88 с.
56. Іноземцева С., Малиніна І. Гуманітарний аспект розвитку мультимедійного дизайну як соціокультурного явища. *Conference Proceedings of the 2nd International Scientific Conference Economic and Social-Focused Issues of Modern World. The School of Economics and Management in Public Administration in Bratislava*, 2019. С. 394. ISBN 978-80-89654-59-8.
57. Інтерактивні методи навчання: навч. посіб. за заг. ред. Шевчука П. і Фенриха П. Щецін: Вид-во. WSAP, 2005. 170 с.
58. Інтерактивні технології навчання: Теорія, досвід: метод. посіб. авт.-уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. К.: А.П.Н.; 2002, 136 с.
59. Кайдановська О. О., Грицюк Л.С. Навчальне проектування інтер'єру у професійній підготовці майбутніх архітекторів. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування: Наук.-техн. Збірник*. К., КНУБА, 2013. Вип. 32. С. 414-423.
60. Каламбет С. В., Іванов С. І., Півняк Ю. В. *Методологія наукових досліджень: навчальний посібник*. Дніпропетровськ: Видавництво Маковецький, 2015. 191 с.
61. Каплінський В. В. *Методика викладання у вищій школі: Навчальний посібник*. Вінниця: ТОВ «Ніланд ЛТД», 2015. 224 с.

62. Караван Ю.В. Нетрадиційні форми лекцій у вищій школі. Інноваційний потенціал української науки – XXI сторіччя: збірник статей. Запоріжжя : Видавництво ПГА, 2012. С. 11-19.
63. Клименюк О. В. Технологія наукового дослідження: авторський підручник. Київ-Ніжин: Аспект-Поліграф, 2006. С. 108.
64. Кобилянський Л.С. Управління проектами: навчальний посібник. Київ : МАУП, 2002. 200 с.
65. Ковальчук М. О. Формування готовності майбутніх учителів до застосування мультимедійних навчальних систем у початковій школі: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Київ, 2017. 282 с.
66. Козяр М. М., Козловська І. М. Науково-педагогічний словник. Львів: СПОЛОМ, 2011. 216 с.
67. Комар О. А. Теоретичні та методичні засади підготовки майбутніх учителів початкової школи до застосування інтерактивної технології: дис... доктора пед. наук: 13.00.04. Умань, 2011. 512 с.
68. Король А. Мистецтво фото- та відеозображення як важливий освітній компонент у підготовці дизайнера мультимедійних професій. *Věda a perspektivy*, 2023. № 6 (25). С. 243–255. DOI: [https://doi.org/10.52058/2695-1592-2023-6\(25\)-243-255](https://doi.org/10.52058/2695-1592-2023-6(25)-243-255) (дата звернення: 26.06.2024).
69. Коханко О. М. Основи науково-педагогічних досліджень: навч. посібник. Хмельницький: ХНУ, 2005. 254 с.
70. Кравченко М. С. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до управління проектами у професійній діяльності: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Київ, 2024. 272 с.
71. Крайніков Е. В. Психологія розвитку: словник-довідник. Київ: Арістей, 2004. 260 с.
72. Красовицький М.Ю. Практична педагогіка виховання. К., 2000. 168с.
73. Кудренко Д. О. Феноменологія художньо-графічних компетентностей студентів мистецьких спеціальностей. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*, IV (47), Issue: 101, 2016. С. 30-33.

74. Кузьмінський А. І., Омеляненко С. В. Технологія і техніка шкільного уроку: Навчальний посібник. Київ: Знання, 2010. 335 с.
75. Курило В. Моделювання системи критеріїв оцінки розвитку освіти в регіоні. Педагогіка і психологія. 1999. № 2. С. 35-39.
76. Кучеренко І. Теоретичні і методичні засади сучасного уроку української мови в основній школі: монографія. Умань: ФОП Жовтий О.О., 2014. 410 с.
77. Лаврентьєва Г.П., Шишкіна М.П. Методичні рекомендації з організації та проведення науково-педагогічного експерименту. К.: ПТЗН, 2007. 48 с.
78. Левківська К. В. Теоретичні основи інтеграційних процесів в освіті. Вісник Житомирського університету. Випуск 54. 2010. С. 177-181.
79. Литвин А., Мацейко О. Методологічні засади поняття «педагогічні умови». Педагогіка і психологія професійної освіти. 2013. № 4. С. 43-63.
80. Литвинюк Г. І., Когут О. І., Кульматицька О. Р. Проектна діяльність в освітньому середовищі. Тернополь: Богдан, 2014. 128 с.
81. Лігоцький А. Методологічні аспекти проектування сучасних освітніх систем. К., 1995. 317 с.
82. Макар З. Можливі методики оцінювання професійних умінь майбутніх дизайнерів. Педагогіка і психологія професійної освіти, 2014. С. 132–140.
83. Максименко С. Готовність до діяльності. Енциклопедія освіти: гол. ред. В. Г. Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008. С. 117-118.
84. Манько В. М. Дидактичні умови формування у студентів професійно-пізнавального інтересу до спеціальних дисциплін. Соціалізація особистості: зб. наук. пр. Національного педагогічного університету ім. М.П. Драгоманова. Київ: Логос, 2000. Вип. 2. С. 153-161.
85. Мартиненко С. М., Хоружа Л.Л. Загальна педагогіка: навч. посіб. К.: МАУП, 2002. 176 с.
86. Масич С. Ю. Методологічні підходи як підґрунтя становлення системи підготовки вищого навчального закладу. Педагогіка та психологія, 2014. Вип. № 46. С. 87-96.

87. Мачинська Н.І. Навчальне проектування як чинник розвитку особистості у контексті акмеологічного підходу. Проблеми освіти: збірник наукових праць. Вип. 84. Житомир-Київ, 2015. С. 226-232.

88. Мачинська Н.І., Стельмах С.С. Сучасні форми організації навчального процесу у вищій школі: навчально-методичний посібник. Львів: Львівський державний університет внутрішніх справ, 2012. 180 с.

89. Медвідь В. Ю., Данько Ю. І., Коблянська І. І. Методологія та організація наукових досліджень (у структурно-логічних схемах і таблицях): навчальний посібник. Суми: СНАУ, 2020. 220 с.

90. Мельник О. С., Гедзик А. А. Оптимізація методичної системи навчання інформатики у коледжах технічних напрямів. Наукова молодь: зб. матеріалів VI Всеукр. наук.-практ. конф. Молодих учених. К.: ІТЗН НАПН України, 2018. С. 28-35.

91. Мельник О. Я., Штець В. О. Особливості дизайну мультимедійної презентації для віртуального мистецького середовища. Культура і сучасність: альманах. 2020. № 2. С. 123-127.

92. Методологія та організація наукових досліджень: навчальний посібник за ред. Добронравової І. С. (ч. 1), Руденко О. В. (ч. 2). Київ: ВПЦ «Київський університет», 2018. 607 с.

93. Мешко А. М. Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Київ, 2024. 225 с.

94. Міляєва В.Р., Лебідь Н. К. Мотивація професійного вдосконалення як чинник розвитку лідерства в освіті. Вища освіта України. 2014. № 4. С. 21-25.

95. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка: навч. посіб. Київ: Саммит-Книга, 2007. 656 с.

96. Морська О.О., Коляда І.І., Стонога Д.В., Коломієць В.О. Дизайн аудіовізуального продукту. Методичні рекомендації. Харків: ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. 32 с.

97. Мулкохайнен В. А., Бойко В. А. Образотворчий потенціал імерсивних технологій в українському дизайні. Теорія та практика дизайну. Культура і мистецтво.

К.: НАУ, 2024. Вип. 1 (31). С. 124–132. DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2024.31.14> (дата звернення: 26.06.2024).

98. Мурашко М.В. Проектно-художній інструментарій моушн-дизайну (на прикладі рекламного ролику): автореф. дис. канд. мистецтвознавства: 17.00.07. Харків, 2017. 23 с.

99. Наход С.Н. Педагогічний дизайн як засіб підвищення мотивації студентів у процесі E-Learning. Вісник університету імені Альфреда Нобеля. Педагогічні науки. Серія «Педагогіка і психологія». 2020. № 2(20). С. 311-319.

100. Одробінський Ю. В., Мандра А. В. Педагогічні умови формування фахових компетентностей майбутніх дизайнерів-графіків. Академічні візії. Львів, 2023. Вип. 23. С. 1-9.

101. Опалєв М. Л. Дизайн мультимедійних презентацій: стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: автореф. дис. ... канд. мистц-ва. наук : 17.00.07. Харків, 2010. 20 с.

102. Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи. URL: <https://westudents.com.ua/glavy/50386-32-zagalnaharakteristika-form-organzats-%20navchannya-u-vischy-shkol.html> (дата звернення 17.10.2024).

103. Оршанський Л.В. Художньо-трудова підготовка майбутніх учителів трудового навчання: монографія. Дрогобич: Швидкодрук, 2008. 278 с.

104. Осадченко І. Термінологічний аналіз дидактичних категорій: «система», «вид», «тип», «модель», «технологія». Зб. наук. праць Уманського держ. пед. університету ім. П. Тичини. Умань: ПП Жовтий О.О., 2010. Ч.1. С. 217-226.

105. Освітні технології : навч.-метод. посіб. [Пехота О.М., Кіктенко А.З., Любарська О.М. та ін.] ; за заг. ред. О. М. Пехоти. К.: АСК, 2002. 255 с.

106. Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн» Київського національного університету технологій та дизайну. URL: https://knutd.edu.ua/files/ekts/2023/fd/fd_022_bmd_2023-1.pdf (дата звернення: 07.06.2024).

107. Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн» Харківської державної академії дизайну і мистецтв. URL: https://ksada.org/pdf1/opp_bacalavr_md_2022.pdf (дата звернення: 09.06.2024).

108. Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн» Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна». URL: <https://uu.edu.ua/> (дата звернення: 09.06.2024).

109. Панасенко Е.А. Експеримент у педагогічних дослідженнях в Україні: теорія та практика (1943 – 1991 рр.): монографія. Донецьк: Донбас, 2013. 756 с.

110. Панасенко Е. Експеримент у системі методів наукового дослідження в історико-педагогічній думці радянської доби. Витоки педагогічної майстерності: зб. наук. праць. Полтава, 2011. Вип. 8(2). С 209-215.

111. Пасько О.М. (Бусленко О.М.) Методика навчання дизайну. Наукові записки БДПУ. Сер.: Педагогічні науки. 2020. №1. С. 11-20.

112. Пасько О. М. Методика навчання пошукового макетування майбутніх фахівців з дизайну: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука. Київ, 2021. 20 с.

113. Пасько О., Бондаренко Н. Навчальне проектування: принципи, задачі, моделі. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки: зб.наук.пр. Вип.3. 2022. С. 49-59. DOI: <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2022-1-3-49-59> (дата звернення 05.07.2024).

114. Пасько О.М., Бондаренко Н.А. Педагогічні умови використання мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців з графічного дизайну. «Наукові інновації та передові технології»: журнал. Київ, 2024. № 3 (31). С. 1159-1172. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-3\(31\)-1159-1172](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-3(31)-1159-1172) (дата звернення 08.08.2024).

115. 1. Пасько О., Бондаренко Н. Проектування навчальних систем у сучасному освітньому процесі. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2022. Вип.

55. Том 2. С. 271-276. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-2-43> (дата звернення: 07.06.2024).

116. Пасько О.М., Бондаренко Н.А., Кирієнко М.І. Теоретичні основи використання мультимедійного проектування в професійній діяльності фахівця з дизайну. Theoretical foundations of the use of multimedia design in the professional activity of a design specialist. Contemporary problems of pedagogy amidst the European integration of educational environment: theory and practice : Scientific monograph. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2023. 250-272 p. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-353-8-13> (дата звернення: 26.06.2024).

117. Педагогіка в запитаннях і відповідях: Навч. посіб. / [Л.В. Кондрашова, О.А. Пермяков, Н.І. Зеленкова, Г.Ю. Лаврешина]. К. Знання, 2008. 252 с.

118. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. [Курлянд З.Н, Хмельюк Р.І., Семенова А.В]. Київ: Знання, 2007. 495 с.

119. Педагогічний експеримент: навч.-метод. посіб. укладач О. Е. Жосан. Кіровоград: Видавництво КОІППО імені Василя Сухомлинського, 2008. 72 с.

120. Пермінова Л.А. Формування готовності студента до педагогічного проектування. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». Видавничий дім Гельветика, 2014. Том 1. № 66. С. 379-385.

121. Пехота О. М. Технології педагогічної освіти: мета, зміст, особливості застосування у сучасних умовах. Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В. О. Сухомлинського. Серія: Педагогічні науки, 2013. Вип. 1.40. С. 26-31.

122. Письменна Н. Особистісно-орієнтований підхід у контексті гуманізації навчально-виховного процесу. Проблеми підготовки сучасного вчителя. 2013. № 8, Ч. 1. С. 250-254.

123. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій: навч. посібник за ред. І. А. Зязюн, О. М. Пехота. Київ: А.С.К., 2003. 240 с.

124. Підласий І. Практична педагогіка або три технології. Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти. Київ: Слово, 2004. 616 с.

125. Погрібна В. Л. Соціологія професіоналізму: монографія. Київ: Алерта: КНТ: ЦУЛ, 2008. 336 с.
126. Пожидаєва О. В. Педагогічні умови підготовки майбутніх соціальних педагогів до консультативної діяльності. Наукові записки. Психологопедагогічні науки. 2012. № 6. С. 133-139. URL: https://www.socosvita.kiev.ua/sites/default/files/Pozhidaeva_2012_3.pdf (дата звернення: 08.08.2024).
127. Попова, О. В. Розвиток інноваційних процесів у середніх загальноосвітніх навчально-виховних закладах України в ХХ столітті. Дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.01. Харк. держ. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. Харків, 2001. 468с.
128. Прищенко С. В. Перспективи розвитку рекламної графіки в традиційних і цифрових медіа. Українська академія мистецтва. 2020. Вип. 29. С. 54-59.
129. Прусак В. Ф. Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня кандидата пед. наук: 13.00.04. Вінниця, 2006. 23 с.
130. Прусак В. Ф. Педагогічні умови підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України. Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Вип.41. Херсон: ХДУ, 2006. С. 296-301.
131. Риждова І. С. Методи, принципи, підходи до аналізу дизайнерської культури як умови гармонізації відносин Людини, природи, суспільства. Гуманітарний вісник ЗДІА. 2016. № 66. С. 192-205.
132. Рогульська О. О. Модель системи підготовки майбутніх учителів іноземної мови до професійної діяльності в умовах інформаційноосвітнього середовища закладів вищої освіти. Молодь і ринок. 2018. №11. С. 87–93.
133. Руденченко А. А. Інноваційний підхід до розв'язання проблеми виявлення підтримки обдарованої особистості. Науковий огляд. Вип. № 4 (25). К., 2016. С. 76-90.
134. Руденченко А.А. Методика навчання майбутніх фахівців у галузі етнодизайну. Науковий Огляд. 2016. № 9 (30). С. 1-15.

135. Рудницька О.П. Педагогіка загальна та мистецька: навч. посібник. Тернопіль: Навч. Книга; Богдан. 2005. 239 с.
136. Рябовол М., Шостак І., & Шубін І. Моделі подання знань та їх складність для задач кваліметрії і класифікації. Збірник наукових праць SCIENTIA. вилучено із URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/scientia/article/view/11760> (дата звернення 18.10.2024).
137. Саган О.В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. Збірник наукових праць «Педагогічні науки», № 100. 2022. С.12-18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2> (дата звернення 07.11.2024).
138. Салига К. С. Методологія наукового дослідження економічної ефективності інвестицій в інноваційні проекти. Ефективна економіка. 2013. № 2. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=efek_2013_2_23 (дата звернення 17.09.2024).
139. Саприкіна Л. В. Формування професійної компетентності майбутніх дизайнерів одягу у процесі вивчення фахових дисциплін: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04. Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського. Кременчук, 2016. С. 13.
140. Сисоєва Ю.А. Методика вибору стилю у мультимедійному дизайні. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Проблеми і перспективи розвитку ІТіндустрії»: тези доповідей. Х.: ХНЕУ імені Семена Кузнеця, 2017. с. 70.
141. Сисоєва С.О. Особистісно орієнтовані педагогічні технології: метод проектів. Неперервна професійна освіта: теорія і практика. 2002. Вип. 1(2). С. 69-79.
142. Сисоєва С. О., Кристопчук Т. Є. Педагогічний експеримент у наукових дослідженнях неперервної професійної освіти: навч.-метод. посіб. Луцьк: ВАТ «Волинська обласна друкарня», 2009. 460 с.
143. Ситник О. В. Медіадизайн як інноваційний розвиток проектування. Проблеми сучасного підручника. 2014. Вип. 14. С. 661-667.

144. Скоробагата О. М. Готовність до діяльності як психологопедагогічна проблема. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2008. Вип. 1. С. 121-128.
145. Скрипник М. І. Інтерактивні технології в післядипломному навчанні: довідник; НАПН України, ДВНЗ «Ун-т менедж. Освіти». Київ, 2013. 232 с.
146. Сліпушко О. М. Тлумачний словник чужомовних слів в українській мові. Правопис. Граматика. К.: «Криниця», 1999. 511 с.
147. Словник-довідник з професійної підготовки: упоряд. А. Сименова. Одеса: Пальміра, 2006. 272 с.
148. Словник іншомовних слів. Київ: Головна редакція УРЕ, 1985. С. 966.
149. Словник синонімів української мови: в 2-х т. за ред. Бурячок А.А., Гнатюк Г.М., Головащук С.І. та ін. К.: Наукова думка, 2001. Т. 1. 1040 с.
150. Спирін О. М. Критерії і показники якості інформаційно- комунікаційних технологій навчання. Інформаційні технології і засоби навчання. 2013. № 1(33). URL: <http://eprints.zu.edu.ua/15476/> (дата звернення 15.05.2018).
151. Стандарт вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для першого (бакалавр) рівня вищої освіти: затв. Наказом Міністерства освіти і науки України від 13 грудня 2018 р. № 1391. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/022-Dyzayn-bakalavr.28.07.pdf> (дата звернення 22.08.2023).
152. Сухорукова Л. А. Художньо-виразні форми тривимірного середовища мультимедійного твору. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв, 2016. № 6. С. 28-32. <https://www.visnik.org.ua/pdf/v2016-06-06-suhorukova.pdf> (дата звернення: 26.06.2024).
153. Сучасний психолого-педагогічний словник за заг. ред. О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький: 2016. 473 с.
154. Сьомкін В. В. Дизайн-концепція в контексті дизайн-ергономічного забезпечення виставковоярмаркової діяльності. Вісник Львівської національної академії мистецтв. 2011. № 21. С. 55-62.

155. Тарасюк Г.М. Управління проектами: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ: Каравелла, 2004. 344 с.
156. Тархан Л. З. Теоретичні і методичні основи формування дидактичної компетентності майбутніх інженерів-педагогів: дис. докт. пед. наук. 13.00.04. Київ, 2008. 512 с.
157. Теоретичні і методичні засади моделювання фахової компетентності керівників закладів освіти: монографія / [Г. В. Єльнікова, О. І. Зайченко, В. І. Маслов та ін.]; за ред. Г. В. Єлькової. Чернівці: Книги – XXI, 2010. 460 с.
158. Тименко В. П. Педагогічний дизайн у вищих професійних навчальних закладах технічного профілю. Інформаційні технології в дизайн-освіті: матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Дизайн-освіта майбутніх фахівців на сучасному етапі освітньої практики». 2015. Секція № 3. С. 133-147.
159. Тименко В. П. Підготовка майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах. Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ, 2011. Вип. 26. С. 148-151.
160. Тименко В., Хиневич Р.В., Черніков, М.М. Пріоритетність дисциплін з відео-графіки у структурно-логічній схемі ОПП «Мультимедійний дизайн». Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка, 2023. Вип. 67, Т. 2. С. 327-333.
161. Тименко В.П., Кравченко М.С., Черніков М.М. Педагогічна діагностика проектно-творчої обдарованості здобувачів вищої дизайн-освіти за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн». Матеріали IV Міжнародної науково-практичної онлайн-конференції «Обдаровані діти-скарб нації». Київ, 2023. С. 494-500. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/25093> (дата звернення: 26.06.2024).
162. Тименко В. П., Крикун О.М. Педагогічна діагностика обдарованості з проектною творчістю у здобувачів освітніх рівнів. Освіта та розвиток обдарованої особистості: щоквартальний науково-методичний журнал. 2023. № 1 (88), I квартал. –С. 95-100.

163. Тименко В.П., Лаврусенко С.П., Сафонов Д.К., Удалов О.В. Інтерактивні технології візуалізації у закладах дизайн-освіти. Інновації та науковий потенціал світу: матеріали III Міжнародної наукової конференції. Вінниця: ТОВ «УКРЛОГОС Груп», 2023. С. 262.

164. Тименко В., Черніков М. Режисура мультимедіа як інноваційний напрям комп'ютерного дизайну. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич : Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 65. Т. 3. С. 48–52. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-3-7> (дата звернення: 26.06.2024).

165. Ткач Т. В. Освітній простір особистості: психологічний аспект:[монографія]. К.: Запоріжжя, 2008. 272 с.

166. Ткачук С., Мельник О. Конструктивні вимоги до впровадження інформаційно-методичного забезпечення в закладах професійно-технічної освіти. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету. Умань, 2022. № 2. С. 62-67.

167. Токарева А.В. Інтегративне навчання як один з перспективних напрямів розвитку сучасної вищої освіти. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки. 2014. № 2 (8). С. 184-187.

168. Томашевський В. В. Теоретичні і методичні засади формування естетичної культури майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти: дис. ... докт. пед. наук: 13.00.04. Криворізький державний педагогічний університет МОН України; Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія МОН України. Хмельницький, 2020.

169. Трегобчук В. М., Мочерний С. В., Павлюк С. П., Копійка В. В., Мельник Л. Г. Інтеграція. Енциклопедія Сучасної України. НАН України, НТШ. Київ: Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2011. Т. 11. URL: <https://esu.com.ua/article-12384> (дата звернення 19.09.2024).

170. Трошкін О. В. Педагогічні умов розвитку ініціативності майбутніх фахівців з графічного дизайну у процесі навчально-творчої діяльності: дис.... канд. пед. наук: 13.00.04. Донецький національний ун-т. Донецьк, 2004. 227 с.

171. Туриніна О. Л. Методологія та методи психологічного дослідження: навчально-методичний посібник. Київ: ДП «Видавничий дім «Персонал», 2018. 206 с.

172. Управління персоналом фірми: Навчальний посібник: під ред. д.е.н. Крамаренко В.І., д.е.н. Холода Б.І. Київ: ЦУЛ, 2003. 272с.

173. Федорчук Е.І. Лекція як засіб реалізації студентоцентристського підходу до викладання педагогічних дисциплін. Педагогічна освіта: теорія і практик: зб. наук. пр. Кам'янець Подільський, 2011. Вип. 7. С. 98-102.

174. Фефелов А.О. Автоматизація процесу розробки ресурсів у мультимедійному дизайні. Інноваційні культурно-мистецькі аспекти в сучасній картині світу. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції. Херсон: ХНТУ, 2019. 428 с.

175. Фіцула М. М. Педагогіка: навчальний посібник. Видання 2-ге, виправлене, доповнене. Київ: Академвидав, 2006. 560 с.

176. Форми, методи і організація навчального процесу в кредитномодульній системі: навч.-метод. посібник / [С.М.Гончаров, А.А.Білецький., О.М.Губницька, Т.А.Костюкова]; за ред. С.М.Гончарова. Рівне: НУВГП, 2007. 184 с.

177. Форми навчання в школі: кн. для вчителя під ред. Ю.І.Мальованого. К.: Освіта, 1992. С. 9-10.

178. Фунтікова О. О. Сучасний погляд на використання методу проектів в організації самостійної роботи студентів поза аудиторією у вищій школі. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2003. № 11. С. 17-24.

179. Хриков Є. М. Педагогічні умови в структурі наукового знання. Шлях освіти. 2011. № 2. С. 11-15.

180. Цісарук В. Ю., Цісарук І. В. Організація самостійної роботи студентів за методикою «перевернутий клас». НПУ імені МП Драгоманова, 3. 2017. С. 91-95. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/19635> (дата звернення 7.11.2024).

181. Цимбалару А. Семантика понятійного апарату проблеми педагогічного проектування. Нова педагогічна думка. 2009. № 3. С. 30-35.
182. Чайка В.М. Основи дидактики: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2011. 240 с.
183. Чеботова Я.В. Психологічна готовність студента-дизайнера до творчої діяльності в умовах ВНЗ. Наукове видання. Психологія і особистість. Київ-Полтава № 2(6), 2014. С. 89-99.
184. 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.
185. Чирчик С. В. Теоретичні і методичні основи формування професійної компетентності майбутніх бакалаврів з дизайну інтер'єру: автореф. дис..... д-ра пед. наук: 13.00.04. Житомир, 2017. 44 с.
186. Чувасова Н. О. Теоретичні і методичні засади розвитку творчого потенціалу майбутніх учителів хімії та біології у вищих навчальних закладах: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.04. Черкаси, 2017. 40 с.
187. Швець Ф. Д. Методологія та організація наукових досліджень: навчальний посібник. Рівне: НУВГП, 2016. 151 с.
188. Шевченко А. І. Методика навчання художнього проектування майбутніх фахівців з дизайну: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. Київ, 2017. 346 с.
189. Шевченко А. І. Компетентнісний підхід у навчанні художньому проектуванню майбутніх фахівців з дизайну. Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. 2016. Вип. 9(3). С. 77–80.
190. Шевченко В. Е., Вербовий Р. М. Технології та практики медіадизайну. Новітні медіа та комунікаційні технології: комплекс навчальних програм для спеціальностей «Журналістика», «Видавнича справа та редагування», «Реклама та зв'язки з громадськістю» за заг. ред. Шев-ченко В. Е. Київ: Київський національний

університет імені Тараса Шевченка. 2012. С. 241–257. URL: <http://journ.univ.kiev.ua/files/NewMedia.pdf> (дата звернення: 02.11.2023).

191. Шевчук Р. М. Методологія наукового пізнання: від явища до сутності. Філософські та методологічні проблеми права. 2016. № 1 (11). С. 31-44.

192. Школяр Н.В. Педагогічні умови забезпечення формування термінологічної компетентності майбутніх графічних дизайнерів. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова: Збірник наукових праць. Вип. 61. Київ: НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. С. 444-448.

193. Шмоніна Т.А., Глухов І.Г. Сучасні підходи до розуміння поняття «педагогічні умови». Педагогічні науки: збірник наукових праць. 2011. Вип. 59. С. 66-70.

194. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб. К.: ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.

195. Archibald R. D. Managing high-technology programs and projects. URL: https://www.academia.edu/36246400/MANAGING_HIGH_TECHNOLOGY_PROGRAMS_AND_PROTECTS (Lest accessed: 19.09.2024).

196. Baguley P. Improve Your Project Management: Teach Yourself. Hachette UK, 2010. 224 p.

197. Barbero S., Tamborrini P. Systemic Design in AgroFood Sector: EN.FA.SI project. In: International Conference on Designing Food and Designing For Food, Londra, 2012. P. 285-296.

198. Baser D., Ozden, M. Y., & Karaarslan H. Collaborative project-based learning: an integrative science and technological education project. Research in Science & Technological Education, 2017. 35(2). P. 131–148. DOI: <https://doi.org/10.1080/02635143.2016.1274723> (Lest accessed: 07.12.2024).

199. Brown T. Design Thinking. Harvard business review, 2008. Vol. 86(6). P. 84-92.

200. Buchanan R. Wicked problems in design thinking. Design Issues, 1992. 8(2). P. 5–21.

201. Buttrick R. The project workout. The ultimate guide to directing and managing business-led projects. Routledge, 2019. 553 p.
202. Duke N., Halvorsen A.-L., Strachan S., Kim J. and Konstantopoulos S. (2020). Putting PjBL to the Test: The Impact of Project-Based Learning on Second Graders' Social Studies and Literacy Learning and Motivation in Low-SES School Settings. *American Educational Research Journal*, 2020. № 58(1), 160–200. DOI: <https://doi.org/10.3102/0002831220929638> (Lest accessed: 07.11.2024).
203. Guzdial M. A Course in Media Computing for the Layman. *Bulletin of the ACM SIGCSE*, Vol. 35, No. 3, p. 104–108.
204. Halvorsen, A., Duke, N. K., Strachan, S. L., & Johnson, C. (2018): Engaging the community with a project-based approach. *Social Education*, 2018. № 82. P. 24-29.
205. Harley D. Palmer Luckey and the rise of contemporary virtual reality. *Convergence*. 2019. № 26. P. 1144–1158. DOI: <https://doi.org/10.1177/1354856519860237> (Lest accessed: 27.06.2024).
206. Heagney J. Fundamentals of project management. Amacom, 2016. 250 p.
207. Huber M., Hutchings P. *Integrative Learning: Mapping the Terrain*. Washington, DC: Association of American Colleges and Universities, 2004. 32 p.
208. Intel® Навчання для майбутнього. К.: Видавництво «Нора-прінт», 2006. 416 с.
209. Janjamlah T., Kaewlai P. Design Research Methodology: Knowledge Inquiry Through Constructive Design Research. *JARS – Journal of Architectural planning Research and Studies*. 2020. 17(1). P.91-102.
210. Jones C. *Design methods: seeds of human futures*. Edition, 2, illustrated, reprint. J. Wiley, 1981. 404 p.
211. Juanita Brown, David Isaacs, Margaret J. Wheatley. *The World Cafe: Shaping Our Futures Through Conversations That Matter*. Published May 1st 2005 by Berrett-Koehler Publishers, 2005. 264 p.
212. Juran J.M., Godfrey A.B. *Juran's quality handbook*. 5th ed. 1999. 1730 p.
213. Keller J. M. *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York, NY: Springer, 2010. P. 353.

214. Kerzner H. Project management: a systems approach to planning, scheduling, and controlling. John Wiley & Sons, 2017. 814 p.
215. Kerzner, H. Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling, and Controlling. John Wiley & Sons. 2009. URL: <https://ftp.idu.ac.id/wp-content/uploads/ebook/ip/BUKU%20MANAJEMEN%20PROYEK/project-management-harold-kerzner1.pdf> (Lest accessed: 03.07.2024).
216. Klein J. Integrative Learning and Interdisciplinary Studies. Peer Review, 2005. № 7 (4). pp. 8-10.
217. Krippendorf K. The Semantic Turn: A New Framework for Design. Boca Raton, FL: CRC Press. 2006. 368 p.
218. Lee D., Huh Y., Reigeluth C. M. Collaboration, Intragroup Conflict, and Social Skills in Project-Based Learning. Instructional Science: An Int. Journal of the Learning Sciences, 2015. 43(5), 561–590. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11251-015-9348-7> (Lest accessed: 07.12.2024).
219. Lindberg T. Design Thinking Diskurse. Bestimmung, Themen, Entwicklungen (doctoral dissertation). University of Potsdam, Potsdam, Germany. 2014.
220. Mayer R. E. Cognitive theory of multimedia learning. The Cambridge handbook of multimedia learning. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 43–71. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005> (Lest accessed: 27.06.2024).
221. Meyer M. W., Norman D. Changing Design Education for the 21st Century. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, Volume 6, Issue 1, 2020. P.13-49.
222. Mergel B. Instructional Design & Learning Theory, 1998. URL: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=a4d9de12c1ed9dcc50e9cef6dc43ced3da17ccb2> (Lest accessed: 27.06.2024).
223. Mergendoller J.R. Research Brief: What can we learn from John Hattie about. Project Based Teaching? 2016. Part 1. URL: <https://www.pblworks.org/blog/research-brief-what-can-we-learn-john-hattieabout-project-based-teaching-part-1> (Lest accessed: 07.12.2024).

224. Merrill M. D. First principles of instruction. *Educational Technology Research and Development*. 2002. 50 (3). P. 43–59. <https://doi.org/10.1007/bf02505024> (Lest accessed: 15.07.2024).
225. Merrill M. D., Drake L., Lacy M. J., Pratt J. Reclaiming instructional design. *Educational Technology*. 1996. № 36(5). P. 5-7.
226. Prince M. J., Felder M. R. Inductive Teaching and Learning Methods: Definitions, Comparisons and Research Bases. *Journal of Engineering Education*, 2006. № 95(2). P. 123–138.
227. Project Management Institute. *A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide)*. Seventh Edition. Project Management Institute, 2021. 250 p.
228. Radianti J., Majchrzak T.A., Fromm J., Wohlgenannt I. A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*. 2020. № 147:103778. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778> (Lest accessed: 27.06.2024).
229. Rhodes T. *Assessing Outcomes and Improving Achievement: Tips and Tools for Using Rubrics*. Washington, DC: Association of American Colleges and Universities, 2010. 51 p.
230. Riches S., Elghany S., Garety P., Rus-Calafell M., Valmaggia L. Factors Affecting Sense of Presence in a Virtual Reality Social Environment: A Qualitative Study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2019. № 22. P. 288–292. DOI: <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0128> (Lest accessed: 30.06.2024).
231. Roslan, H., Mokhtar, A. M. D. Implementing Outcome-Based Education using Project-Based Learning at the University of Malaya. *European Journal of Scientific Research*, 2009. 26(1). P. 80–86.
232. Shams L., Aaron R. Benefits Of Multisensory Learning. *Trends Cogn Sci*. 2008. Nov; 12(11). P. 411-417.
233. Siemens G. *Instructional Design in Elearning*, 2002. URL: <https://eddl.tru.ca/wp-content/uploads/2022/12/instructional-design-in-e-learning-Siemens.pdf> (Lest accessed: 18.07.2024).

234. Stephen J.S., Coombe, C. Volume Introduction – Global Perspectives on Higher Education: From Crisis to Opportunity. In: Stephen, J.S., Kormpas, G., Coombe, C. (eds) Global Perspectives on Higher Education. Knowledge Studies in Higher Education, vol 11. Cham: Springer, 2023. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-31646-3_1 (Lest accessed: 27.06.2024).

235. Strobel J., Barneveld A. When is PBL More Effective? A Metasynthesis of Metaanalyses Comparing PBL to Conventional Classrooms. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 2009. 3(1). P. 44–58. DOI: <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1046> (Lest accessed: 27.11.2024).

236. Thomas, J.W. (2000). A Review of Research on Project-Based Learning. Autodesk Foundation, USA. URL: http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf (Lest accessed: 07.12.2024).

237. Walker A., Leary H. A problem-based learning meta-analysis: Differences across problem types, implementation types, disciplines, and assessment levels (Abstract). *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 2009. № 3(1). P. 12–43. DOI: <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1061> (Lest accessed: 02.11.2024).

238. Wohlgenannt I., Simons A., Stieglitz S. Virtual Reality. *Business & Information Systems Engineering*. 2020. № 62. P. 55-61. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12599-020-00658-9> (Lest accessed: 27.06.2024).

239. <https://vstup.edbo.gov.ua> (дата звернення: 07.06. 2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

Список публікацій Н.А. Бондаренко за темою дисертації «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проектування у професійній діяльності»

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ:

Статті в наукових фахових виданнях України

1. Пасько О., Бондаренко Н. Проектування навчальних систем у сучасному освітньому процесі. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2022. Вип. 55. Том 2. С. 271-276. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/55-2-43>
2. Пасько О., Бондаренко Н. Навчальне проектування: принципи, задачі, моделі. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки: зб.наук.пр. 2022. Вип.3. С. 49-59. DOI: <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2022-1-3-49-59>
3. Бондаренко Н., Пасько О. Особливості підготовки майбутніх фахівців дизайну у закладах вищої освіти. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 61. Том 1. С. 58-63. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-10>
4. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Особливості підготовки майбутніх дизайнерів-педагогів до впровадження мультимедійних технологій в освіті на засадах навчального проектування. Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Збірник

наукових праць. Випуск 92. Том 1. Київ: Видавничий дім «Гельветика», 2023. С. 14-19. DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2023.92.1.03>

5. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Використання мультимедійних презентацій у процесі викладання мистецьких дисциплін у ВНЗ. Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій «Інноваційна педагогіка». Одеса, 2023. Том 1, № 63, С. 83-88. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/63.1.16>

6. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Використання мультимедійних технологій як інструменту формування сучасних педагогічних знань у майбутніх фахівців дизайну. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки: зб. наук. пр. 2023. Вип. 3. С. 118-131. DOI: <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2023-1-3-118-131>

7. Бондаренко Н.А. Віртуальна реальність як інноваційний інструмент сучасної дизайн-освіти. Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій «Інноваційна педагогіка». Одеса, 2023. Том 2, № 65, С. 206-211. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2023/65.2.43>

8. Пасько О.М., Бондаренко Н.А. Педагогічні умови використання мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців з графічного дизайну. «Наукові інновації та передові технології»: журнал. Київ, 2024. № 3 (31). С. 1159-1172. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-3\(31\)-1159-1172](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-3(31)-1159-1172)

Статті в наукових міжнародних фахових виданнях

9. Бондаренко Н., Пасько О. Застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти в умовах війни та сучасних геополітичних викликів. *European humanities studies: State and Society* Issue 1, 2023. P. 156-170. DOI: <https://doi.org/10.38014/ehs-ss.2023.1.10>

Монографії

10. Пасько О.М., Бондаренко Н.А., Кирієнко М.І. Теоретичні основи використання мультимедійного проектування в професійній діяльності фахівця з дизайну. *Theoretical foundations of the use of multimedia design in the professional*

activity of a design specialist. Contemporary problems of pedagogy amidst the European integration of educational environment: theory and practice : Scientific monograph. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2023. 250-272 p. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-353-8-13>

11. Бондаренко Н.А. Мультимедійні технології у процесі викладання у вищих навчальних закладах. Multimedia technologies in the process of teaching in higher educational institutions. “Highereducation in Ukraine(1991–2023):traditions, transformations, challenges, and prospects”: Scientific monograph.Riga, Latvia : “Baltija Publishing”, 2023. 20-35 p. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-368-2-2>

**Наукова стаття, опублікована у періодичному науковому виданні,
проіндексованому у базі даних Scopus**

12. Oksana Pasko, Hanna Omelchenko, Svitlana Ostapyk, Aureliia Koliesnikova & Nataliia Bondarenko. Features of the Application of Smart Technologies for the Development of Various Directions of Design Education. Journal of Curriculum and Teaching. Vol 12, No 2, Special Issue, 2023. P. 103-112. DOI: <https://doi.org/10.5430/jct.v12n2p103>

Наукові праці, що засвідчують апробацію матеріалів дисертації

13. Бондаренко Н., Пасько О. Мультимедійний дизайн у сучасному освітньому просторі. VI Міжнародна науково-практична конференція текстильних та фешн технологій «KyivTex&Fashion» (Київ: КНУТД, Україна. 20 жовтня 2022). Київ, 2022. С.170-171. URL:

https://drive.google.com/file/d/1iKG_ZVWhC61GF3QTjRdwpW9koZkSv_2V/view

14. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Використання технологій мультимедіа в освітньому процесі закладів вищої освіти в умовах війни. Актуальні проблеми науки, освіти і суспільства: досвід та перспективи: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції (Дрогобич, Україна. 22 лютого 2023 р.). Дрогобич: ЦФЕНД, 2023. Ч. 1. С. 15-17. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/03/22-1.html>

15. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Когнітивні аспекти мультимедійної освіти. Наука, освіта і суспільство: актуальні проблеми теорії та практики: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції (Кропивницький, Україна. 10 березня 2023 р.). Кропивницький: ЦФЕНД, 2023. Ч. 1. С. 13-14. URL: http://www.economics.in.ua/2023/03/1_29.html

16. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Своєрідність професійної підготовки майбутніх фахівців з дизайну у закладах вищої освіти. Актуальні проблеми науки, освіти та технологій в умовах сучасних викликів: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції (Умань, Україна. 21 березня 2023 р.). Умань: ЦФЕНД, 2023. Ч. 1. С. 57-59. URL: <http://www.economics.in.ua/2023/04/actual-problems-of-science-education.html>

17. Пасько О., Бондаренко Н., Ван Шуашху. Мультимедійний дизайн як інструмент навчання. Збірник матеріалів V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (Київ, Україна. 27 квітня 2023). Київ: КНУТД, 2023. Том 2. С. 352-354. URL: <https://drive.google.com/file/d/1yF3cj2P5oWE0nM60xtcvfaApfldT8OdT/view>

18. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Проблема трактування поняття мультимедіа в умовах сучасної педагогічної освіти. International scientific-practical conference «Actual problems of science, education and technologies»: conference proceedings (Bratislava, Slovakia, July 25, 2023). Bratislava, Slovakia: Scholarly Publisher ICSSH, 2023. p 8-11. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/08/25-07.html>

19. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Мультимедійне проектування як науково-педагогічна проблема. V Міжнародна науково-практична інтернет-конференція «Integration of Education, Science and Business in Modern Environment: Summer Debates» (Дніпро, Україна. 3-4 серпня 2023). Дніпро, 2023. С. 122-124. URL: <http://www.wayscience.com/wp-content/uploads/2023/08/Conference-Proceedings-3-4-August-2023.pdf>

20. Бондаренко Н.А. Мультимедійний дизайн як соціокультурне явище. Міжнародна мультидисциплінарна наукова конференція на тему: «Світ наукових

досліджень». Випуск 22 (м.Переворськ, Польща. 27-28 вересня 2023) URL: <https://www.economy-confer.com.ua/full-article/4762/>

21. Бондаренко Н.А. Основні вимоги до створення та використання мультимедійних технологій у вищих навчальних закладах. Наука та освіта в умовах воєнного часу : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції/ Міжнародний гуманітарний дослідницький центр (Дніпро, Україна. 28 жовтня 2023 р). Research Europe, 2023. С. 26-29. URL: <https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2023/10/re-28.10.23.pdf>

22. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Технологічні засоби для розробки мультимедійного продукту у вищих навчальних закладах. International scientific-practical conference «Science, education, technology and society: problems and prospects»: conference proceedings (Bratislava, Slovakia, October 12, 2023). Bratislava, Slovakia: Scholarly Publisher ICSSH, 2023. P. 9-10. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/10/12-2023.html>

23. Бондаренко Н.А. Використання мультимедійних технологій у освітньому процесі у вищих навчальних закладах. Міжнародна науково-практична конференція «Михайло Бойчук: візія і місія» (Київ, Україна. 30-31 жовтня 2023). Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука. Київ, 2023. С. 6-8. URL: <https://kdidpamid.edu.ua/academy/nauka/naukovi-zbirnyky/materialy-konferenczij/>

24. Бондаренко Н.А., Пасько О.М. Актуальність використання мультимедійних технологій у підготовці майбутніх фахівців з дизайну. Міжнародна мультидисциплінарна наукова конференція на тему: Світ наукових досліджень. Випуск 24 (м.Ополе, Польща, 21-22 листопада, 2023 р.) URL: <https://www.economy-confer.com.ua/full-article/5060/>

25. Бондаренко Н.А. Виклики та обмеження впровадження технологій віртуальної та доповненої реальності в освіті. Наука та освіта в умовах викликів сьогодення: матеріали Міжнародної науковопрактичної конференції / Міжнародний гуманітарний дослідницький центр (Чернігів, Україна. 6 грудня 2023 р). Research

Europe, 2023. С. 46-49. URL: <https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2023/12/re-16.12.2023.pdf>

26. Бондаренко Н.А. Роль технологій доповненої реальності в сучасному дизайні: вплив, інновації та виклики. International scientific-practical conference «Current issues of science, education and technology in Ukraine and the world»: conference proceedings (Tampere, Finland, December 29, 2023). Tampere, Finland: Scholarly Publisher ICSSH, 2023. P. 6-9. URL: <https://www.economics.in.ua/2023/12/29-2023.html>

27. Пасько О.М., Бондаренко Н.А. Педагогічні умови як стратегія формування компетентностей у майбутніх фахівців з графічного дизайну: інтеграція та практична спрямованість. Наука, освіта та технології: тенденції, виклики, перспективи: збірник тез доповідей міжнародної науково-практичної конференції (Полтава, 16 травня 2024 р.). Полтава: ЦФЕНД, 2024. Ч. 1. С. 7-9. URL: <https://www.economics.in.ua/2024/05/16-1.html>

28. Пасько О.М., Бондаренко Н.А. Роль мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутніх графічних дизайнерів. International scientific-practical conference «Science, education and technology: current issues of theory and practice»: conference proceedings (Tampere, Finland, June 12, 2024). Tampere, Finland: Scholarly Publisher ICSSH, 2024. P. 12-14. URL: <https://www.economics.in.ua/2024/06/12.html>

Наукові праці, які додатково відображають результати дослідження

29. Пасько О., Бондаренко Н., Проектування в дизайні. Навчальний посібник. К.: Університет «Україна» 2024. 128 с.

**Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн»
Київського національного університету технологій та дизайну**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

ЗАТВЕРДЖЕНО

Рішення Вченої ради КНУТД

від «30» 11 2022р. протокол № 3

Голова Вченої ради

Іван ГРИЩЕНКО

Введено в дію наказом ректора

від «05» 12 2022р. № 301



ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) |
| Ступінь вищої освіти | бакалавр |
| Галузь знань | 02 Культура і мистецтво |
| Спеціальність | 022 Дизайн |
| Спеціалізація | 022.01 Графічний дизайн |
| Кваліфікація | бакалавр дизайну |

ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
Освітньо-професійної програми
Мультимедійний дизайн

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Ступінь вищої освіти бакалавр

Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн

Спеціалізація 022.01 Графічний дизайн

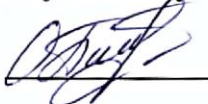
Проректор з науково-педагогічної діяльності (освітня діяльність)

28.11.2022  Оксана МОРГУЛЕЦЬ

Схвалено Вченою радою факультету дизайну

Протокол від 07 листопада 2022 року №5

Декан факультету дизайну

08.11.2022  Оксана ПАСЬКО

Обговорено та рекомендовано на засіданні кафедри мультимедійного дизайну

Протокол від 05 листопада 2022 року №6

Завідувач кафедри мультимедійного дизайну





05.11.2022  Володимир ТИМЕНКО

Гарант освітньо-професійної програми

05.11.2022  Володимир ТИМЕНКО

ПЕРЕДМОВА:

РОЗРОБЛЕНО: Київський національний університет технологій та дизайну
 РОЗРОБНИКИ:

| Група забезпечення освітньої програми | ІМ'Я, науковий ступінь, вчене звання, посада | Підпис | Дата |
|---------------------------------------|--|--|------------|
| Гарант освітньої програми | ХИНЕВИЧ Руслана Вікторівна, к.т.н., доц., доцентка кафедри мультимедійного дизайну Київського національного університету технологій та дизайну |  | 05.09.2023 |
| Робоча група | ПАСЬКО Оксана Миколаївна, к.пед.н., доц., декан факультету дизайну Київського національного університету технологій та дизайну |  | 05.09.2023 |
| | ВАСИЛЬЄВА Олена Сергіївна, к.т.н., доцентка кафедри мультимедійного дизайну Київського національного університету технологій та дизайну |  | 05.09.2023 |
| | СЛІТЮК Олена Олександрівна, к.т.н., доц., доцентка кафедри мультимедійного дизайну Київського національного університету технологій та дизайну |  | 05.09.2023 |

РЕЦЕНЗІЇ ЗОВНІШНІХ СТЕЙКХОЛДЕРІВ

1) ПІДДЯЧНИЙ Володимир Миколайович, канд. пед. наук, ст. наук. співробітник Інституту педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України (11.11.2022);

2) БУКОРОС Антон Сергійович, маркетинг-дизайнер агентства з науковим підходом до дизайну League Design Agency, ТОВ «Дизайнерська агенція Ліга» (20.11.2022);

3) ДАВРУСЕНКО Сергій Петрович, директор фотостудії Light studio Photospace ТОВ «Акарат» (18.11.2022);

4) КУЗЬМІНЕЦЬ Микола Петрович, доктор техн. н., проф., завідувач кафедри комп'ютерної, інженерної графіки та дизайну Національного транспортного університету (18.11.2022).

1. Профіль освітньо-професійної програми Мультимедійний дизайн

| 1.1 – Загальна інформація | |
|---|---|
| Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу | Київський національний університет технологій та дизайну Кафедра мультимедійного дизайну |
| Рівень вищої освіти | Перший (бакалаврський) |
| Освітня кваліфікація | Бакалавр дизайну |
| Кваліфікація в дипломі | Ступінь вищої освіти – бакалавр Спеціальність – 022 Дизайн Спеціалізація – 022.01- Графічний дизайн Освітня програма – Мультимедійний дизайн |
| Тип диплому та обсяг освітньої програми | Диплом бакалавра, одиничний, 240 кредитів ЄКТС |
| Наявність акредитації | - |
| Цикл/рівень | Національна рамка кваліфікацій України – 6 рівень |
| Передумови | Повна загальна середня освіта, фахова передпідвища освіта або ступінь молодшого бакалавра (молодшого спеціаліста). Відповідно до Стандарту вищої освіти за спеціальністю на базі ступеня молодшого бакалавра (ОКР молодшого спеціаліста) Університет визнає та перераховує кредити ЄКТС, отримані в межах попередньої освітньо-професійної програми підготовки молодшого бакалавра (молодшого спеціаліста). |
| Мова(и) викладання | Українська |
| Термін дії акредитації освітньої програми | - |
| Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми | https://kmitd.edu.ua/ekts/ |
| 1.2 – Мета освітньої програми | |
| Підготовка фахівців, які володіють глибокими знаннями, а також загальними й професійними компетентностями в галузі мультимедійного дизайну, що сприяє підвищенню конкурентноспроможності фахівців на сучасному ринку праці; набуття здобувачем освіти навичок оволодіння сучасними технологіями, методами та засобами розробки продуктів мультимедійного дизайну. | |
| 1.3 – Характеристика освітньої програми | |
| Предметна область | Об'єкт вивчення та діяльності: інтерактивні продукти мультимедійного дизайну та процеси і принципи їх розробки. Цілі навчання: формування фахівців, здатних розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі мультимедійного дизайну, що характеризуються поєднанням різних медіаформатів та різноманітних технічних умов і передбачають застосування певних теорій та методів у розробці продуктів мультимедійного дизайну Теоретичний зміст предметної області: поняття, концепції, принципи, технології мультимедійного дизайну та їх використання при розробці продуктів мультимедійного дизайну для забезпечення заданих технічних та естетичних характеристик. Методи, методики та технології: проєктування та виготовлення продуктів мультимедійного дизайну та їх наповнення. Інструменти та обладнання: сучасні програмні продукти, технологічне обладнання, що застосовується в сфері мультимедійного дизайну. |

| | |
|---|--|
| | Програма орієнтована на формування у здобувачів компетентностей щодо набуття глибоких знань, умінь та навичок зі спеціальності. Обов'язкові освітні компоненти – 75%, з них: практична підготовка – 13%, вивчення іноземної мови – 13%, дипломне проєктування – 13%. Дисципліни вільного вибору здобувача вищої освіти – 25% обираються із загальноуніверситетського каталогу відповідно до затвердженої процедури в Університеті. |
| Орієнтація освітньої програми | Освітньо-професійна підготовка бакалавра |
| Основний фокус освітньо-професійної програми | Програма спрямована на формування та розвиток професійних компетентностей та вивчення теоретичних та методичних положень, організаційних та практичних інструментів у сфері мультимедійного дизайну, адаптацію та впровадження в професійну діяльність знань, навичок комплексного вирішення проєктних завдань. Акцент програми на формування здатності забезпечення процесів розробки продуктів мультимедійного дизайну; володіння навичками сприйняття, уявлення та творчого мислення в пошуках оригінальних нових візуально-графічних рішень мультимедійних продуктів та їх наповнення контентом, що може бути використано у телевізійних, соціальних медіа, у кіно та відео індустрії та галузі web розробок. |
| Особливості освітньої програми | Освітньо-професійна програма підготовки бакалавра орієнтується на сучасні дослідження в сфері мультимедійного дизайну; враховує специфіку розробки продуктів мультимедійного дизайну та їх наповнення контентом відповідно до завдання та орієнтує на реалізацію проєктів мультимедійного дизайну, в рамках яких здобувач освіти вивчає професійну та наукову кар'єру. Практична підготовка здійснюється на сучасних підприємствах інформаційної та креативних індустрій України різних організаційних форм. |
| 1.4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання | |
| Придатність до працевлаштування | Бакалавр мультимедійного дизайну здатен виконувати професійну роботу дизайнера, веб дизайнера, фото та відео дизайнера, UI дизайнера на підприємствах, що працюють у сфері інформаційної та креативних індустрій, сферах освіти, мистецтва та технічної діяльності. Фахівець може обіймати такі посади: дизайнера, дизайнера графічних робіт, дизайнера-виконавця графічних робіт, дизайнера мультимедійних об'єктів, дизайнера-виконавця мультимедійних об'єктів, дизайнера-виконавця. |
| Академічні права випускника | Можливість навчання за освітньо-науковою та/або освітньо-професійною програмою другого (магістерського) рівня вищої освіти. |
| 1.5 – Викладання та оцінювання | |
| Викладання та навчання | Використовується студентоцентрироване компетентісне, особистісно-орієнтоване навчання, навчання через практичну підготовку та самонавчання. Система методів навчання базується на принципах цілеспрямованості, бінарності – активної безпосередньої участі науково-педагогічного працівника і здобувача вищої освіти. Застосовуються пасивні (повсюзовально-ілюстративні, репродуктивні) й активні (проблемні, частково-пошукові, проєктні тощо) методи навчання. Форми організації освітнього процесу: лекція, практичне, лабораторне заняття, самостійна робота, консультація, практична підготовка. |

| | | |
|--|--|--|
| Оцінювання | Усні та письмові есемена, тестування, заліки, звіти з практичних, робіт і практик, критично-оглядові роботи, презентації, захист курсових робіт. | |
| 1.6 – Програмні компетентності | | |
| Інтегральна компетентність (ІК) | Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов. | |
| Загальні компетентності (ЗК) | ЗК 1 | Знання та розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності. |
| | ЗК 2 | Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. |
| | ЗК 3 | Здатність спілкуватися іноземною мовою. |
| | ЗК 4 | Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. |
| | ЗК 5 | Здатність працювати в команді. |
| | ЗК 6 | Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. |
| | ЗК 7 | Цінування та повага різноманітності та мультикультурності. |
| | ЗК 8 | Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні. |
| | ЗК 9 | Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя. |
| | ЗК 10 | Здатність дотримуватися вимог безпеки життєдіяльності та шкільного захвату. |
| Фахові компетентності (ФК) | ФК 1 | Здатність застосовувати сучасні методикні проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. |
| | ФК 2 | Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. |
| | ФК 3 | Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. |
| | ФК 4 | Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності. |
| | ФК 5 | Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художній дизайно-проєктній діяльності. |
| | ФК 6 | Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах. |
| | ФК 7 | Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. |
| | ФК 8 | Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайно-об'єкта. |

| | | |
|--|--|--|
| | ФК 9 | Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису. |
| | ФК 10 | Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності. |
| | ФК 11 | Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайну-діяльності. |
| | ФК 12 | Здатність здійснювати розробку продуктів мультимедійного дизайну та їх наповнення з урахуванням сучасних тенденцій і технічних досягнень галузі мультимедійного дизайну. |
| 1.7 – Програмні результати навчання | | |
| ПРН 1 | Застосовувати набуті знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях. | |
| ПРН 2 | Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і письмового мовлення. | |
| ПРН 3 | Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методіку дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень. | |
| ПРН 4 | Визначати мету, завдання та етапи проєктування. | |
| ПРН 5 | Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності. | |
| ПРН 6 | Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні. | |
| ПРН 7 | Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-просективних вирішень. | |
| ПРН 8 | Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формулювати художньо-просективну концепцію. | |
| ПРН 9 | Створювати об'єкти дизайну засобами проєктивно-графічного моделювання. | |
| ПРН 10 | Визначати функціональну та естетичну специфіку формативних засобів дизайну у комунікативному просторі. | |
| ПРН 11 | Розробляти композиційне вирішення об'єкта дизайну у відповідних техніках і матеріалах. | |
| ПРН 12 | Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності. | |
| ПРН 13 | Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну. | |
| ПРН 14 | Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики. | |
| ПРН 15 | Розуміти українські етнокультурні традиції у стилевих вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етюддизайну у мистецьких практиках. | |
| ПРН 16 | Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності. | |
| ПРН 17 | Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності. | |
| ПРН 18 | Вдображати морфологічні, стилеві та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну. | |

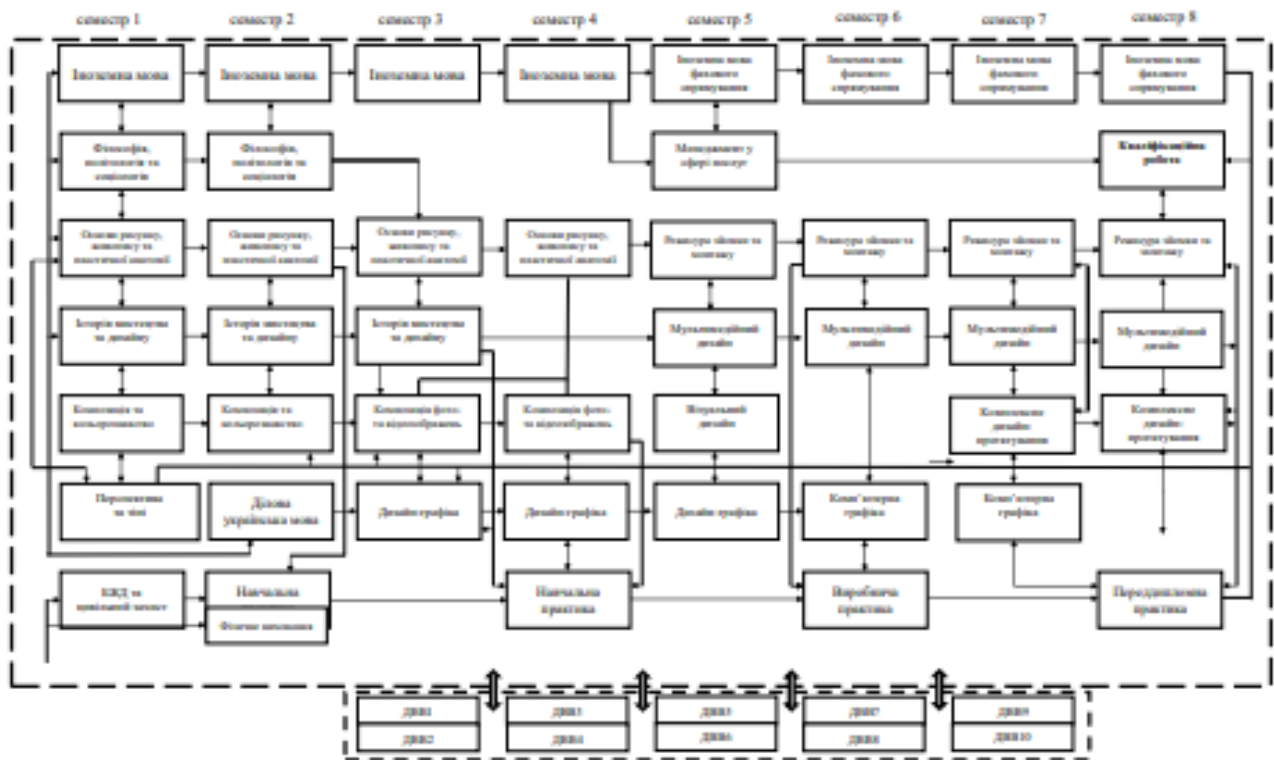
| | |
|---|---|
| ПРН 19 | Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну. |
| ПРН 20 | Використовувати у професійній діяльності знання базових та сучасних методів проєктування продуктів мультимедійного дизайну з урахуванням вимог споживача, технічних умов виконання проєкту та дотримуватись професійної етики у проєктній роботі мультимедійного дизайнера. |
| ПРН 21 | Застосовувати знання з особливостей виробництва продуктів мультимедійного дизайну різного напрямку, дотримуватись технологічної послідовності, техніки безпеки при користуванні спеціальними інструментами та обладнанням, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя. |
| 1.8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми | |
| Кадрове забезпечення | Всі науково-педагогічні працівники, що забезпечують освітньо-професійну програму за кваліфікацією відповідають профілю і напрямку дисципліни, що викладаються; мають необхідний стаж педагогічної роботи та досвід практичної роботи. В процесі організації навчального процесу залучаються професіонали-етейхосодери з досвідом дослідницької, управлінської, інноваційної, творчої роботи та фахом. |
| Матеріально-технічне забезпечення | Матеріально-технічне забезпечення дозволяє повністю забезпечити освітній процес протягом всього циклу підготовки за освітньо-професійною програмою. Стан приміщень засвідчено санітарно-технічними паспортами, що відповідають чинним нормативним актам. |
| Інформаційне та навчально-методичне забезпечення | Програма повністю забезпечена навчально-методичними комплексами з усіх навчальних компонентів, наявність яких представлена у модульному середовищі освітнього процесу Університету. |
| 1.9 – Академічна мобільність | |
| Національна кредитна мобільність | Програма передбачає можливість національної кредитної мобільності за деякими навчальними модулями, що забезпечують набуття загальних та фахових компетентностей. |
| Міжнародна кредитна мобільність | Програма розглядає перспективи участі та стажування у науково-дослідних проєктах та програмах академічної мобільності. Використується в активному дослідницькому середовищі. |
| Навчання іноземних здобувачів вищої освіти | Навчання іноземних здобувачів вищої освіти за освітньою програмою не здійснюється. |

2. Перелік освітніх компонентів освітньо-професійної програми та їх логічна послідовність.

2.1 Перелік освітніх компонентів освітньо-професійної програми першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

| Код | Компоненти освітньо-професійної програми (навчальні дисципліни, курсові роботи (проекти), практики, кваліфікаційна робота) | Кількість кредитів | Форма підсумкового контролю |
|---|--|-----------------------|-----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Обов'язкові компоненти освітньо-професійної програми | | | |
| OK 1 | <u>Безпека життєдіяльності та цивільний захист</u> | 3 | екзамен |
| OK 2 | <u>Перспектива та тіні</u> | 6 | залік |
| OK 3 | <u>Філософія, політологія та соціологія</u> | 6 | екзамен |
| OK 4 | <u>Композиція та кольорознавство</u> | 12 | екзамен |
| OK 5 | <u>Історія мистецтва та дизайну</u> | 12 | екзамен |
| OK 6 | <u>Основи конструювання, живопису та пластичної анатомії</u> | 12 | екзамен |
| OK 7 | <u>Інтер'єрний дизайн</u> | 12 | екзамен |
| OK 8 | <u>Діалога української мови</u> | 3 | залік |
| OK 9 | <u>Фізичне виховання</u> | 3 | залік |
| OK 10 | <u>Композиція фото- та відеобачення</u> | 6 | екзамен |
| OK 11 | <u>Дизайн-ревізія</u> | 9 | екзамен |
| OK 12 | <u>Візуальний аналіз</u> | 6 | екзамен |
| OK 13 | <u>Менеджмент з однієї послуги</u> | 3 | залік |
| OK 14 | <u>Інтер'єрний дизайн фахового спрямування</u> | 12 | екзамен |
| OK 15 | <u>Мультимедійний дизайн</u> | 9 | екзамен |
| OK 16 | <u>Результат зйомки та монтажу</u> | 12 | екзамен |
| OK 17 | <u>Комп'ютерна графіка</u> | 9 | екзамен |
| OK 18 | <u>Комплексне графіко-проектування</u> | 9 | екзамен |
| OK 19 | Навчальна практика | 12 | залік |
| OK 20 | Виробнича практика | 6 | залік |
| OK 21 | Переддипломна практика | 6 | залік |
| OK 22 | Підготовка та захист кваліфікаційної роботи | 12 | захист |
| Загальний обсяг обов'язкових компонентів | | 180 | |
| Вибіркові компоненти освітньої програми | | | |
| ДВВ | <u>Дисципліна вільного вибору здобувача вищої освіти</u> | 60 | залік |
| Загальний обсяг вибіркових компонентів | | 60 | |
| ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ | | 240 | |

2.2 Структурно-логічна схема підготовки бакалавра за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» зі спеціальності 022 Дизайн



3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

| | |
|--|---|
| Форми атестації здобувачів вищої освіти | Атестація випускника освітньо-професійної програми проводиться у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи. |
| Вимоги до кваліфікаційної роботи зі спеціальності | Кваліфікаційна робота передбачає розв'язання складної спеціалізованої задачі або практичної проблеми в сфері мультимедійного дизайну, що характеризується комплексністю і невизначеністю умов, із застосуванням певних теорій та методів розробки продуктів мультимедійного дизайну. Кваліфікаційна робота не повинна містити академічного плагіату, фабрикації та фальсифікації. Кваліфікаційна робота розміщується на сайті або у репозитарії Університету. |

4. Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

| | БК1 | БК2 | БК3 | БК4 | БК5 | БК6 | БК7 | БК8 | БК9 | БК10 | ФК1 | ФК2 | ФК3 | ФК4 | ФК5 | ФК6 | ФК7 | ФК8 | ФК9 | ФК10 | ФК11 | ФК12 | | |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|---|---|
| ОК 1 | | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 2 | | | | | | | | | | | | * | | * | | | | | | | | | | |
| ОК 3 | | | | * | | | * | * | | | | | | * | | | | | | | | | | |
| ОК 4 | * | | | | | | | | | | | | * | | | | | | * | | | | | |
| ОК 5 | * | | | * | | | * | | | | | | | | * | | | | | | | | | |
| ОК 6 | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | * | | | | | |
| ОК 7 | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 8 | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 9 | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 10 | * | | | | | * | | | | | * | | * | | | * | * | | | | | | * | * |
| ОК 11 | * | | | | | | | | | | * | * | * | * | | * | * | | | | | | * | * |
| ОК 12 | * | | | | | | | | | | * | | | | | | * | | | | | | | |
| ОК 13 | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | |
| ОК 14 | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 15 | * | | | | * | * | | | | | | | | | | * | * | | | | * | * | * | * |
| ОК 16 | * | | | | * | | | | | | * | | * | | | | * | | | | * | * | * | * |
| ОК 17 | * | | | | | | | | | | * | | | | | | * | | | | | | * | * |
| ОК 18 | * | | | * | | | | | | | * | | | | | | | | | | * | | | |
| ОК 19 | * | | | | | | | | * | | | | * | | | | | * | | | | | | |
| ОК 20 | * | | | | | | | | * | | * | | * | * | | | * | | * | | | | * | * |
| ОК 21 | * | | | * | | | | | | | | | | | | | * | | | | | | * | * |
| ОК 22 | * | | | * | | | | | * | | | | * | * | | | * | | | | | | * | * |

5. Матриця забезпечення програмних результатів навчання відповідними компонентами освітньої програми

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---|
| | ПРН 1 | ПРН 2 | ПРН 3 | ПРН 4 | ПРН 5 | ПРН 6 | ПРН 7 | ПРН 8 | ПРН 9 | ПРН 10 | ПРН 11 | ПРН 12 | ПРН 13 | ПРН 14 | ПРН 15 | ПРН 16 | ПРН 17 | ПРН 18 | ПРН 19 | ПРН 20 | ПРН 21 | |
| ОК 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + |
| ОК 2 | | | | | | | | | * | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 3 | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 4 | * | | | | | | * | | | * | | | | | | | | | * | | | |
| ОК 5 | | | * | | | | | | | * | | | * | * | * | | | | | | | |
| ОК 6 | | | | | | | | | * | | * | | | | | | | * | | | | |
| ОК 7 | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 8 | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | * |
| ОК 10 | | | | * | | * | | * | | | | * | | | | | | * | * | | * | * |
| ОК 11 | | | | * | | | * | | * | | * | | | | | | | * | | | * | * |
| ОК 12 | * | | * | | | | | * | | | | | | | | | | | | | * | * |
| ОК 13 | | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | * | | * |
| ОК 14 | | * | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 15 | * | | | | * | | | * | | | | | | | | * | * | | | * | | * |
| ОК 16 | | | | * | * | | | | * | | | * | | | | | | | | | | |
| ОК 17 | | | | | | | * | * | | | | | | | | | | * | * | | | |
| ОК 18 | | | * | * | | | | * | | | * | | | | | | | * | * | | * | * |
| ОК 19 | * | | * | | | | * | | | | * | | | * | * | | | * | * | | * | * |
| ОК 20 | * | | | | * | * | | | | * | | | | | | | | * | * | | * | * |
| ОК 21 | * | | | | * | | | * | | * | | | | | * | | | * | * | | * | * |
| ОК 22 | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * |

ЗАТВЕРДЖЕНО

Рішення Вченої ради КНУТД

від 10.11.2021 р. протокол № 3

Голова Вченої Ради



Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені Івана Миколайчука

НАВЧАЛЬНИЙ ПЛАН

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський) МАСТЕРСТВО 02 Культура і мистецтво Освітня кваліфікація: Дизайнер дизайну

Спеціальність: 027 Дизайн Строк навчання: 3 роки 10 місяців

Спеціалізація: 027.01 Графічний дизайн на основі: загальної середньої освіти

Освітня програма: Мультимедійний дизайн

Форма навчання: денна

I. ГРАФІК НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

| Курс | Семестр | | | | Семестр | | | | Семестр | | | | Семестр | | | | Семестр | | | | Семестр | | | |
|--------|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 2 | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 3 | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| 4 | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Всього | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 | 116 |

ОСВІТНІ РЕЗУЛЬТАТИ: А – здобуття навчання; Б – інтеграція знань та навичок; С – освоєння змісту (в т.ч. здатності для локальної адаптації); D – виконання програмних; E – набір бачення; F – набір бачення.

| II. ВІДБІВ ДИДИПРОЕКТУ, курс | | | | | | | III. ПРАКТИКА | | | IV. АТСТАЙНІ | |
|------------------------------|--------------------|---------------------|---------------------|---------------------------------|---------|--------------|----------------|---------|-------|---|---------|
| Курс | Теоретичні заняття | Лабораторні заняття | Заняття з екскурсій | Особистісно-педагогічні заняття | Проекти | Інші заняття | Назва практики | Семестр | Годин | Форма атстаїнів (детальний зміст, кваліфікаційна робота/проект) | Семестр |
| 1 | 11 | 1 | 4 | 4 | | 12 | Назва практики | 2,4 | 8 | Зміст кваліфікаційної роботи | 4 |
| 2 | 11 | 1 | 4 | 4 | | 12 | Назва практики | 2,4 | 8 | | |
| 3 | 11 | 1 | 4 | 4 | | 12 | Назва практики | 2,4 | 8 | | |
| 4 | 11 | 1 | 4 | 4 | | 12 | Назва практики | 2,4 | 8 | | |
| Всього | 44 | 4 | 16 | 16 | | 48 | | | | | |





| Курс за сѣбу | НАИМЕНОВАНИЕ КУРСА | Формы организации обучения | | Единицы измерения (кредиты) | Классификация | | | | | | Распределение часов по семестрам | | | | | | | | | |
|---|---|----------------------------|-----------|-----------------------------|---|------------------------|---------------|-------------|------------|------------------------|----------------------------------|-------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | | Экзамены | Зачеты | | Средняя нагрузка (лекции/семинары/практические занятия) | Самостоятельная работа | Академическая | | | Самостоятельная работа | I курс | II курс | III курс | IV курс | | | | | | |
| | | | | | | | Дисциплины | Углубленные | | | | | | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | | 3 | 4 | | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | | | | |
| 1. Общеобразовательная академическая программа | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ОК 1 | Безопасность жизнедеятельности в гражданской защите | 1 | | ИЗП | 3 | 30 | 24 | 12 | | 12 | 60 | 2 | | | | | | | | |
| ОК 2 | Правовые основы | | 1 | | 6 | 180 | 48 | 24 | | 24 | 152 | 4 | | | | | | | | |
| ОК 3 | История, география и социология | 1,2 | | | 6 | 180 | 48 | 24 | | 24 | 152 | 2 | 2 | | | | | | | |
| ОК 4 | Безопасность жизнедеятельности | 2 | 1 | | 12 | 360 | 108 | 24 | | 48 | 252 | 3 | 6 | | | | | | | |
| ОК 5 | Защита населения от бедствий | 1,2,3,4 | | | 12 | 360 | 144 | 36 | | 36 | 216 | 4 | 5 | 3 | | | | | | |
| ОК 6 | Основы рисунка, архитектура и компьютерная графика | 1,2,3,4 | | | 12 | 360 | 108 | 12 | | 156 | 102 | 4 | 4 | 3 | 4 | | | | | |
| ОК 7 | Физика | 4 | 3,3,3 | | 12 | 360 | 180 | | | 192 | 168 | 4 | 4 | 4 | 4 | | | | | |
| ОК 8 | Химия | 1 | | | 3 | 90 | 24 | | | 24 | 66 | 2 | | | | | | | | |
| ОК 9 | Физическая химия | 2 | | | 3 | 90 | 24 | | | 24 | 66 | 2 | | | | | | | | |
| ОК 10 | Химическая физика и спектроскопия | 3,4 | | | 6 | 180 | 36 | | | 36 | 56 | | 3 | 4 | | | | | | |
| ОК 11 | Электроника | 3,4,5 | | | 12 | 360 | 108 | | 168 | 192 | | | 3 | 3 | 4 | | | | | |
| ОК 12 | Информационные технологии | 5 | | | 3 | 90 | 36 | 12 | | 24 | 34 | | | | 3 | | | | | |
| ОК 13 | Математика в сфере техники | 1 | | | 3 | 90 | 36 | 12 | | 24 | 34 | | | | 3 | | | | | |
| ОК 14 | Безопасность жизнедеятельности в чрезвычайных ситуациях | 8 | 5,6,7 | | 12 | 360 | 96 | | | 96 | 264 | | | 2 | 2 | 2 | 4 | | | |
| ОК 15 | Музыкальный дизайн | 1,2,3,4 | | | 12 | 360 | 108 | 48 | | 138 | 174 | | | 3 | 5 | 4 | 7 | | | |
| ОК 16 | Рисование объектов в пространстве | 1,2,3,4 | | | 12 | 360 | 204 | | | 204 | 156 | | | 4 | 5 | 4 | 4 | | | |
| ОК 17 | Компьютерная графика | 6,7 | | | 6 | 180 | 72 | | 120 | 60 | | | | | | 4 | | | | |
| ОК 18 | Безопасность жизнедеятельности в чрезвычайных ситуациях | 7,8 | | | 8 | 240 | 102 | 12 | | 96 | 138 | | | | | 5 | 7 | | | |
| ОК 19 | Курсовая работа | | | ТКР | 1 | 36 | | | | 36 | | | | | | | | | | |
| ОК 19 | Патристическая практика | 1,4 | | | 12 | 360 | | | | 360 | | 11 | | 11 | | | | | | |
| ОК 20 | Богословская практика | 6 | | | 6 | 180 | | | | 180 | | | | 11 | | | | | | |
| ОК 21 | Пастырская практика | 8 | | | 6 | 180 | | | | 180 | | | | | | | 11 | | | |
| ОК 22 | Платформа по защите интеллектуальной собственности | | | | 12 | 360 | | | | 360 | | | | | | | | | | |
| Итого по курсу | | 21 | 15 | 1 | 2 | 180 | 5400 | 1812 | 216 | 288 | 1368 | 3360 | 23 | 25 | 17 | 17 | 19 | 19 | 19 | 14 |

| 2. Учебная программа факультета дизайна | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Дисциплина | Дисциплина 1 | Дисциплина 2 | Дисциплина 3 | Дисциплина 4 | Дисциплина 5 | Дисциплина 6 | Дисциплина 7 | Дисциплина 8 | Дисциплина 9 | Дисциплина 10 | Дисциплина 11 | Дисциплина 12 | Дисциплина 13 | Дисциплина 14 | | | | | | |
| ДД1 | Дисциплина 1 | 3 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | | | | | | | |
| ДД2 | Дисциплина 2 | 3 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | | | | | | | |
| ДД3 | Дисциплина 3 | 6 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | 3 | | | | | | | |
| ДД4 | Дисциплина 4 | 6 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | 3 | | | | | | |
| ДД5 | Дисциплина 5 | 3 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | | | | | | | |
| ДД6 | Дисциплина 6 | 5 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | | | | | | | |
| ДД7 | Дисциплина 7 | 6 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | 3 | | | | | | |
| ДД8 | Дисциплина 8 | 6 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | 3 | | | | | | |
| ДД9 | Дисциплина 9 | 7 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | 3 | | | | | | |
| ДД10 | Дисциплина 10 | 7 | | | 6 | 180 | 36 | 12 | | 24 | 144 | | | 3 | | | | | | |
| Итого по курсу | | 39 | | | 48 | 1440 | 360 | 120 | 8 | 240 | 1440 | | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | |
| Итого по факультету дизайна | | 21 | 15 | 1 | 2 | 180 | 5400 | 1812 | 216 | 288 | 1368 | 3360 | 23 | 25 | 17 | 17 | 19 | 19 | 19 | 14 |

Составлено Деканом факультета дизайна,
протокол № 2 от 20.03.2014 г.

Подпись
профессора
 Ольга МОРОЗОВА

Директор ИИИД
Декан факультета дизайна
Заведующий кафедрой визуальной коммуникации
Гарант качества программ

 Ольга ГРОМОВА
 Ольга НАСЫРОВА
 Ольга ЖУРАВСКАЯ
 Ольга ТИМОШИНА

**Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн»
Харківської державної академії дизайну і мистецтв**

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА

«МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»

першого рівня вищої освіти

спеціальність 022 Дизайн

за спеціалізацією «Мультимедійний дизайн»

галузі знань 02 Культура і мистецтво

Кваліфікація: бакалавр дизайну

ЗАТВЕРДЖЕНО

ВЧЕНОЮ РАДОЮ ХДАДМ

Протокол № 31 від 28 березня 2022 р.

Голова вченої ради

Ректор

Олександр СОБОЛЄВ

Освітня програма вводиться в дію

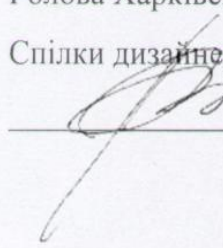
з 1.09.2022 р.

ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн»

СХВАЛЕНО:

Голова Харківської організації

Спілки дизайнерів України


Володимир ПОГОРЕЛЬЧУК

ПОГОДЖЕНО:

Методичною радою ХДАДМ

Протокол № 22-01 від «14» січня 2022 р.

Голова методичної ради

Перший проректор з НПР


М. ТОКАР

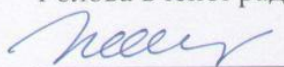
РОЗГЛЯНУТО:

Вченою радою факультету «Дизайн»

Протокол № 2 від

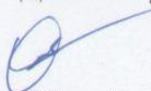
«11» січня 2022 р.

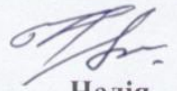
Голова вченої ради факультету «Дизайн»

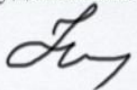

Н. СБІТНЄВА

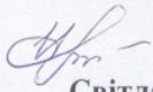
ПЕРЕДМОВА

Розроблено робочою групою науково-методичної комісії спеціальності № 022 «Дизайн» у складі проєктної групи:


Михайло ОПАЛЄВ, керівник проєктної групи, гарант освітньої програми, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри мультимедійного дизайну, член Харківської організації Спілки дизайнерів України.


Надія МИРОНЕНКО, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри мультимедійного дизайну, член Харківської організації Національної спілки художників України.


Ірина МАЛИНІНА, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри мультимедійного дизайну, член Харківської організації Спілки дизайнерів України.


Світлана ІНОЗЕМЦЕВА, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри мультимедійного дизайну, член Харківської організації Спілки дизайнерів України.

Рецензії-відгуки зовнішніх стейкхолдерів:

1. ГЛАДУН Ольга – кандидат мистецтвознавства, директор Черкаського обласного художнього музею;
2. БОНДАРСЬКИЙ Сергій – проєктний менеджер компанії "eMiS";
3. ГРИЦЬКИЙ Дмитро – SEO брендингового агенства Boomerang;
4. ГОРОШКО Наталія – креативна директорка компанії «UNIQUE HOLDING».

1. Профіль освітньої програми «Мультимедійний дизайн»

Галузь знань 02 – Культура і мистецтво
спеціальність 022 – Дизайн
СТУПЕНЮ БАКАЛАВР

| 1 – Загальна інформація | |
|--|--|
| Повна назва закладу вищої освіти та структурного підрозділу | Харківська державна академія дизайну і мистецтв Кафедра мультимедійного дизайну |
| Рівень вищої освіти | Перший (бакалаврський) рівень |
| Ступінь вищої освіти | Бакалавр дизайну |
| Галузь знань | 02 Культура і мистецтво |
| Спеціальність | 022 Дизайн |
| Офіційна назва освітньої програми | Мультимедійний дизайн |
| Тип диплому та обсяг освітньої програми | Диплом бакалавра, одиничний, 240 кредитів ЄКТС, термін навчання 3 роки 10 місяців |
| Назвисть акредитації | Акредитаційна комісія України Сертифікат про акредитацію серія НД-IV, №2179684 від 16.06.2016 р., термін дії - 01.07.2026 р. |
| Цикл/рівень | НРК України – 6 рівень, EQ-ENEA – перший цикл, EQF-LLL – 6 рівень |
| Передумови | Повна загальна середня освіта, або диплом молодшого спеціаліста |
| Мова(и) викладання | Українська |
| Термін дії освітньої програми | 01.07.2026 р. |
| Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми | https://ksada.org/md-opp-md.html |
| 2 – Мета освітньої програми | |
| Створення цілісної системи підготовки висококваліфікованих фахівців з мультимедійного дизайну. Формування професійних компетентностей в галузі мультимедійного дизайну, що спрямовані на створення естетично та функціонально досконалих об'єктів мультимедійного дизайну та різноманітних видів анімацій, гармонійного й ефективного візуально-комунікативного та просторового середовища й об'єктів його наповнення в побутовій, суспільній, соціокультурній, промисловій сферах життєдіяльності людини. | |
| 3 - Характеристика освітньої програми | |
| Предметна область (галузь знань, спеціальність, спеціалізація (за наявності)) | Галузь знань – Культура і мистецтво, спеціальність – дизайн, спеціалізація: мультимедійний дизайн |
| Орієнтація освітньої програми | Освітньо-професійна. Включає обов'язковий практичний компонент/або заняття на базі студій і організацій, а також має теоретичні заняття. |
| Основний фокус освітньої програми та спеціалізації | Спеціальна освіта в галузі дизайну мультимедійних об'єктів (проекування об'єктів з високими споживчими властивостями, визначення якості візуально-інформаційного середовища, створення цілісного продукту через організацію і гармонійне поєднання його елементів відповідно до його призначення/функції). Ключові слова: дизайн, мультимедійний дизайн, анімація |
| Особливості програми | Програма забезпечує підготовку бакалаврів у тісній співпраці з Національною спільнотою дизайнерів України та з провідними дизайнерами та випускниками кафедри. |

| | |
|---|--|
| | <p>Має професійну спрямованість за спеціалізацією «Мультимедійний дизайн» з першого року навчання за всіма професійними дисциплінами, що є унікальною навчальною специфікою в межах України і є найбільш поширеним напрямом професійної підготовки у розвинутих країнах Заходу.</p> <p>Основою професійної підготовки бакалаврів є концепція поєднання сучасного візуально-інформаційного середовища із сталими практиками створення різноманітних видів анімації, як класичних, так і експериментальних. Таким чином дизайнери мультимедіа отримують як технологічні, так і художні навички у їх поєднанні.</p> <p>В основу методологічної концепції покладено принципи багатовекторної практично-творчої діяльності інноваційного характеру у сфері мультимедійного дизайну: використання сучасних мультимедійних технологій у поєднанні з академічними завданнями з проєктування реальних розробок за замовленням організацій та установ.</p> <p>На останньому курсі навчання здобувачі освітнього рівня «бакалавр» мають можливість обрати поглиблений напрям проєктування для більш ефективної дизайно-діяльності в галузях мюуши-дизайну, гейм-дизайну, анімаційного дизайну, що є актуальною тенденцією міжнародної освіти в дизайні і відповідає сучасним трендам світового ринку праці та послуг.</p> |
| 4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання | |
| Придатність до працевлаштування | Дизайнер ступеня «Бакалавр» може займати перинні посади згідно з Національним класифікатором України «Класифікатор професій» ДК 003:2010: дизайнер-виконавець, дизайнер-виконавець мультимедійних об'єктів; художник-ширфтовик телебачення, гейм-дизайнер, фотохудожник. 2452.1: дизайнер-дослідник. 2320: викладач професійного навчально-виховного закладу, викладач професійно-технічного навчального закладу, вчитель середнього навчально-виховного закладу. 2432.2: асистент художника з комбінованих зйомок, асистент художника-мультиплікатора, асистент художника-постановника, дизайнер (художник-конструктор), художник з комбінованих зйомок, художник-графік телебачення, художник-мультиплікатор. |
| Подальше навчання | Можливість продовження навчання за програмами другого рівня вищої освіти. Набуття додаткових кваліфікацій в сфері дизайну. |
| 5 – Викладання та оцінювання | |
| Викладання та навчання | Студентоцентроване навчання: комплексне поєднання лекційних та практичних знань; самонавчання (самостійна робота); навчання через практику на виробництві; виконання реальних дизайно-розробок; авторські методи викладачів (презентації, конкурсні завдання, майстер-класи тощо) |
| Оцінювання | Модульний контроль, усні та письмові екзамени, екзаменаційні перегляди, презентації, заліки, проєктна робота |
| 6 – Програмні компетентності | |
| Інтегральна компетентність | Здатність розв'язувати спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю і невизначеністю умов |
| Загальні компетентності (ЗК) | <p>ЗК1. Здатність та розуміння предметної галузі та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>ЗК3. Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>ЗК4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК5. Здатність працювати в команді.</p> <p>ЗК6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>ЗК7. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.</p> <p>ЗК8. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.</p> <p>ЗК9. Здатність зберігати та приумножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p> |
| <p>Фахові компетентності спеціальності (ФК)</p> | <p>ФК1. Здатність застосовувати методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>ФК2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і комп'ютерне моделювання об'єктів дизайну.</p> <p>ФК3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>ФК4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.</p> <p>ФК5. Здатність застосовувати знання з історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.</p> <p>ФК6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>ФК8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>ФК9. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ФК11. Здатність досягати успіху у професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.</p> |
| 7 – Програмні результати навчання | |
| <p>ПРН1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.</p> <p>ПРН3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН4. Визначати мету, завдання та етапи проектування.</p> <p>ПРН5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>ПРН6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.</p> <p>ПРН8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</p> <p>ПРН9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.</p> | |

| | |
|---|---|
| <p>ПРН10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.</p> <p>ПРН11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> <p>ПРН12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.</p> <p>ПРН14. Використовувати у професійній діяльності прови української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.</p> <p>ПРН15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильних вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етюдодизайну у мистецьких практиках.</p> <p>ПРН16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.</p> <p>ПРН17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН18. Відобразити морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.</p> <p>ПРН19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-плани професійної діяльності у сфері дизайну.</p> | |
| 8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми | |
| Кадрове забезпечення | Специфічна особливість кадрового забезпечення освітньої програми це висока фахова майстерність науковців і дизайнерів – членів Національної спілки дизайнерів України, які поєднують педагогічну роботу з активною науковою та творчою діяльністю та міжнародним стажуванням. Можлива участь вітчизняних, закордонних фахівців і випускників кафедри мультимедійного дизайну (лекцій, майстер-класи). Допоміжний персонал (навчальні майстри навчальних лабораторій) забезпечує умови проведення практичних занять студентів. |
| Матеріально-технічне забезпечення | Аудиторії для лекційних і практичних занять із необхідним мультимедійним обладнанням. Комп'ютерний клас. Класи-майстерні з рисунку і живопису з світловим обладнанням, мольбертами, натюрмотно-гіпсовим фондом. |
| Інформаційне та навчально-методичне забезпечення | Бібліотечний ресурс: інформаційне та навчальне забезпечення навчального процесу винятковими виданнями. Кафедральний ресурс: авторські методички, посібники та монографії викладачів ОПП, методичний фонд робіт студентів кафедри, база електронних ресурсів (перегляди, дипломні проєкти, електронна бібліотека). |
| 9 – Академічна мобільність | |
| Національна кредитна мобільність | Допускається зарахування кредитів, отриманих у інших закладах вищої освіти України. |
| Міжнародна кредитна мобільність | Допускається зарахування кредитів, отриманих у інших закладах вищої освіти за кордоном. Ведеться робота по укладенню угоди про академічну мобільність, про подвійне дипломування (Еразму+ К1), про тривалі міжнародні проєкти, які передбачають включення навчання студентів. |
| Навчання іноземних здобувачів вищої освіти | Наявна можливість для фізичних осіб. Підготовчі курси з української мови. |

2. Перелік компонентів освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн»

| Код в/д | Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові проекти (роботи), практики, кваліфікаційна робота) | Кількість кредитів | Форма підсумк. контролю |
|--|---|-----------------------|-------------------------------|
| Обов'язкові компоненти ОП | | | |
| ОК 1 | Історія української культури і мистецтва | 4 | іспит |
| ОК 2 | Іноземна мова | 7 | іспит/залік |
| ОК 3 | Основи підприємництва та організації бізнесу | 3 | залік |
| ОК 4 | Методика проектної діяльності в дизайні (за спец.) | 4 | залік |
| ОК 5 | Українська мова (за проф. спрямув.) | 3 | іспит |
| ОК 6 | Філософія | 3 | іспит |
| ОК 7 | Правознавство | 3 | залік |
| ОК 8 | Академічний рисунок | 12 | екз.перегл. |
| ОК 9 | Основи наукових досліджень | 3 | екз.перегл. |
| ОК 10 | Академічний живопис | 12 | залік |
| ОК 11 | Історія зарубіжного мистецтва | 6 | іспит/залік |
| ОК 12 | Історія дизайну (за профспрямуванням) | 6 | залік |
| ОК 13 | Синтез мистецтв | 6 | екз.перегл. |
| ОК 14 | Основи композиції і проектної графіки | 12 | екз.перегл. |
| ОК 15 | Проектування | 32 | екз.перегл. |
| ОК 16 | Основи формування | 8 | екз.перегл. |
| ОК 17 | Кольорознавство | 3 | екз.перегл. |
| ОК 18 | Робота в анімаційних матеріалах | 8 | екз.перегл. |
| ОК 19 | Апаратне і програмне забезпечення комп. технологій | 7 | екз.перегл. |
| ОК 20 | Технології 3D-моделювання | 4 | екз.перегл. |
| ОК 21 | Комп'ютерні технології | 18 | екз.перегл. |
| ОК 22 | Типографіка | 3 | екз.перегл. |
| ОК 23 | Виробнича практика | 4 | перегляд |
| ОК 24 | Переддипломна практика | 4 | перегляд |
| ОК 25 | Кваліфікаційна робота бакалавра | 5 | |
| Загальний обсяг обов'язкових компонент: | | 180 | |
| Загальний обсяг вибіркових компонент М.Д.: | | 60 | |
| ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ | | 240 | |

3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація здобувачів ступеня вищої освіти «Бакалавр» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної роботи.

Кваліфікаційна робота передбачає розв'язання складної спеціалізованої задачі або практичної проблеми в сфері дизайну, що характеризується комплексністю і невизначеністю умов, із застосуванням певних теорій та методів дизайну.

Кваліфікаційна робота не повинна містити академічного плагіату, фабрикації та фальсифікації.

Кваліфікаційна робота має бути розміщена на сайті закладу вищої освіти або його структурного підрозділу, або у репозитарії кафедри.

4. Структурно-логічна схема ОП

| | I курс | | II курс | | III курс | | IV семестр | |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|
| | 1 семестр | 2 семестр | 3 семестр | 4 семестр | 5 семестр | 6 семестр | 7 семестр | 8 семестр |
| ОК 1. | | | | + | | | | |
| ОК 2. | | | | | | | + | + |
| ОК 3. | | | | | | | | + |
| ОК 4. | + | | | | | | | |
| ОК 5. | + | | | | | | | |
| ОК 6. | | + | | | | | | |
| ОК 7. | | | | | | | | + |
| ОК 8. | + | + | + | + | | | | |
| ОК 9. | | | | | | | + | |
| ОК 10 | + | + | + | + | | | | |
| ОК 11 | | + | + | | | | | |
| ОК 12 | | | | | + | + | | |
| ОК 13 | | | | | + | + | | |
| ОК 14 | + | + | | | | | | |
| ОК 15 | | | + | + | + | + | + | + |
| ОК 16 | + | + | | | | | | |
| ОК 17 | + | | | | | | | |
| ОК 18 | + | + | | | | | | |
| ОК 19 | | + | | + | | | | |
| ОК 20 | | | + | | | | | |
| ОК 21 | | | + | + | + | + | | |
| ОК 22 | | | | | | + | | |
| ОК 23 | | | | | | + | | |
| ОК 24 | | | | | | | | + |
| ОК 25 | | | | | | | | + |

5. Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

| | ОК 1 | ОК 2 | ОК 3 | ОК 4 | ОК 5 | ОК 6 | ОК 7 | ОК 8 | ОК 9 | ОК 10 | ОК 11 | ОК 12 | ОК 13 | ОК 14 | ОК 15 | ОК 16 | ОК 17 | ОК 18 | ОК 19 | ОК 20 | ОК 21 | ОК 22 | ОК 23 | ОК 24 | ОК 25 | |
|-------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--|
| ЕК 1 | | | + | + | | | + | + | + | + | | + | + | + | + | | | + | + | + | + | + | + | | + | |
| ЕК 2 | | + | | | + | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | | |
| ЕК 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ЕК 4 | + | | + | + | | | + | | + | | + | + | | | + | + | + | | + | | | + | + | | + | |
| ЕК 5 | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | |
| ЕК 6 | | | | | | | | | | | | | | + | | + | + | + | | | | + | + | | | |
| ЕК 7 | | | | | | | | | | | + | | + | | + | | | | | | | | | | | |
| ЕК 8 | | | + | | | + | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ЕК 9 | + | | + | | | + | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | | |
| ФК 1 | | | | + | | | | | | | | | | | + | | | | | | | | | + | + | |
| ФК 2 | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | + | | | | | |
| ФК 3 | | | | + | | | | | | | | | | + | | + | | | | | | | | | + | |
| ФК 4 | | | | + | | | | | | | | | | + | + | | | | | | + | + | + | | | |
| ФК 5 | + | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | + | |
| ФК 6 | | | | | | | | | | | | | | | + | | | + | | + | + | + | | | | |
| ФК 7 | | | | | | | | | | | | | | | + | | | + | + | + | + | + | + | + | | |
| ФК 8 | | | | + | | | | | | | | | | + | + | + | + | | | | | | + | | | |
| ФК 9 | | | | | | | | + | | + | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ФК 10 | | | | | | | | | + | | | | | | | | | + | | | | | | | | |
| ФК 11 | | | + | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | + | | | | |

**6. Матриця забезпечення програмних результатів навчання відповідним
компонентам освітньої програми**

| | ОКР.1 | ОКР.2 | ОКР.3 | ОКР.4 | ОКР.5 | ОКР.6 | ОКР.7 | ОКР.8 | ОКР.9 | ОКР.10 | ОКР.11 | ОКР.12 | ОКР.13 | ОКР.14 | ОКР.15 | ОКР.16 | ОКР.17 | ОКР.18 | ОКР.19 | ОКР.20 | ОКР.21 | ОКР.22 | ОКР.23 | ОКР.24 | ОКР.25 | |
|--------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---|
| ПРМ.1 | | | + | + | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | |
| ПРМ.2 | | + | | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ПРМ.3 | | | | + | | | | | + | | | | | | + | | | | | | | + | | | + | |
| ПРМ.4 | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | + | |
| ПРМ.5 | | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ПРМ.6 | | | + | + | | | + | | | | | | | | | | | | | | + | + | | | | |
| ПРМ.7 | | | | + | | | | | | | | + | + | + | + | | | + | | | | | | | | |
| ПРМ.8 | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | + | | | | | + |
| ПРМ.9 | | | | | | | | + | | + | | | | + | | | | | | | | + | | | | |
| ПРМ.10 | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | |
| ПРМ.11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | | | | | | | |
| ПРМ.12 | | | | | | | | + | | + | | + | | | | | | + | | | | | | | | + |
| ПРМ.13 | + | | | | | | | | | | + | + | | | | | | + | | | | | | | | |
| ПРМ.14 | + | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + |
| ПРМ.15 | | | | + | | | + | | | | | | | | | + | | | | | | | | | | |
| ПРМ.16 | + | | | | | + | | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | + |
| ПРМ.17 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | + | + | | | | |
| ПРМ.18 | | | | | | | | | | | | | | + | + | | | | | | | | | | | + |
| ПРМ.19 | | | + | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн»
Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна»**



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Заклад вищої освіти

**«ВІДКРИТИЙ МІЖНАРОДНИЙ УНІВЕРСИТЕТ РОЗВИТКУ
ЛЮДИНИ «УКРАЇНА»**

ІНЖЕНЕРНО-ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ІНСТИТУТ

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Президент Відкритого міжнародного
університету розвитку людини «Україна»

_____ Петро ТАЛАНЧУК

**ОСВІТНЬО–ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА
«МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»**

ID 64556

першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

галузі знань 02 Культура і мистецтво

за спеціальністю 022 Дизайн

Кваліфікація: бакалавр дизайну

Затверджено рішенням

Вченої ради Відкритого міжнародного
університету розвитку людини «Україна»

протокол № 4 від 01 липня 2024 року

Освітньо-професійна програма вводиться в дію
наказом від 01 липня 2024 року № 69

Київ - 2024

ЛИСТ ПОГОДЖЕННЯ
освітньо-професійної програми
«Мультимедійний дизайн»

Проректор з освітньої діяльності

 (підпис)

Оксана КОЛЯДА

Начальник відділу методичної роботи

 (підпис)

Вікторія БАУЛА

Голова Науково-методичного
 об'єднання з дизайну

 (підпис)

Оксана ПАСЬКО

Директор Інженерно-технологічного
 інституту

 (підпис)

Марк ЗАЛЮБОВСЬКИЙ

Гарант освітньої програми:
 доктор філософії, доцент кафедри
 дизайну Інженерно-технологічного
 інституту

 (підпис)

Марія КРАВЧЕНКО

Представник роботодавців:
 директор типографії «ЕМПІЕР»

 (підпис)

Андрій ЛИТОВЧЕНКО

Представник студентського
 самоврядування:
 здобувачка освіти групи ДЗ-20-1-іті
 4 курсу спеціальності 022 Дизайн

 (підпис)

Олександра БАРЧАН

ПЕРЕДМОВА

Розроблено робочою групою у складі:

1. Кравченко Марія Сергіївна – гарант ОП, доцент кафедри дизайну Інженерно-технологічного інституту, доктор філософії в галузі педагогіки;
2. Пасько Оксана Миколаївна – професор кафедри дизайну Інженерно-технологічного інституту, кандидат педагогічних наук, доцент;
3. Чембержі Дар'я Андріївна – доцент кафедри дизайну Інженерно-технологічного інституту, кандидат мистецтвознавства.

Рекомендовано Науково-методичним об'єднанням з дизайну у складі:

1. Пасько Оксана Миколаївна (голова) – професор кафедри дизайну Інженерно-технологічного інституту, кандидат педагогічних наук, доцент;
2. Хавхун Галина Миколаївна – доцент кафедри дизайну Інженерно-технологічного інституту, кандидат архітектури;
3. Гражевська Олександра Юріївна – директор Броварського фахового коледжу, кандидат педагогічних наук;
4. Гервас Ольга Геннадіївна – старший викладач Броварського фахового коледжу, кандидат педагогічних наук;
5. Цуп Андрій Володимирович – викладач Тернопільського фахового коледжу;
6. Гуменюк Олександр Сергійович – викладач Тернопільського фахового коледжу.

Рецензії-відгуки зовнішніх стейкхолдерів:

1. Директор типографії «ЕМПІЕР» Андрій ЛИТОВЧЕНКО;
2. Здобувачка освіти групи ДЗ-20-1-iti 4 курсу спеціальності 022 Дизайн Олександра БАРЧАН.

Гаранта освітньої програми затверджено наказом президента Університету «Україна» від 3 червня 2024 року № 55.

Зміст освітньої програми розглянуто на засіданні Вченої ради Інженерно-технологічного інституту (Протокол від № 4 від 26 червня 2024 року).

Зміст освітньої програми розглянуто на засіданні Науково-методичного об'єднання з мистецтва і дизайну (Протокол № 6 від 27 червня 2024 року).

1. Профіль освітньої програми «Мультимедійний дизайн» зі спеціальності 022 Дизайн

| 1 – Загальна інформація | |
|--|--|
| Повна назва закладу вищої освіти та структурного підрозділу | Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна» Інженерно-технологічний інститут Кафедра дизайну |
| Рівень вищої освіти | Перший (бакалаврський) рівень |
| Ступінь вищої освіти та назва кваліфікації мовою оригіналу | Бакалавр Бакалавр дизайну |
| Офіційна назва освітньої програми | Мультимедійний дизайн ID 64556 |
| Форма навчання | денна, заочна |
| Освітня кваліфікація | Бакалавр дизайну |
| Професійна кваліфікація | Не надається |
| Кваліфікація в дипломі | Ступінь – Бакалавр Спеціальність – 022 Дизайн Освітня програма – Мультимедійний дизайн Освітня кваліфікація: бакалавр дизайну |
| Тип диплому та обсяг освітньої програми | Диплом бакалавра, одиничний, термін навчання – 3 роки 10 міс. Загальний обсяг освітньої програми складає 240 кредитів ЄКТС. Із них 180 кредитів ЄКТС (75% від загального обсягу програми) становлять обов'язкові компоненти, а 60 кредитів ЄКТС (25% від загального обсягу програми) – вибіркові компоненти. |
| Наявність акредитації | Акредитаційна справа буде вперше підготовлена у 2028 році. |
| Цикл/рівень | НРК України – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл, EQF-LLL – 6 рівень |
| Передумови | Обсяг освітньої програми бакалавра на базі повної загальної середньої освіти становить 240 кредитів ЄКТС. Заклад вищої освіти має право визнати та зарахувати кредити, отримані в межах попередньої освітньої програми підготовки молодшого бакалавра (молодшого спеціаліста): – зі спеціальності «Дизайн»: не більше ніж 120 кредитів ЄКТС; – за іншими спеціальностями: не більше ніж 60 кредитів ЄКТС. На основі освітньо-професійного ступеня «фаховий молодший бакалавр» заклад вищої освіти має право визнати та перезарахувати не більше ніж 60 кредитів ЄКТС, отриманих за попередньою освітньою програмою фахової передвищої освіти. Мінімум 70% обсягу освітньої програми має бути спрямовано на забезпечення загальних та спеціальних (фахових) компетентностей за спеціальністю, визначених цим стандартом вищої освіти. Прийом на основі освітнього ступеня «молодший бакалавр», освітньо-професійного ступеня «фаховий молодший бакалавр» або освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст» здійснюється за результатами зовнішнього незалежного оцінювання в порядку, визначеному законодавством. |
| Мова(и) викладання | Мовою освітнього процесу є державна мова. |

| | |
|--|---|
| | <p>Забезпечується обов'язкове вивчення державної мови в обсязі 4 кредити ЄКТС та англійської мови в обсязі 5 кредитів ЄКТС, що дає змогу провадити професійну діяльність в обраній галузі з використанням державної мови та мови міжнародного спілкування.</p> <p>Особам, які належать до корінних народів, національних меншин України, іноземцям та особам без громадянства створюються належні умови для вивчення державної мови.</p> <p>Відповідно до освітньо-професійної програми можуть викладатися одна або декілька дисциплін англійською мовою, забезпечуючи при цьому здатність здобувачів вищої освіти продемонструвати результати навчання відповідної дисципліни державною мовою. У разі якщо є письмове звернення від одного чи більше здобувачів освіти, забезпечується переклад державною мовою.</p> <p>Атестація здобувачів вищої освіти проводиться державною мовою.</p> |
| Термін дії освітньої програми | Програма дійсна впродовж дії стандарту вищої освіти та може бути відкоригована відповідно до діючих нормативних документів. |
| Інтернет - адреса постійного розміщення опису освітньої програми | https://ab.uu.edu.ua/NM_zabezpechennya_specialnostey_2024-25 |
| 2 – Мета освітньої програми | |
| Підготовка висококваліфікованих фахівців з мультимедійного дизайну, які володіють професійними компетентностями в галузі дизайну та спрямовані на створення естетично і функціонально досконалих об'єктів мультимедійного дизайну та різноманітних видів анімації, гармонійного й ефективного візуально-комунікативного та просторового середовища й об'єктів його наповнення в побутовій, суспільній, соціокультурній, промисловій сферах життєдіяльності людини. | |
| 3 – Характеристика освітньої програми | |
| Предметна область (галузь знань, спеціальність, спеціалізація (за наявності)) | <p>Галузь знань 02 Культура і мистецтво Спеціальність 022 Дизайн</p> <p>Об'єкт вивчення та діяльності: об'єкти та процеси, що стосуються напряму мультимедійного дизайну в промисловій, побутовій, суспільній, соціокультурній сферах життєдіяльності людини.</p> <p>Цілі навчання: формування фахівців, здатних розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі дизайну, що характеризуються комплексністю і невизначеністю умов та передбачають застосування певних теорій і методів дизайну.</p> <p>Теоретичний зміст предметної області: поняття, концепції, принципи дизайну і їх використання для забезпечення заданих властивостей та естетичних характеристик об'єктів дизайну (за спеціалізаціями).</p> <p>Методи, методики та технології: методики проектування та виготовлення одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну; технології роботи з відповідними спеціальними матеріалами (за спеціалізаціями).</p> <p>Інструменти та обладнання: сучасні програмні продукти, технологічне обладнання, що застосовується в сфері дизайну (мультимедійного дизайну).</p> |
| Орієнтація освітньої програми | Освітньо-професійна програма містить обов'язковий практичний компонент із заняттями в студіях та організаціях, а також теоретичні курси. Базується на загальновідомих положеннях і результатах сучасних наукових досліджень з дизайну та орієнтує на актуальні |

| | |
|---|--|
| | спеціалізації, в рамках яких можлива подальша професійна та наукова кар'єра. |
| Основний фокус освітньої програми та спеціалізації | Спеціалізована освіта в галузі дизайну мультимедійних об'єктів включає: проектування об'єктів із високими споживчими властивостями, оцінку якості візуально-інформаційного середовища, а також створення цілісного продукту шляхом організації та гармонійного поєднання його елементів відповідно до призначення і функції. <i>Ключові слова:</i> дизайн, мультимедійний дизайн, анімація. |
| Особливості програми | Програма орієнтована на всебічну підготовку бакалаврів із мультимедійного дизайну та розроблена у тісній співпраці із провідними фахівцями галузі (стейкхолдерами). Програма поєднує сучасні візуально-інформаційні технології з класичними й експериментальними методами анімації, сприяючи розвитку як технологічних, так і художніх навичок у здобувачів вищої освіти. Основа методології програми полягає в інноваційній багатовекторній практично-творчій діяльності, яка включає використання передових мультимедійних технологій і реалізацію реальних проєктів на замовлення організацій. Під час навчання здобувачі освіти мають можливість вивчати поглиблено моушн-дизайн, дизайн фото- та відеозображень, 3d-моделювання й анімацію та інші курси, які містить програма, що відповідають сучасним трендам міжнародного ринку праці в галузі дизайну. |
| 4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання | |
| Придатність до працевлаштування | Дизайнер із мультимедіа першого (бакалаврського) рівня вищої освіти здатний виконувати зазначену професійну роботу за ДК 003:2010 і може займати первинні посади: 2320 Викладач професійного навчально-виховного закладу 2320 Викладач професійно-технічного навчального закладу 2452.1. Дизайнер дослідник 2452.2. Асистент художника з комбінованих зйомок 2452.2. Асистент художника-мультиплікатора 2452.2. Художник з комбінованих зйомок 2452.2. Художник-графік телебачення 2452.2. – 2525.3. Художник-мультиплікатор 3121 Фахівець з комп'ютерної графіки (дизайну) 3471 Дизайнер-виконавець 3471-25271 Художник-шрифтовик телебачення |
| Подальше навчання | Можливість навчання за програмою другого (магістерського) рівня вищої освіти. Набуття додаткових кваліфікацій у системі післядипломної освіти. |
| 5 – Викладання та оцінювання | |
| Викладання та навчання | Студентоцентроване навчання, що включає комплексне поєднання лекцій, практичних занять та самостійної роботи. Основними методами навчання є практика на виробництві та реалізація дизайн-розробок, підкріплена авторськими методиками викладачів, такими як презентації, конкурсні завдання та майстер-класи. |
| Оцінювання | Усні та письмові екзамени, заліки, захист звітів із практики, захист курсових робіт (проєктів), захист бакалаврської кваліфікаційної роботи. |
| 6 – Програмові компетентності | |

| | |
|---|--|
| Інтегральна компетентність | Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю і невизначеністю умов. |
| Загальні компетентності (ЗК) | <p>ЗК 1. Знання і розуміння предметної області та професійної діяльності.</p> <p>ЗК 2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>ЗК 3. Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК 5. Здатність працювати в команді.</p> <p>ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК 7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.</p> <p>ЗК 8. Здатність реалізувати свої права та обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства і необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав та свобод людини і громадянина в Україні.</p> <p>ЗК 9. Здатність зберігати та примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця в загальній системі знань про природу і суспільство та в розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p> <p>ЗК 10. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.</p> <p>Додатково:</p> <p>ЗК 11. Здатність генерувати нові ідеї, що є важливою складовою для управління дизайн-проєктами та роботи в команді.</p> |
| Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК) | <p>СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>СК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.</p> <p>СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>СК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності.</p> <p>СК 5. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності.</p> <p>СК 6. Здатність застосовувати у проєктно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи з відповідними матеріалами (за спеціалізаціями).</p> <p>СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>СК 9. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).</p> <p>СК 10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>СК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.</p> <p>Додатково:</p> <p>СК 12. Здатність досліджувати та аналізувати тенденції розвитку світового сучасного дизайну, новітніх практик та експериментальних інновацій у сфері мультимедіа.</p> <p>СК 13. Здатність володіти технологіями комп'ютерної графіки в мультимедійному дизайні та відтворювати дизайн фото- і відеозображень.</p> <p>СК 14. Здатність виконання 3d-моделювання та анімації з використанням режисури і монтажу в мультимедійному дизайні.</p> |
| 7 – Програмові результати навчання (Program learning outcomes) | |
| <p>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово із професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.</p> <p>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методіку дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування.</p> <p>ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.</p> <p>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.</p> <p>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> | <p>PLO 1. To apply the acquired knowledge and understanding of the subject area and sphere of professional activity in practical situations.</p> <p>PLO 2. To communicate freely in state and foreign languages orally and in writing on professional issues, to form different types of professional documents in accordance with the requirements of the culture of oral and written speech.</p> <p>PLO 3. To collect and to analyze information to substantiate the design project, to apply the theory and methodology of design, professional terminology (for professional purposes), the basics of scientific research.</p> <p>PLO 4. To define the purpose, objectives and stages of design.</p> <p>PLO 5. To understand and to do your part in teamwork honestly; to determine the priorities of professional activity.</p> <p>PLO 6. To be aware of the responsibility for the quality of work performed, to ensure the task at a high professional level.</p> <p>PLO 7. To analyze, to style, to interpret and to transform objects for the development of artistic and design solutions.</p> <p>PLO 8. To evaluate the design object, technological processes in the context of the project task, to form an artistic design concept.</p> <p>PLO 9. To create design objects by means of design and graphic modeling.</p> <p>PLO 10. To determine the functional and aesthetic specificity of design tools in the communicative space.</p> <p>PLO 11. To develop a compositional solution of design objects in appropriate techniques and materials.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.</p> <p>ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.</p> <p>ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну в мистецьких практиках.</p> <p>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН 18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.</p> <p>ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.</p> <p>Додатково:</p> <p>ПРН 20. Виконувати дизайнерську обробку фотографій та трансформації фотографічних зображень.</p> <p>ПРН 21. Створювати високоякісне 3d-модельовання та анімацію з використанням режисури і монтажу в моушн дизайні.</p> <p>ПРН 22. Використовувати знання комп'ютерної графіки, для розробки дизайну вебсайтів та дизайну мультимедіа.</p> | <p>PLO 12. To adhere to the standards of design and technology of manufacturing design objects in professional activities.</p> <p>PLO 13. To know the heritage of national and world cultural and artistic heritage, to develop eco-culture through design.</p> <p>PLO 14. To use manifestations of the Ukrainian mentality, historical memory, national self-identification and creative self-expression in professional activities; to apply historical creative experience, as well as successful Ukrainian and foreign artistic practices.</p> <p>PLO 15. To understand the Ukrainian ethnocultural traditions in the stylistic solutions of design objects, to take into account the regional features of ethnodesign in artistic practices.</p> <p>PLO 16. To take into account the properties of materials and constructions, to apply the latest technologies in professional activities.</p> <p>PLO 17. To apply modern general and specialized software in professional activities (by specializations).</p> <p>PLO 18. To display morphological, stylistic and color-texture properties of design objects.</p> <p>PLO 19. To develop and to present the results of work in a professional environment, to understand the stages of success in professional careers, to take into account current labor market trends, to conduct market research, to select the appropriate business model and to develop a business plan for professional activities in design.</p> <p>In addition:</p> <p>PLO 20. To perform design processing of photographs and transformation of photographic images.</p> <p>PLO 21. To create high-quality 3d modeling and animation using directing and editing in motion design.</p> <p>PLO 22. To use knowledge of computer graphics to develop website design and multimedia design.</p> |
| 8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми | |
| Кадрове забезпечення | <p>Залучені до реалізації освітньої програми науково-педагогічні працівники відповідають кадровим вимогам щодо забезпечення провадження освітньої діяльності для відповідного рівня вищої освіти, затвердженим постановою Кабінету Міністрів України від 30.12.2015 № 1187 (зі змінами, внесеними згідно з постановою Кабінету Міністрів України від 24.03.2021 № 365).</p> <p>Всі науково-педагогічні працівники, що забезпечують освітньо-професійну програму за кваліфікацією, відповідають профілю і</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>напрямку дисциплін, що викладаються, мають необхідний стаж педагогічної роботи та досвід практичної роботи. До освітнього процесу залучаються професіонали з досвідом дослідницької /управлінської /інноваційної /творчої роботи та/або роботи за фахом. Частка науково-педагогічних працівників із науковими ступенями та вченими званнями, які забезпечують викладання лекційних годин циклів дисциплін навчального плану, не менше 75 % від кількості годин, у тому числі частка осіб, які працюють у закладі вищої освіти за основним місцем роботи, не менше 50 % від кількості годин. Частка докторів наук або професорів – 10 % від кількості годин.</p> |
| Матеріально-технічне забезпечення | <p>Університет здійснює матеріально-технічне забезпечення: аудиторний фонд; живописна майстерня; фотостудія; бібліотека; комп'ютерні класи; Україно-корейський центр інформаційного доступу; медичний кабінет; Медико-реабілітаційний центр; Центр інклюзивних технологій навчання; їдальня (кав'ярня); гуртожитки; спортивні майданчики, зали і стадіон; наявність пандусів; - наявність пасажирських ліфтів та ін.</p> |
| Інформаційне та навчально-методичне забезпечення | <p>Система Linux debian server 7.9; Сервер проведення відеолекцій Openmeetings, Microsoft Office, Open Office 4.2; Opera 12, 35; Google Chrome, Java; Gimp; Системи MRP, MRP II, ERP, CRM, макрос «Untaco»; Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Indesign, On-line перекладач. Електронна дошка Intech M-76 Dual User, мультимедійні проектори Optoma X316 DLP.</p> |
| 9 – Академічна мобільність | |
| Національна кредитна мобільність | <p>Києвопечерський лицей №171 «Лідер», ТОВ «Юніон», ПАТ «Київпроект», Дизайнерське конструкторське бюро «Вістон», ПАТ «Укрреставрація».</p> |
| Міжнародна кредитна мобільність | <p>Відсутня</p> |
| Навчання іноземних здобувачів вищої освіти | <p>Умови прийому на навчання за програмою регламентуються Правилами прийому до Університету «Україна».</p> |

2. Перелік компонентів освітньо-професійної/наукової програми

та їх логічна послідовність

2.1. Перелік компонент ОП «Мультимедійний дизайн»

| Код н/д | Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, курсові проекти (роботи), практики, кваліфікаційна робота) | Обсяг | | Форма підсумк. контролю | Семес- три |
|--|--|-----------------|-------------------|-------------------------------|---------------|
| | | кредити ECTS | академ. години | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| I. ЦИКЛ ЗАГАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ | | | | | |
| 1.1.Обов'язкові компоненти освітньої програми | | | | | |
| ОК 1.1 | Основи навчання студентів (самоуправління навчанням) | 4 | 120 | з | 1 |
| ОК 1.2 | Українська мова (за професійним спрямуванням) | 4 | 120 | з, і | 1,2 |
| ОК 1.3 | Фізична культура (Фізичне виховання. Основи здорового способу життя. Психологія стресу і стресостійкості особистості) | 4 | 120 | з, з | 1,2 |
| ОК 1.4 | Інформаційні технології | 4 | 120 | з, і | 1,2 |
| ОК 1.5 | Українська культурно-мистецька спадщина в контексті світового розвитку | 3 | 90 | з | 2 |
| ОК 1.6 | Основи наукових досліджень та академічна доброчесність | 4 | 120 | з | 2 |
| ОК 1.7 | Інклюзивне суспільство | 4 | 120 | з | 2 |
| ОК 1.8 | Права людини та верховенство права в сучасних реаліях | 4 | 120 | з | 3 |
| ОК 1.9 | Маркетинг, бізнес-планування, командоутворення та управління дизайн-проектами | 3 | 90 | з,і | 3,4 |
| ОК 1.10 | Іноземна мова (за професійним спрямуванням) | 5 | 150 | з, з, і | 4,5,6 |
| ОК 1.11 | Філософія | 4 | 120 | і | 5 |
| ОК 1.12 | Охорона праці, безпека життєдіяльності та цивільний захист | 3 | 90 | з | 5 |
| ОК 1.13 | Екокультура та етнодизайн | 3 | 90 | з | 5 |
| ОК 1.14 | Екологія та екологічна етика | 4 | 120 | з | 6 |
| Всього ОК за I циклом | | 53 | 1 590 | 20 | |
| 1.2. Вибіркові компоненти освітньої програми | | | | | |
| Всього ВК за I циклом | | 15 | 450 | 3 | |
| ВК 1.1 | Дисципліни вільного вибору студентів із загальноуніверситетського переліку дисциплін | 5 | 150 | з | 3 |
| ВК 1.2 | | 5 | 150 | з | 4 |
| ВК 1.3 | | 5 | 150 | з | 5 |
| Всього за циклом загальної підготовки | | 68 | 2 040 | 23 | |
| II. ЦИКЛ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ | | | | | |
| 2.1.Обов'язкові компоненти освітньої програми | | | | | |

| | | | | | |
|---|--|------------|-------------|----------------|----------|
| ОК 2.1 | Колористика та композиція у мультимедійному дизайні | 9 | 270 | з, і | 1,2 |
| ОК 2.2 | Лінійна перспектива | 6 | 180 | з, з | 1,2 |
| ОК 2.3 | Історія мистецтв та відеодизайну | 8 | 240 | з, з, КР, і | 1,2,3 |
| ОК 2.4 | Рисунок, живопис і пластична анатомія | 12 | 360 | з, з, з, і | 1,2,3,4 |
| ОК 2.5 | Дизайн фото- та відеозображень | 6 | 180 | з, і | 3,4 |
| ОК 2.6 | Дизайн-графіка | 9 | 270 | з, з, і | 3,4,5 |
| ОК 2.7 | Дизайн вебсайтів | 6 | 180 | з | 5 |
| ОК 2.8 | Режисура і монтаж у дизайні | 8 | 240 | з, з, з, і | 5,6,7,8 |
| ОК 2.9 | 3d-модельовання та анімація | 9 | 270 | з, КР, з, з, і | 5,6,7,8 |
| ОК 2.10 | Моушн дизайн | 6 | 180 | з, з | 6,7 |
| ОК 2.11 | Комп'ютерна графіка в мультимедійному дизайні | 9 | 270 | з, з, і | 6,7,8 |
| ОК 2.12 | Комплексне дизайн-проектування | 12 | 360 | з, КР, і | 7,8 |
| ПР 1 | Ознайомча практика | 3 | 90 | дз | 2 |
| ПР 2 | Навчальна практика | 3 | 90 | дз | 4 |
| ПР 3 | Технологічна практика | 6 | 180 | дз | 6 |
| ПР 4 | Виробнича (переддипломна) практика | 6 | 180 | дз | 8 |
| | Бакалаврська кваліфікаційна робота | 9 | 270 | Захист | 8 |
| Всього ОК за II циклом | | 127 | 3810 | 40 | |
| 2.2. Вибіркові компоненти освітньої програми | | | | | |
| Всього ВК за II циклом | | 40 | 1200 | 9 | |
| ВК 2.1 | Дисципліни вільного вибору студентів із циклу професійної підготовки | 5 | 150 | з | 3 |
| ВК 2.2 | | 5 | 150 | з | 3 |
| ВК 2.3 | | 5 | 150 | з | 4 |
| ВК 2.4 | | 5 | 150 | з | 4 |
| ВК 2.5 | | 5 | 150 | з | 6 |
| ВК 2.6 | | 5 | 150 | з | 6 |
| ВК 2.7 | | 5 | 150 | з | 7 |
| ВК 2.8 | | 5 | 150 | з | 7 |
| ВК 2.9 | | 5 | 150 | з | 8 |
| Всього за циклом професійної підготовки | | 172 | 5160 | 49 | |
| ЗАГАЛЬНИЙ ОБСЯГ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ | | | | | |
| Всього кредитів дисциплін вільного вибору | | 60 | 1800 | | |
| РАЗОМ: | | 240 | 7200 | | |

Вибіркові компоненти – 60 кредитів (25%), із них:

із циклу загальної підготовки – 15 кредитів (6,25%),

із циклу професійної підготовки – 45 кредитів (18,75%).

Освітні компоненти вільного вибору обираються здобувачем вищої освіти із загальноуніверситетського каталогу вибіркових дисциплін, розташованого за посиланням

https://uu.edu.ua/upload/Osvita/Organizaciya_navch_proc/Vibir_disciplin/Katalog_vibirkovih_disciplin.xlsx.

2.2. Посеместрова структурна схема освітньо-професійної програми

| 1 семестр | 2 семестр | 3 семестр | 4 семестр | 5 семестр | 6 семестр | 7 семестр | 8 семестр |
|---|--|---|-------------------|--|---|-------------------------------|------------------------------------|
| Іноземна мова (за професійним спрямуванням) | | | | | | | |
| Українська мова (за професійним спрямуванням) | | Маркетинг, бізнес-планування, брендменеджмент та управління дизайн-проектами | | Філософія | Екологія та екологічна етика | БК 2.7 | БК 2.9 |
| Фізична культура (Фізичне виховання. Основи здорового способу життя. Психологія стресу і стресостійкості особистості) | | БК 1.1 | БК 1.2 | Права людини та верховенство права в сучасній реальності | БК 2.5 | БК 2.8 | |
| Інформаційні технології | | БК 2.1 | БК 2.3 | Охорона праці, безпека життєдіяльності та цивільний захист | Модуль дизайну | | |
| Основи навчання студентів (самоуправління навчанням) | Основи наукових досліджень та академічна доброчесність | БК 2.2 | БК 2.4 | Економіка та економіка | Комп'ютерна графіка в мультимедійному дизайні | | |
| | Інклюзивне суспільство | | | БК 1.3 | БК 2.6 | Комплексне дизайн-проекування | |
| | Українська культурно-мистецька спадщина в контексті світового розвитку | Дизайн фото- та відеомонтажу | | Дизайн вебсайтів | | | |
| Колористика та композиція у мультимедійному дизайні | | Дизайн-графіка | | | | | |
| | | | | | Режисура і монтаж у дизайні | | |
| Дизайн перспектива | | | | | 3D-модельювання об'єктів середовища | | |
| Історія мистецтва та відеомонтажу | | | | | | | |
| Рисунки, живопис і пластична анатомія | | | | | | | |
| Онлайнова практика | | | Начальна практика | | Технологічна практика | | Виробнича (переддипломна) практика |
| | | | | | | | Бакалаврська кваліфікаційна робота |

2.3. Структурно-логічна схема вивчення компонент освітньої програми



2.4. Практична підготовка

| Вид практики | К-сть кредитів ЄКТС | Семестр | Зміст практики | Очікувані результати навчання | Підсумок |
|--------------|---------------------|---------|---|---|---|
| Ознайомча | 3 кредити (2 тижні) | 2 | <p>1. Знання і розуміння предметної області та професійної діяльності.</p> <p>2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>3. Здатність працювати в команді.</p> <p>4. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.</p> <p>5. Здатність реалізувати свої права та обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства і необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав та свобод людини і громадянина в Україні.</p> <p>6. Здатність зберігати та приписувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця в загальній системі знань про природу і суспільство та в розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p> <p>7. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатфункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>8. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>9. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності.</p> <p>10. Здатність застосовувати у проєктно-художній художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи з відповідними матеріалами (за спеціалізаціями).</p> <p>11. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> | <p>ПРН 1. Застосовувати набути знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовою усно і письмово із професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.</p> <p>ПРН 10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формативних засобів дизайну в комунікативному просторі.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> <p>ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати проєктно-художню засоби дизайну.</p> <p>ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.</p> | <p>Щоденник</p> <p>Звіт</p> <p>Захист</p> |

| | | | | | |
|--------------|-------------------------|---|--|---|----------------------------|
| Навчальна | 3 кредити (2 тижні) | 4 | <p>1. Знання і розуміння предметної області та професійної діяльності.</p> <p>2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>3. Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>5. Здатність працювати в команді.</p> <p>6. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>7. Здатність здійснювати формування, макетування і моделювання об'єктів дизайну.</p> <p>8. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>9. Здатність застосовувати навички проєкційної графіки у професійній діяльності.</p> <p>10. Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєкційній діяльності.</p> <p>11. Здатність застосовувати у проєкційно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи з відповідними матеріалами (за спеціалізаціями).</p> <p>12. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>13. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> | <p>ПРН 1. Застосовувати набути знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово із професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.</p> <p>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 4. Визначити мету, завдання та етапи проєктування.</p> <p>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєкційно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 10. Визначити функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційні рішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 13. Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвинути естетично-графічного засобами дизайну.</p> <p>ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.</p> <p>ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стилізованих вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну в мистецьких практиках.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> | Щоденник Звіт Захист |
| Технологічна | 6 кредитів (4 тижні) | 6 | <p>1. Знання і розуміння предметної області та професійної діяльності.</p> <p>2. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>3. Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> | <p>ПРН 1. Застосовувати набути знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово із професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.</p> | Щоденник Звіт Захист |

| | | | | | |
|------------------------------|-------------------------|---|---|--|------------------|
| | | | <p>5. Здатність працювати в команді.</p> <p>6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>7. Цінування та повага до різноманітності та мультикультурності.</p> <p>8. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.</p> <p>9. Здатність здійснювати формування, макетування і моделювання об'єктів дизайну.</p> <p>10. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>11. Здатність застосовувати навички проєкційної графіки у професійній діяльності.</p> <p>12. Здатність застосовувати у проєкційно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи з відповідними матеріалами (за спеціалізаціями).</p> <p>13. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>14. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>15. Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).</p> <p>16. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для проведення дизайн-діяльності.</p> | <p>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 4. Визначити мету, завдання та етапи проєктування.</p> <p>ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначити пріоритети професійної діяльності.</p> <p>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєкційних вирішень.</p> <p>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєкційного завдання, формувати художньо-проєкційні концепції.</p> <p>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєкційно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційні рішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стилізованих вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнодизайну в мистецьких практиках.</p> <p>ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).</p> <p>ПРН 18. Відображати морфологічні, стилістичні та колір-орієнтаційні властивості об'єктів дизайну.</p> <p>ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.</p> | |
| Виробнича (Переддипломна) | 6 кредитів (4 тижні) | 8 | <p>- закріпити і розширити теоретичні знання, отримані здобувачами освіти в університеті із загальних та фахових дисциплін, підготовка здобувачів вищої освіти до</p> | <p>ПРН 1. Застосовувати набути знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 2. Вільно спілкуватися державною та іноземною</p> | Щоденник Звіт |

| | | | | | |
|--|--|--|---|---|--------|
| | | | самостійної трудової діяльності, збору й опрацювання матеріалів для завершення випускової кваліфікаційної роботи та оформлення її результатів; - отримати практичний досвід професійного спілкування із замовником дизайнерської практики; - зафіксувати на власному досвіді (у щоденнику) основні етапи створення дизайноб'єкта; - отримати практичний досвід демонстрації (у вигляді презентації) та обґрунтування (у вигляді письмового звіту і усної доповіді) власних дизайно-розробок. | можна усно і письмово із професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення. ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського процесу, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень. ПРН 5. Розуміти і суцільно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності. ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт; забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні. ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень. ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію. ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стилізованих вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнології, в мистецьких практиках. ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізацією). ПРН 18. Відображати морфологічні, стиліові та композиційні властивості об'єкта дизайну. ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну. | Захист |
|--|--|--|---|---|--------|

18

2.5. Курсові роботи



| Назва дисципліни, з якої пишеться курсова робота | К-сть кредитів ЕКТС | Семестр | Мета курсової (розрахунково-графічної) роботи | Очікувані результати навчання | Завдання і підсумок |
|--|---------------------|---------|---|--|------------------------|
| Історія мистецтв та відеодизайну | 8 | 3 | Метою курсової роботи є дослідження та аналіз основних періодів і стилів в історії мистецтв та відеодизайну, а також практичне застосування методів і технік для створення оригінальних і стильних відеопроєктів. Курсова робота повинна продемонструвати здатність здобувача освіти вміти: - проводити детальний аналіз художніх творів і відеопроєктів різних історичних періодів; - інтерпретувати і критично оцінювати розвиток стилів та напрямів у мистецтві та відеодизайні; - використовувати історичні знання для створення відеопроєктів, що відповідають обраним стилям і епохам; - володіти техніками та методами відеодизайну для розробки креативних і професійних візуальних рішень; - демонструвати навички роботи з сучасними програмами для відеомонтажу та іншими інструментами відеодизайну; - показувати здатність інтегрувати естетичні та функціональні аспекти у своїх відеопроєктах. | ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях. ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського процесу, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень. ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування. ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт; забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні. ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень. ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію. ПРН 13. Знати надбання національної та ієсвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати етнологію, засобами дизайну. ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності провни української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики. ПРН 15. Розуміти українські етнокультурні традиції у стилізованих вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнології, в мистецьких практиках. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізацією). ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну. | Захист курсової роботи |

19

| | | | | |
|----------------------------|---|---|--|--|
| 3d-моделивання та анімація | 9 | <p>Метою курсової роботи є дослідження та практичне застосування методів і технік тривимірного моделювання та анімації для створення реалістичних і креативних об'єктів, персонажів та сцен.</p> <p>Курсова робота повинна продемонструвати здатність здобувача освіти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - оволодіти основами та принципами тривимірного моделювання та анімації; - використовувати сучасне програмне забезпечення для створення 3D-моделей та анімацій; - розробляти детальні тривимірні моделі об'єктів та персонажів різного ступеня складності; - створювати та застосовувати текстури, матеріали та освітлення для забезпечення реалістичності моделей; - використовувати техніки poly та blend для підготовки моделей до анімації; - розробляти плани та природні анімації, застосовуючи принципи анімації, такі як timing, spacing та динаміка; - створювати комплексні анімаційні сцени, що включають взаємодію між об'єктами та персонажами; - проводити rendering анімаційних сцен для отримання високоякісних відеоматеріалів. - презентувати свої 3D-моделі та анімації перед аудиторією, аргументуючи вибір дизайнерських рішень та технічних прийомів; - оцінювати результати своєї роботи, виявляти недоліки та вносити корективи для підвищення якості кінцевого продукту. | <p>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.</p> <p>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.</p> <p>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєкційно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 10. Визначити функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єкта дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізацією).</p> | <p>Моделювання об'єкту дизайну</p> <p>Захист курсової роботи</p> |
|----------------------------|---|---|--|--|

20

| | | | | |
|--------------------------------|----|---|--|-------------------------------|
| Комплексне дизайн-проєктування | 12 | <p>Метою курсової роботи є дослідження та практичне застосування методів і технік мультимедійного дизайну для створення інтерактивних та візуально привабливих проєктів, що відповідають сучасним стандартам і вимогам.</p> <p>Курсова робота повинна продемонструвати здатність здобувача освіти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - аналізувати потреби та завдання клієнта для розробки ефективних мультимедійних дизайн-рішень; - розробляти концепції та креативні ідеї для мультимедійних проєктів, включаючи web, video та інтерактивні елементи; - використовувати сучасні програмні засоби та технології для створення графічних, аудіовізуальних та інтерактивних матеріалів; - створювати візуальні ідентифікації, включаючи логотипи, color, кольорові схеми та інші елементи branding, інтегровані в мультимедійні проєкти; - розробляти макети та прототипи web, мобільних додатків та інших цифрових продуктів; - використовувати принципи композиції, кольористики та typography для створення естетично привабливих і функціональних design; - інтегрувати аудіо та video в мультимедійні проєкти для покращення користувацького досвіду; - проводити тестування та оптимізацію мультимедійних проєктів для забезпечення їх ефективності та продуктивності на різних платформах; - презентувати свої мультимедійні дизайн-проєкти перед аудиторією, аргументуючи вибір дизайнерських рішень та технічних прийомів; - оцінювати результати своєї роботи, виявляти недоліки та вносити корективи для підвищення якості кінцевого продукту. | <p>ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.</p> <p>ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського pro, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.</p> <p>ПРН 4. Визначити мету, завдання та етапи проєктування.</p> <p>ПРН 5. Розуміти і сумісно виконувати свою частину роботи в команді; визначити пріоритети професійної діяльності.</p> <p>ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.</p> <p>ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.</p> <p>ПРН 8. Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.</p> <p>ПРН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проєкційно-графічного моделювання.</p> <p>ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єкта дизайну у відповідних техніках і матеріалах.</p> <p>ПРН 12. Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>ПРН 14. Використовувати у професійній діяльності провни української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.</p> <p>ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізацією).</p> <p>ПРН 18. Відображати морфологічні, стиліові та color-фактурні властивості об'єктів дизайну.</p> <p>ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, арахувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.</p> | <p>Захист курсової роботи</p> |
|--------------------------------|----|---|--|-------------------------------|

21

3. Форма атестації здобувачів вищої освіти

Атестація здобувачів освіти освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн» здійснюється у формі публічного захисту кваліфікаційної бакалаврської роботи та завершується видачею диплома державного зразка про присудження здобувачу освіти ступеня бакалавра із присвоєнням освітньої кваліфікації «бакалавр дизайну». Атестація здійснюється відкрито і публічно. Кваліфікаційною роботою є комплексний дизайн-проект, який має продемонструвати: вміння здобувача освіти використовувати сформовані компетентності, логічно формулювати висновки, здатність запропонувати конкретні пропозиції та рекомендації за темою дослідження. Кваліфікаційна робота виконується відповідно до вимог щодо академічної доброчесності, а саме: з дотриманням норм законодавства про авторське право і суміжні права; не допускається академічний плагіат, фабрикація та фальсифікація. Кваліфікаційна робота бакалавра розміщується на сайті Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна».

3.1. Вимоги до кваліфікаційної роботи

Кваліфікаційна бакалаврська робота здобувача ступеня вищої освіти бакалавра зі спеціальності 022 Дизайн є самостійним розгорнутим дослідженням, що відображає інтегральну компетентність її автора та підводить підсумки набутих ним знань, умінь та навичок із основних дисциплін, передбачених навчальним планом. Кваліфікаційна робота передбачає розв'язання складної спеціалізованої задачі або практичної проблеми в сфері мультимедійного дизайну, що характеризується комплексністю і невизначеністю умов, із застосуванням певних теорій та методів дизайну. Випускник повинен засвідчити, що оволодів необхідними знаннями та навичками їх практичного застосування в конкретних умовах.

Стан готовності кваліфікаційної роботи здобувача ступеня вищої освіти бакалавра до захисту визначається науковим керівником. Обов'язковою умовою допуску до захисту є успішне виконання бакалавром його індивідуального навчального плану.

До захисту допускаються кваліфікаційні роботи, виконані здобувачем ступеня вищої освіти бакалавра самостійно з дотриманням принципів академічної доброчесності. Кваліфікаційна робота перевіряється на плагіат.

Кваліфікаційна робота оприлюднюється до захисту на платформі Інтернет-підтримки освітнього процесу Moodle за посиланням <https://vo.uu.edu.ua/mod/folder/view.php?id=217640>.

Оприлюднення кваліфікаційних робіт, що містять інформацію з обмеженим доступом, здійснюється у відповідності до вимог чинного законодавства.

Встановлення відповідності засвоєних здобувачами вищої освіти рівня та обсягу знань, умінь, інших компетентностей вимогам стандарту вищої освіти відбувається через підсумкову атестацію, яка здійснюється відкрито і гласно на засіданні екзаменаційної комісії.

3.2. Вимоги до публічного захисту (демонстрації)

У процесі публічного захисту кандидат на присвоєння бакалаврського ступеня повинен показати вміння чітко й упевнено викладати зміст проведених досліджень, аргументовано відповідати на запитання та вести дискусію. Доповідь здобувача освіти повинна супроводжуватися презентаційними матеріалами, розробленими в програмі Microsoft Office Power Point, та пояснювальною запискою, призначеними для загального перегляду. Ухвалення екзаменаційною комісією рішення про присудження ступеня бакалавра дизайну та видачу диплома бакалавра за результатами підсумкової атестації здобувачів освіти оголошуються після оформлення в установленому порядку протоколів засідань екзаменаційної комісії.

4. Вимоги до наявності системи внутрішнього забезпечення якості вищої освіти

Політика внутрішнього забезпечення якості Університету передбачає послідовне дотримання визначених Університетом процедур запровадження, моніторингу, перегляду й оновлення освітніх програм.

В Університеті функціонує система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти (система внутрішнього забезпечення якості), яка передбачає здійснення таких процедур і заходів:

- 1) визначення принципів та процедур забезпечення якості вищої освіти;
- 2) здійснення моніторингу та періодичного перегляду освітніх програм;
- 3) щорічне оцінювання здобувачів вищої освіти, науково-педагогічних і педагогічних працівників закладу вищої освіти та регулярне оприлюднення результатів таких оцінювань на офіційному вебсайті закладу вищої освіти, на інформаційних стендах та в будь-який інший спосіб;
- 4) забезпечення підвищення кваліфікації педагогічних, наукових і науково-педагогічних працівників;
- 5) забезпечення наявності необхідних ресурсів для організації освітнього процесу, в тому числі самостійної роботи здобувачів освіти, за кожною освітньою програмою;
- 6) забезпечення наявності інформаційних систем для ефективного управління освітнім процесом;
- 7) забезпечення публічності інформації про освітні програми, ступені вищої освіти та кваліфікації;
- 8) забезпечення ефективної системи запобігання та виявлення академічного плагіату в наукових працях працівників Університету і здобувачів вищої освіти;
- 9) інших процедур і заходів, що описані в Положенні про систему забезпечення якості підготовки здобувачів освіти (https://uu.edu.ua/upload/universitet/normativni_documenti/Osnovni_oficiyni_doc_UU/Upravlinnya_yakistyu/Quality_assurance.pdf).

Система забезпечення закладом вищої освіти якості освітньої діяльності та якості вищої освіти (система внутрішнього забезпечення якості) за поданням закладу вищої освіти оцінюється Національним агентством із забезпечення якості вищої освіти або акредитованими ним незалежними установами оцінювання та забезпечення якості вищої освіти на предмет її відповідності вимогам до системи забезпечення якості вищої освіти, що затверджуються Національним агентством із забезпечення якості вищої освіти, та міжнародним стандартам і рекомендаціям щодо забезпечення якості вищої освіти.

5. Вимоги професійних стандартів

Загальноприйняті професійні стандарти відсутні.

6. Перелік нормативних документів, на яких базується освітня програма вищої освіти

A. Офіційні документи:

1. Закон України «Про вищу освіту». URL: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>.
2. Закон України «Про освіту». URL: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>.
3. Національний класифікатор України: «Класифікатор професій» ДК 003:2010 (редакція від 30.11.2017) // База даних «Законодавство України» / ВР України. URL: <http://zakon.rada.gov.ua/rada/show/va327609-10>.
4. Постанова Кабінету Міністрів України від 23.11.2011 № 1341 «Про затвердження Національної рамки кваліфікацій». URL: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/1341-2011-п>.
5. Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження переліку галузей знань і спеціальностей, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти» (редакція від 30.11.2017) // База даних «Законодавство України» / ВР України. URL: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/266-2015-п>.
6. Зміни, що вносяться до переліку галузей знань і спеціальностей, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти, затверджені постановою Кабінету Міністрів України від 16.12.2022 № 1392 (<https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-vnesennia-zmin-do-pereliku-haluzei-znan-i-spetsialnostei-za-iakymy-zdiisniuietsia-pidhotovka-zdobuvachiv-vyshchoi-osvity-i161222-1392>).
7. Методичні рекомендації щодо розроблення стандартів вищої освіти, затверджені наказом Міністерства освіти і науки України від 01.06.2017 № 600 (у редакції наказу Міністерства освіти і науки України від 30.04.2020 № 584). URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/vyshcha/naukovo-metodychna_rada/2020-metod-rekomendacziyi.docx.
8. Методичні рекомендації для експертів Національного агентства щодо застосування Критеріїв оцінювання якості освітньої програми, затверджені рішенням Національного агентства із забезпечення якості вищої освіти від 29.08.2019 № 9 (<https://naqa.gov.ua/>).
9. Положення про акредитацію освітніх програм, за якими здійснюється підготовка здобувачів вищої освіти, затверджене наказом Міністерства освіти і науки України від 11.07.2019 № 977. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0880-19#Text>.
10. Положення про освітні програми у Відкритому міжнародному університеті розвитку людини «Україна», затверджене наказом президента Університету «Україна» від 28.12.2023 № 156. URL: https://uu.edu.ua/upload/universitet/normativni_documenti/Osnovni_oficiyni_doc_UU/Navch_metod_d-t/Polozh_pro_osvitni_programi.pdf.
11. Стандарт вищої освіти. Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти. Ступінь «бакалавр». Галузь знань: 02 Культура і мистецтво, спеціальність: 022

Дизайн (наказ Міністерства освіти і науки України від 13.12.2018 № 1391). URL: https://uu.edu.ua/upload/Osvita/Navch_metod_d_t/Standarti/022-dizayn-bakalavr.pdf.

12. Наказ Міністерства освіти і науки України від 28.05.2021 № 593 «Про внесення змін до деяких стандартів вищої освіти». URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/visha-osvita/naukovo-metodichna-rada-ministerstva-osviti-i-nauki-ukrayini/zatverdzeni-standarti-vishoyi-osviti>.

13. Наказ Міністерства освіти і науки України від 13.06.2024 № 842 «Про внесення змін до деяких стандартів вищої освіти». URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2024/Nakaz-842.vid.13.06.2024.pdf>

Б. Корисні посилання:

1. Стандарти і рекомендації щодо забезпечення якості в Європейському просторі вищої освіти (ESG). URL: https://ihed.org.ua/wp-content/uploads/2018/10/04_2016_ESG_2015.pdf.

2. International Standard Classification of Education ISCED, 2011. URL: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-isced-2011-en.pdf>.

3. International Standard Classification of Education: Fields of education and training, 2013 (ISCED-F 2013). Detailed field descriptions. URL: <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/international-standard-classification-of-education-fields-of-education-and-training-2013-detailed-field-descriptions-2015-en.pdf>.

4. [Manual to Accompany the International Standard Classification of Education, 2011](http://uis.unesco.org/en/topic/international-standard-classification-education-isced). URL: <http://uis.unesco.org/en/topic/international-standard-classification-education-isced>.

5. EQF, 2017 (Європейська рамка кваліфікацій). URL: <https://ec.europa.eu/ploteus/content/descriptors-page>.

6. QF EHEA, 2018 (Рамка кваліфікацій ЄПВО). URL: http://www.ehea.info/Upload/document/ministerial_declarations/EHEAParis2018_Communique_AppendixIII_952778.pdf.

7. TUNING (для ознайомлення зі спеціальними (фаховими) та загальними компетентностями та прикладами стандартів. URL: <http://www.unideusto.org/tuningeu/>.

8. Національний освітній глосарій: вища освіта / 2-е вид., перероб. і доп. / авт.-уклад. : В. М. Захарченко, С. А. Калашнікова, В. І. Луговий, А. В. Ставицький, Ю. М. Рашкевич, Ж. В. Таланова / За ред. В. Г. Кременя. К. : ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2014. 100 с. URL: <http://erasmusplus.org.ua/korysna-informatsiia/korysni-materialy/category/3-materialy-natsionalnoi-komandy-ekspertiv-shchodo-zaprovadzhennia-instrumentiv-bolonskoho-protseu.html?download=83:hlosarii-terminiv-vyshchoi-osvity-2014-r-onovlene-vydannia-z-urakhuvanniam-polozhen-novoho-zakonu-ukrainy-pro-vyshchu-osvitu&start=80>.

9. Рашкевич Ю.М. Болонський процес та нова парадигма вищої освіти. URL: <http://erasmusplus.org.ua/korysna-informatsiia/korysni-materialy/category/3-materialy->

[natsionalnoi-komandy-ekspertiv-shchodo-zaprovadzhennia-instrumentiv-bolonskoho-protseesu.html?download=82:bolonskyi-protsees-nova-paradyhma-vyshchoi-osvity-yu-rashkevych&start=80](http://erasmusplus.org.ua/korysna-informatsiia/korysni-materialy/category/3-materialy-natsionalnoi-komandy-ekspertiv-shchodo-zaprovadzhennia-instrumentiv-bolonskoho-protseesu.html?download=82:bolonskyi-protsees-nova-paradyhma-vyshchoi-osvity-yu-rashkevych&start=80).

10. Розвиток системи забезпечення якості вищої освіти в Україні: інформаційно-аналітичний огляд. URL: <http://erasmusplus.org.ua/korysna-informatsiia/korysni-materialy/category/3-materialy-natsionalnoi-komandy-ekspertiv-shchodo-zaprovadzhennia-instrumentiv-bolonskoho-protseesu.html?download=88:rozvytok-systemy-zabezpechennia-iakosti-vyshchoi-osvity-ukrainy&start=80>.

11. Розроблення освітніх програм: методичні рекомендації / Авт. : В. М. Захарченко, В. І. Луговий, Ю. М. Рашкевич, Ж. В. Таланова / За ред. В. Г. Кременя. К. : ДП «НВЦ «Пріоритети», 2014. 120 с. URL: <http://erasmusplus.org.ua/korysna-informatsiia/korysni-materialy/category/3-materialy-natsionalnoi-komandy-ekspertiv-shchodo-zaprovadzhennia-instrumentiv-bolonskoho-protseesu.html?download=84:rozroblennia-osvitnikh-prohram-metodychni-rekomendatsii&start=80>.

7. Пояснювальна записка до освітньо-професійної програми

Освітньо-професійна програма «Мультимедійний дизайн» визначає вимоги до першого (бакалаврського) рівня вищої освіти осіб, які можуть розпочати навчання за цією програмою, кількість кредитів ЄКТС, необхідних для виконання цієї програми, а також очікувані результати навчання та компетентності, якими повинен оволодіти здобувач відповідного ступеня вищої освіти.

Базується на компетентнісному підході і поділяє філософію визначення вимог до фахівця, закладену в основу Болонського процесу та в міжнародному проекті Європейської комісії «Гармонізація освітніх структур в Європі» (Tuning Educational Structures in Europe, TUNING).

Матриці не відображають вибіркового компонента освітньої програми – майнорів, оскільки здобувач вищої освіти вибирає їх із загальноуніверситетського каталогу дисциплін, розташованого за посиланням https://uu.edu.ua/upload/Osvita/Organizaciya_navch_proc/Vibir_disciplin/Katalog_vibir_ovich_disciplin.xlsx.

Порядок нумерації в переліку загальних та фахових компетентностей не пов'язаний зі значимістю тієї чи іншої компетентності.

7. Матриця відповідності програмних компетентностей компонентам освітньої програми

| | ОК.1.1 | ОК.1.2 | ОК.1.3 | ОК.1.4 | ОК.1.5 | ОК.1.6 | ОК.1.7 | ОК.1.8 | ОК.1.9 | ОК.1.10 | ОК.1.11 | ОК.1.12 | ОК.1.13 | ОК.1.14 | ОК.2.1 | ОК.2.2 | ОК.2.3 | ОК.2.4 | ОК.2.5 | ОК.2.6 | ОК.2.7 | ОК.2.8 | ОК.2.9 | ОК.2.10 | ОК.2.11 | ОК.2.12 | ПР.1 | ПР.2 | ПР.3 | ПР.4 | БАР |
|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|------|------|------|------|-----|
| ЗК 1 | | | | + | | + | | + | + | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | |
| ЗК 2 | + | + | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | | | | | | | | | | | + | + | + | + |
| ЗК 3 | | | | + | | + | + | + | + | + | + | | + | + | | | | | | | | | | | | | | | + | + | + |
| ЗК 4 | | | | + | + | + | + | + | + | + | + | | + | + | | | | | | | | | | | | | | | + | + | + |
| ЗК 5 | | | + | | | | + | | + | | | + | | | | | | | | | + | | | | | | | + | + | + | + |
| ЗК 6 | | | | | | + | | + | + | + | | + | | + | | | | | | | | + | | | | | | | + | + | + |
| ЗК 7 | | | + | | | + | + | + | + | + | | + | | | + | | | | | | | | | | | | | + | + | + | + |
| ЗК 8 | | | | | | + | + | + | + | + | | + | | | + | | + | | | | | | | | | | | + | | + | + |
| ЗК 9 | | | + | | + | + | + | + | + | + | + | | + | | | | | | | | | | | | | | | + | | + | + |
| ЗК 10 | | | | | | + | + | + | + | + | | + | | | | | | | | | | | | | | | | | | + | + |
| ЗК 11 | | | | | | | | | + | + | | + | | | + | | | | | | | + | | | | | | | + | + | + |
| СК 1 | | | | + | | | | | | | | | + | | + | | | | | | + | | | | | | | + | + | + | + |
| СК 2 | | | | + | | | | | | | | | + | | + | | | | | | | + | | | | | | + | + | + | + |
| СК 3 | | | | | | | | | | | | | + | | + | | | | | | | + | | | | | | + | + | + | + |
| СК 4 | | | | + | | | | | | | | | + | | + | | | | | | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| СК 5 | | | | | + | | | | | | | | + | | | | | | | | | | | | | | | + | + | + | + |
| СК 6 | | | | | | | | | | | | | + | + | | | | | | | | | | | | | | + | + | + | + |
| СК 7 | | | | + | | | | | | + | | | | | | | | | | | | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| СК 8 | | | | + | | | | | | | | | + | | + | | | | | | | | | | | | | + | + | + | + |
| СК 9 | | | | + | | | | | | | | | + | | + | | | | | | | | | | | | | + | + | + | + |
| СК 10 | | | | | | | | | | | | | + | | + | | | | | | | | | | | | | | + | + | + |
| СК 11 | | | | + | | + | | + | + | + | | | + | | + | | | | | | | | | | | | | | + | + | + |
| СК 12 | | | | + | | + | | | + | | | | + | | + | | * | | | + | + | + | + | + | + | + | + | | + | + | + |
| СК 13 | | | | + | | | | | | | | | + | | | | | | | | + | + | + | + | + | + | + | | | | + |
| СК 14 | | | | + | | + | | + | + | + | + | | + | + | | | | | | + | + | + | + | + | + | + | + | | | | + |

Порівняльний аналіз освітньо-професійних програм «Мультимедійний дизайн у закладах вищої освіти

| № | Критерій | Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна» | Київський національний університет технологій та дизайну (КНУТД) | Харківська державна академія дизайну та мистецтв (ХДАМ) |
|----|---------------------------------|--|---|--|
| 1. | Мета програми | Підготовка висококваліфікованих фахівців з мультимедійного дизайну, які володіють професійними компетентностями в галузі дизайну та спрямовані на створення естетично і функціонально досконалих об'єктів мультимедійного дизайну та різноманітних видів анімації, гармонійного й ефективного візуально-комунікативного та просторового середовища й об'єктів його наповнення в побутовій, суспільній, соціокультурній, промисловій сферах життєдіяльності людини. | Підготовка фахівців, які володіють глибокими знаннями, а також загальними й професійними компетентностями в галузі мультимедійного дизайну, що сприяє підвищенню конкурентноспроможності фахівців на сучасному ринку праці; набуттю здобувачем освіти навичок оволодіння сучасними технологіями, методами та засобами розробки продуктів мультимедійного дизайну. | Створення цілісної системи підготовки висококваліфікованих фахівців з мультимедійного дизайну. Формування професійних компетентностей в галузі мультимедійного дизайну, що спрямовані на створення естетично та функціонально досконалих об'єктів мультимедійного дизайну та різноманітних видів анімації, гармонійного й ефективного візуально-комунікативного та просторового середовища й об'єктів його наповнення в побутовій, суспільній, соціокультурній, промисловій сферах життєдіяльності людини. |
| 2. | Тривалість навчання | 3 роки 10 місяців | 3 роки 10 місяців | 3 роки 10 місяців |
| 3. | Обсяг програми (кредити ECTS) | 240 | 240 | 240 |
| 4. | Особливості програми | Співпраця з роботодавцями, використання інклюзивних технологій | Орієнтація на веб-дизайн, соціальні медіа, телевізійний дизайн | Вузька спеціалізація з акцентом на моушн-дизайн, гейм-дизайн |
| 5. | Методологія навчання | Поєднання теоретичних знань з практичними навичками в реальних умовах | Студентцентрування навчання, акцент на самостійній роботі | Багатовекторний підхід, залучення реальних дизайн-проектів |
| 6. | Практична підготовка | Заняття в дизайн-студіях, типографіях | Стажування на підприємствах інформаційної індустрії | Робота над реальними дизайн-проектами з першого курсу |
| 7. | Матеріально-технічна база | Наявність інклюзивних центрів, фотостудії, комп'ютерних класів | Сучасні лабораторії, медіа-центри, доступ до професійного програмного забезпечення | Спеціалізовані лабораторії, доступ до міжнародного програмного забезпечення |
| 8. | Міжнародна кредитна мобільність | Відсутня | Програма розвиває перспективи участі та стажування у науководослідних | Допускається зарахування кредитів, отриманих у інших закладах |

| | | | | |
|-----|-----------------------------------|---|---|---|
| | | | проектах та програмах академічної мобільності. Виконується в активному дослідницькому середовищі. | вищої освіти за кордоном. Ведеться робота по укладенню угоди про академічну мобільність, про подвійне дипломування (Еразму+ K1), про тривалі міжнародні проекти, які передбачають включене навчання студентів. |
| 9. | Професійні можливості випускників | Робота в дизайн-студіях, типографіях, викладачі у професійно-технічних закладах | Робота в галузі веб-дизайну, телевізійної графіки, мультимедіа | Можливість працювати як дизайнер мультимедіа, гейм-дизайнер, викладач мистецтв |
| 10. | Цикл професійної підготовки | <ul style="list-style-type: none"> - Колористика та композиція у мультимедійному дизайні - Лінійна перспектива - Історія мистецтв та відеодизайну - Рисунок, живопис і пластична анатомія - Дизайн фото- та відеозображень - Дизайн-графіка - Дизайн веб-сайтів - Режисура і монтаж у дизайні - 3-d моделювання та анімація - Моушн дизайн - Комп'ютерна графіка у мультимедійному дизайні - Комплексне дизайн-проектування | <ul style="list-style-type: none"> - Перспектива та тіні - Композиція та кольорознавство - Історія мистецтва та дизайну - Основи рисунку, живопису та пластичної анатомії - Композиція фото- та відеозображень - Дизайн-графіка\ - Візуальний дизайн - Мультимедійний дизайн - Режисура зйомки та монтажу - Комп'ютерна графіка - Комплексне дизайн-проектування | <ul style="list-style-type: none"> - Методика проектної діяльності в дизайні (за спец.) - Академічний рисунок - Академічний живопис - Історія зарубіжного мистецтва - Історія дизайну (за профспрямуванням) - Синтез мистецтв - Основи композиції і проектної графіки - Проектування - Основи формоутворення - Кольорознавство - Робота в анімаційних матеріалах - Апаратне і програмне забезпечення комп. технологій - Технології 3D-моделювання - Комп'ютерні технології - Типографіка |
| 11. | Переваги | Тісна співпраця з роботодавцями, інклюзивність | Широкий спектр практичних навичок | Адаптація до міжнародних тенденцій, вузька спеціалізація - моушн-дизайн, гейм-дизайн |
| 12. | Недоліки | Відсутність поглибленої спеціалізації | Відсутність поглибленої спеціалізації | Можливі труднощі для студентів без досвіду |

**Критеріально-діагностичний інструментарій сформованості здатності до
навчального проєктування у професійній діяльності**

| Критерії | Показники | Методи та засоби діагностики |
|-------------------------|--|---|
| Мотиваційний | 1) інтерес до навчального проєктування; 2) прагнення впроваджувати ідеї в професійній діяльності; 3) потреба у поглибленні знань і навичок; мотивоване навчання і самоосвіта. | Анкетування (опитувальник-анкета) Спостереження |
| Пізнавально-когнітивний | 1) знання основ та принципів проєктування; 2) уміння аналізувати та застосовувати інформацію; 3) інтеграція нових знань у професійну діяльність. | Тестування (тести досягнень) |
| Практично-діяльнісний | 1) застосування знань у професійній діяльності; 2) розробка та впровадження мультимедійних дизайн-проєктів; 3) інтеграція сучасних технологій; 4) критична оцінка та коригування дизайн-проєктів. | Анкетування Проєктні роботи Метод аналізу результатів |
| Презентаційний | 1) структуроване представлення ідей; 2) використання мультимедіа; 3) комунікація з аудиторією; 4) обґрунтування рішень у дизайн-проєкті; 5) коригування презентації в реальному часі. | Анкетування Захист проєктів Портфоліо |

**Бланк анкети щодо виявлення сформованості мотиваційного критерію
готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній
діяльності**

Шановний здобувачу вищої освіти!

*Запрошуємо Вас взяти участь в опитуванні. Воно проводиться виключно в
дослідницьких цілях і є повністю анонімним. Будь ласка, поставте позначку «+»
біля кожного твердження. Для кожного твердження оберіть лише один варіант
відповіді. Дякуємо за Вашу участь, час і відвертість.*

| № | Питання | Важко відповісти | Повністю не погоджуюсь | Радше не погоджуюсь, ніж погоджуюсь | Радше погоджуюсь, ніж не погоджуюсь | Повністю погоджуюсь |
|---|---|---------------------|------------------------------|--|--|------------------------|
| 1 | Я прагну реалізувати себе у професії, яку опановую у закладі вищої освіти. | | | | | |
| 2 | Я вважаю, що професія, яку я здобуваю, є значущою для суспільства, що викликає у мене гордість. | | | | | |
| 3 | Для мене важливо ґрунтовно вивчати всі дисципліни освітньо-професійної програми, оскільки це допоможе мені оволодіти обраною професією. | | | | | |
| 4 | Я вважаю важливим самостійне освоєння нових знань і навичок для професійного розвитку. | | | | | |
| 5 | Моя основна мета в навчанні у закладі вищої освіти – отримати диплом. | | | | | |
| 6 | Я впевнений/впевнена у своїх знаннях з навчального проєктування. | | | | | |
| 7 | Я беру участь у конкурсах, проєктах, | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| | щоб просувати свої ідеї та створити власний бренд. | | | | | |
| 8 | Я відчуваю задоволення, коли розповідаю іншим про свою майбутню професію. | | | | | |
| 9 | Я переконаний/переконана, що наполеглива праця та старанне навчання – це шлях до успіху у професії. | | | | | |
| 10 | Навчальне проектування сприяє моєму професійному зростанню | | | | | |
| 11 | Я постійно шукаю нову інформацію про сучасні підходи в дизайні, щоб бути конкурентоспроможним фахівцем. | | | | | |
| 12 | Мені подобається вивчати нові технології, пов'язані з навчальним проектуванням. | | | | | |
| 13 | Мені подобається працювати в команді над дизайн-проектами. | | | | | |
| 14 | Я не беру участі в конкурсах та інших заходах, що пов'язані з дизайном, поза межами закладу вищої освіти. | | | | | |
| 15 | Я задоволений/задоволена своїм рівнем підготовки з навчального проектування. | | | | | |
| 16 | Мене мотивує бажання створювати інноваційні дизайн-проекти. | | | | | |
| 17 | Навчальне проектування сприяє розвитку моїх професійних компетенцій. | | | | | |
| 18 | Я відчуваю потребу в удосконаленні своїх навичок у навчальному проектуванні. | | | | | |
| 19 | Мені цікаво дізнаватися про нові підходи у | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| | навчальному проєктуванні. | | | | | |
| 20 | Мені подобається обмінюватися ідеями з однокурсниками під час проєктування. | | | | | |
| 21 | Я хочу отримувати від навчання лише задоволення, і якщо стане важко, можливо, зміню спеціальність. | | | | | |
| 22 | Я готовий/готова долати труднощі у процесі навчального проєктування. | | | | | |
| 23 | Я переконаний/переконана, що наполеглива праця та старанне навчання – це шлях до успіху у професії. | | | | | |
| 24 | Мені цікаво вивчати нові технології для покращення своїх дизайн-проєктів. | | | | | |
| 25 | Я постійно шукаю нову інформацію у напрямі дизайну (нові технології, тренди тощо), щоб залишатися конкурентоспроможним фахівцем. | | | | | |
| 26 | Я отримую задоволення від виконання творчих завдань у навчальному проєктуванні. | | | | | |
| 27 | Коли виникають труднощі в навчанні, я наполегливо долаю їх заради досягнення мети – стати успішним фахівцем. | | | | | |
| 28 | Професія, яку я опановую, є перспективною та має значний потенціал. | | | | | |
| 29 | Коли я працюю над дизайн-проєктами, відчуваю захоплення та натхнення. | | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 30 | Я постійно намагаюся вдосконалювати свої навички у напрямі навчального проєктування. | | | | | |
| 31 | Я вважаю, що постійний розвиток і навчання є необхідними для успіху у навчальному проєктуванні. | | | | | |
| 32 | Я готовий/готова ділитися своїми успіхами у навчальному проєктуванні з іншими. | | | | | |
| 33 | Я вважаю, що якісне навчальне проєктування може підвищити ефективність навчання. | | | | | |
| 34 | Мені цікаво вивчати досвід інших фахівців і застосовувати його у своїй роботі. | | | | | |
| 35 | Я впевнений/ впевнена у своїй здатності створювати ефективні дизайн-проєкти. | | | | | |
| 36 | Я готовий/ готова експериментувати з новими методами у навчальному проєктуванні. | | | | | |

Інтерпретація результатів:

Важко відповісти: 0 балів.

Повністю не погоджуюсь: 0 балів за позначку «+» на питання № 1, 3-4, 6, 8-9, 11, 13, 15, 17, 19-20, 22-27, 29-30, 32-36; 3 бали за позначку «+» на питання № 2, 5, 7, 10, 12, 14, 16, 18, 21, 28, 31.

Радше не погоджуюсь, ніж погоджуюсь: 1 бал за позначку «+» на питання № 1, 3-4, 6, 8-9, 11, 13, 15, 17, 19-20, 22-27, 29-30, 32-36; 2 бали за позначку «+» на питання № 2, 5, 7, 10, 12, 14, 16, 18, 21, 28, 31.

Радше погоджуюсь, ніж не погоджуюсь: 2 бали за позначку «+» на питання № 1, 3-4, 6, 8-9, 11, 13, 15, 17, 19-20, 22-27, 29-30, 32-36; 1 бал за позначку «+» на питання № 2, 5, 7, 10, 12, 14, 16, 18, 21, 28, 31.

Повністю погоджуюсь: 3 бали за позначку «+» на питання № 1, 3-4, 6, 8-9, 11, 13, 15, 17, 19-20, 22-27, 29-30, 32-36; 0 балів за позначку «+» на питання № 2, 5, 7, 10, 12, 14, 16, 18, 21, 28, 31.

Рівні сформованості мотиваційного критерію здобувачів вищої освіти до навчального проєктування:

Низький рівень (42-50 балів): здобувач освіти має мінімальну мотивацію до навчального проєктування; може мати певний інтерес до професії, але виявляє недостатню ініціативу та активність у навчанні, обмежується лише необхідним мінімумом.

Середній рівень (51-101 бал): здобувач освіти виявляє помірну мотивацію до навчального проєктування; активно зацікавлений у професії, прагне самостійного навчання і покращення своїх знань та навичок; участь у конкурсах та позанавчальній діяльності може бути вибірковою.

Високий рівень (102-126 балів): здобувач освіти має високу мотивацію до навчального проєктування; активно займається самостійним розвитком, бере участь у різних професійних заходах, постійно вдосконалює свої знання та навички, виявляє ініціативу і готовий до експериментів у своїй професійній діяльності.

ТЕСТ

**для визначення рівня сформованості пізнавально-когнітивного критерію
готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній
діяльності**

1. Що таке навчальне проєктування?

- а) Процес створення навчальних матеріалів
- б) Процес планування, розробки та впровадження навчальних заходів
- в) Використання мультимедіа для навчання
- г) Організація освітнього процесу в закладах вищої освіти

2. Які основні етапи включає навчальне проєктування?

- а) Аналіз потреб
- б) Розробка сценарію
- в) Викладання
- г) Оцінка ефективності

3. Яка модель навчального проєктування фокусується на послідовності дій «Аналіз-Дизайн-Розробка-Впровадження-Оцінка»?

- а) Модель Kemp
- б) Модель ADDIE
- в) Модель Bloom
- г) Модель Kirkpatrick

4. Що таке кейс-метод у навчальному проєктуванні?

- а) Метод вирішення задач за реальними кейсами
- б) Метод, що базується на дослідженні наукових статей
- в) Метод використання тестів
- г) Метод групової роботи

5. Який з наведених інструментів дозволяє створювати інтерактивні дизайн-продукти?

- а) Microsoft Excel

- б) H5P
- в) Google Docs
- г) Prezi

6. Що таке соціально-емоційне навчання?

- а) Процес навчання, спрямований на розвиток соціальних і емоційних навичок
- б) Викладання психології
- в) Використання інтерактивних засобів у навчанні
- г) Навчання на дистанційній платформі

7. Що таке фасилітація?

- а) Організація навчальних заходів
- б) Процес модерації групових дискусій
- в) Підготовка навчальних матеріалів
- г) Створення віртуальних курсів

8. Які методи можна використовувати для оцінки ефективності дизайн-проєкту?

- а) Анкетування
- б) Спостереження
- в) Аналіз успішності здобувачів освіти
- г) Оцінка роботи викладача

9. Які хмарні сервіси найчастіше використовуються в навчальному проєктуванні?

- а) Google Drive
- б) Dropbox
- в) Amazon Web Services
- г) Microsoft Teams

10. Яка функція LMS дозволяє відслідковувати успішність здобувачів освіти?

- а) Система повідомлень
- б) Інструменти аналітики
- в) Обмін файлами
- г) Відеоконференції

11. Поясніть основні відмінності між конструктивістським та поведінковим підходами у навчальному проєктуванні.

12. Опишіть сценарій використання LMS для проведення курсу онлайн.
13. Як ви могли б використовувати соціальні медіа для створення інтерактивних завдань?
14. Поясніть, як модель Bloom може бути застосована в навчальному проєктуванні.
15. Опишіть приклад проєкту, в якому застосовуються принципи навчального проєктування в дизайні.

Для кожного питання цього тесту можна використовувати наступну систему нарахування балів:

Запитання з однією правильною відповіддю: 1 бал за правильну відповідь; 0 балів за неправильну відповідь.

Запитання з декількома правильними відповідями: кожен правильний варіант оцінюється в 1 бал.

Запитання з детальним поясненням: 3 бали – вичерпне та точне пояснення; 2 бали – пояснення з незначними неточностями; 1 бал – часткове пояснення або наявність суттєвих помилок; 0 балів – відсутність відповіді або неправильна відповідь.

Запитання з описом сценарію: 3 бали – детальний та реалістичний опис, що враховує всі необхідні аспекти; 2 бали – частково розроблений сценарій або наявність незначних неточностей; 1 бал – недостатньо розроблений сценарій або наявність суттєвих помилок; 0 балів – відсутність відповіді або неправильна відповідь.

Запитання з прикладами: 3 бали – вичерпне пояснення з прикладами – 3 бали; 2 бали – загальний опис без деталей або прикладів; 1 бал – часткове пояснення або наявність суттєвих помилок; 0 балів – відсутність відповіді або неправильна відповідь.

Запитання з проєктом: 3 бали – детальний опис проєкту з чітким застосуванням принципів навчального проєктування; 2 бали – загальний опис проєкту без чіткого зв'язку з принципами; 1 бал – часткове розуміння принципів або наявність суттєвих помилок; 0 балів – відсутність відповіді або неправильна відповідь.

Рівні сформованості пізнавально-когнітивного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування:

Високий рівень (24-33 бали): здобувач освіти виявляє глибокі та системні знання основних концепцій і теорій навчального проєктування; здатен самостійно аналізувати, синтезувати та критично оцінювати інформацію, пов'язану з навчальним проєктуванням; може ефективно застосовувати отримані знання в різних ситуаціях, виявляючи креативний підхід до вирішення завдань. Відповіді на питання та виконані завдання відображають повне розуміння теми, демонструючи здатність використовувати інноваційні підходи та інтегрувати різноманітні методики.

Середній рівень (14-23 бали): здобувач освіти володіє основними знаннями у напрямі навчального проєктування, хоча розуміння окремих концепцій може бути неповним або поверхневим; здатен виконувати стандартні завдання з навчального проєктування, але іноді потребує додаткових вказівок чи підтримки. Відповіді на питання часто є правильними, але можуть бути недостатньо деталізованими або включати несуттєві помилки; проявляє здатність до засвоєння нових знань та їх застосування на практиці, але може потребувати часу для глибшого освоєння складних тем.

Низький рівень (0-13 балів): здобувач освіти має обмежені знання з навчального проєктування, що переважно фрагментарні та несистемні; виявляє труднощі в аналізі та застосуванні знань на практиці, часто робить помилки або не розуміє суті завдань; потребує значної допомоги в освоєнні матеріалу, не виявляє впевненості у своїх знаннях і демонструє низький рівень готовності до роботи у напрямі навчального проєктування. Відповіді на питання зазвичай неповні, з великою кількістю недоліків або відсутні.

ПРОЄКТНА РОБОТА

**для визначення рівня сформованості практично-діяльнісного критерію
готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній
діяльності**

Тема: Розробка навчального веб-квесту з історії мистецтв та дизайну

Завдання: створити інтерактивний навчальний веб-квест, який буде спрямований на поглиблення знань з історії мистецтва та дизайну. Веб-квест повинен включати серію завдань, що вимагають від здобувачів освіти дослідження різних мистецьких епох, аналізу творів мистецтва, та пошуку інформації в онлайн-джерелах.

Основні вимоги до дизайн-проєкту:

1. **Інтерактивність:** веб-квест має включати інтерактивні елементи, такі як кросворди, вікторини, віртуальні тури або інші завдання, що стимулюють активну участь здобувачів освіти.
2. **Завдання на дослідження:** квест повинен містити завдання, які вимагатимуть від здобувачів освіти пошуку інформації про художників, стилі та історичні контексти, що сприяє розвитку їхніх дослідницьких навичок.
3. **Креативне мислення:** здобувачі освіти мають проявити креативність у підході до створення завдань та формулювання запитань, які спрямовані на стимулювання глибокого розуміння матеріалу.
4. **Мультимедійні ресурси:** дизайн-проєкт має включати використання різноманітних мультимедійних ресурсів, таких як відео, зображення, інтерактивні карти тощо, для створення багатого навчального середовища.
5. **Організація групової роботи:** дизайн-проєкт може бути реалізований як командний, що сприяє розвитку навичок співпраці та комунікації між здобувачами освіти.
6. **Рефлексія та підсумок:** наприкінці веб-квесту здобувачі освіти повинні пройти підсумкове завдання, яке дозволить їм осмислити отримані знання та зробити висновки щодо вивчених тем.

Кінцевий результат:

Завершений навчальний веб-квест буде презентовано групі здобувачів освіти та викладачу. Оцінювання буде проводитися за такими критеріями, як рівень інтерактивності, креативність, відповідність освітнім цілям, а також ефективність у залученні студентів до активного навчання.

Для оцінювання проєктної роботи пропонуємо наступну систему розподілу балів:

1. Рівень інтерактивності (25 балів):

- *21-25 балів:* дизайн-проєкт містить багато інтерактивних елементів, які активно залучають здобувачів освіти;
- *16-20 балів:* дизайн-проєкт містить достатньо інтерактивних елементів, але не всі вони ефективно залучають здобувачів освіти;
- *11-15 балів:* дизайн-проєкт містить лише кілька інтерактивних елементів з обмеженим залученням;
- *0-10 балів:* дизайн-проєкт має мінімальну інтерактивність або відсутність інтерактивних елементів.

2. Креативність (25 балів):

- *21-25 балів:* високий рівень креативності у всіх аспектах дизайн-проєкту, новаторські ідеї;
- *16-20 балів:* дизайн-проєкт містить креативні елементи, але є деякі недоліки;
- *11-15 балів:* креативність присутня, але обмежена;
- *0-10 балів:* дизайн-проєкт є стандартним або має дуже низький рівень креативності.

3. Відповідність освітнім цілям (25 балів):

- *21-25 балів:* дизайн-проєкт повністю відповідає освітнім цілям, досягнення цілей чітко простежується;
- *16-20 балів:* дизайн-проєкт в цілому відповідає цілям, але є деякі прогалини;
- *11-15 балів:* відповідність цілям часткова, реалізація не повністю ефективна;

- *0-10 балів:* дизайн-проект не відповідає освітнім цілям або робить це на дуже низькому рівні.
4. Ефективність у залученні студентів до активного навчання (25 балів):
- *21-25 балів:* дизайн-проект відмінно залучає здобувачів освіти, стимулює їхню активну участь і інтерес до теми;
 - *16-20 балів:* дизайн-проект добре залучає здобувачів освіти, але є можливість підвищення ефективності;
 - *11-15 балів:* дизайн-проект частково залучає здобувачів освіти, але є значні недоліки;
 - *0-10 балів:* дизайн-проект не ефективно залучає здобувачів освіти до активного навчання.

Рівні сформованості практично-діяльнісного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проектування:

Високий рівень (76-100 балів): здобувачі освіти демонструють відмінне володіння навичками навчального проектування; здатні самостійно розробляти інтерактивні дизайн-проекти, які відповідають освітнім цілям, виявляють високий рівень креативності та ефективно залучають інших учасників до активного навчання. Роботи на цьому рівні містять новаторські рішення, глибоке розуміння матеріалу і мають високий ступінь інтерактивності. Проекти добре структуровані, чітко відповідають освітнім цілям, містять інтерактивні елементи, які повністю залучають здобувачів освіти, і відрізняються креативністю та новаторством.

Середній рівень (51-75 балів): здобувачі освіти демонструють задовільний рівень володіння навичками навчального проектування; здатні створювати інтерактивні дизайн-проекти, але їх реалізація може містити деякі недоліки в структурі, креативності або відповідності освітнім цілям. Проекти цього рівня можуть залучати здобувачів освіти до навчання, але з меншою ефективністю, ніж проекти високого рівня. Проекти мають достатній рівень інтерактивності та креативності, проте можуть потребувати вдосконалення для досягнення максимальної ефективності та відповідності цілям навчання.

Низький рівень (0-50 балів): здобувачі освіти демонструють низький рівень володіння навичками навчального проєктування. Проєкти на такому рівні мають слабку структуру, недостатньо інтерактивні, мають низький рівень креативності, або не відповідають освітнім цілям; не залучають здобувачів освіти до активного навчання або роблять це мінімально.

ОЦІНКА ЗНАНЬ ЗА МЕТОДОМ НЕЗАКІНЧЕНИХ РЕЧЕНЬ
для визначення рівня сформованості презентаційного критерію
готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування у професійній
діяльності

1. Коли я презентую дизайн-проєкт, для мене найважливішим є...
2. Щоб залучити аудиторію під час презентації, я завжди намагаюся...
3. Ефективна презентація залежить від того, наскільки добре я можу...
4. Під час підготовки презентації я зазвичай звертаю увагу на...
5. Я вважаю, що візуальні елементи в презентації повинні бути...
6. Перед тим, як представити свій дизайн-проєкт, я завжди перевіряю...
7. Коли я стикаюся з труднощами під час презентації, я зазвичай...
8. Для того, щоб моя презентація була успішною, я намагаюся...
9. Мої презентаційні навички допомагають мені в навчальному проєктуванні, тому що...
10. Якщо аудиторія не розуміє моїх ідей, я намагаюся...

Аналіз відповідей

Завершені речення аналізуються за кількома параметрами, які включають:

- структурованість мислення – наскільки логічно та послідовно здобувачі викладають свої думки;
- аргументація – здатність здобувачів освіти обґрунтувати свої ідеї та переконати аудиторію;
- креативність – вміння здобувачів використовувати інноваційні підходи під час презентацій;
- володіння презентаційними інструментами – як здобувачі освіти використовують різні технології та методи для підсилення своїх виступів.

Рівні сформованості презентаційного критерію готовності здобувачів вищої освіти до навчального проєктування:

Високий рівень: здобувачі освіти демонструють впевнене володіння навичками презентації, їхні відповіді логічні, аргументовані, та демонструють високий рівень креативності і технологічної підготовки.

Середній рівень: відповіді здобувачів загалом правильні, але можуть бути дещо непослідовними або недостатньо аргументованими. Презентаційні навички розвинені, але є потенціал для вдосконалення.

Низький рівень: відповіді мають слабку структуру, недостатню аргументацію, демонструють низький рівень креативності або володіння презентаційними інструментами. Здобувачі освіти потребують додаткової підготовки в даному напрямі.

РОБОЧА ПРОГРАМА
ДИСЦИПЛІНИ «НАВЧАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ»
МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО
МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ ІМЕНІ МИХАЙЛА БОЙЧУКА

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
НАВЧАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ

для здобувачів вищої освіти зі спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого (бакалаврського)
освітньої програми 022.00.01 «Дизайн»

Розробник: Бондаренко Н.А., 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 №__ від «__»_____ 2024 р.

Завідувач кафедри

дизайну _____

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми

022.00.01 «Дизайн»

«__»_____ 2024 р.

Гарант освітньо-професійної програми

022.00.01 «Дизайн» _____

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__ 20__ р., протокол №__
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__ 20__ р., протокол №__
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__ 20__ р., протокол №__
(підпис) (ПІБ)

На 20__/20__ н.р. _____ (_____), «__»__ 20__ р., протокол №__

1. АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «НАВЧАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ»

Дисципліна «Навчальне проектування» входить до циклу фахових дисциплін і вивчається на 2-му році навчання за освітньо-професійною програмою «Мультимедійний дизайн» (6 кредитів ECTS). Програма дисципліни спрямована на формування у здобувачів освіти комплексного розуміння процесів розробки ефективних навчальних матеріалів та програм з урахуванням сучасних педагогічних теорій і технологій. Курс поєднує теоретичні аспекти з практичним застосуванням методів навчального проектування, включаючи інтеграцію соціально-емоційного навчання, фасилітацію та використання інтерактивних мультимедійних засобів.

Мета дисципліни – формування у здобувачів освіти необхідних знань, навичок і компетентностей для розробки, впровадження та оцінювання проєктів у напрямі мультимедійного дизайну. Дисципліна спрямована на підготовку фахівців, здатних інтегрувати сучасні технології та методики, застосовувати інноваційні підходи та створювати ефективні, інтерактивні та адаптовані до потреб сучасного навчального середовища дизайн-проєкти.

Завдання:

- надання здобувачам освіти фундаментальних знань з теорії та практики навчального проектування, включаючи сучасні моделі, методи та сценарії розробки дизайн-проєктів;
- формування навичок інтеграції технологій мультимедійного дизайну у проєкти для створення ефективних, інтерактивних і креативних дизайн-продуктів;
- розвиток вміння використовувати хмарні технології та платформи LMS для організації та управління освітнім процесом;
- навчання здобувачів освіти методам оцінювання ефективності дизайн-проєктів та їх адаптації до різних освітніх контекстів;

- виховання у здобувачів освіти здатності до критичного мислення, аналізу та вирішення проблем, що виникають під час розробки та впровадження дизайн-проектів;
- сприяння розвитку соціально-емоційних навичок та умінь фасилітації, що є важливими для успішної взаємодії в команді та з аудиторією;
- підготовка здобувачів освіти до самостійної професійної діяльності в напрямі мультимедійного дизайну з використанням навчального проектування.

Компетентності, яких набуває здобувач освіти при вивченні дисципліни відповідно до освітньої програми:

Загальні компетентності (ЗК):

ЗК1. Здатність опанувати основи навчального проектування та технологій мультимедійного дизайну, а також усвідомлювати їхню роль у професійній діяльності фахівців з дизайну.

ЗК2. Здатність спілкуватися державною мовою, як усно, так і письмово, для чіткого вираження ідей, результатів та комунікації у процесі реалізації дизайн-проектів.

ЗК3. Здатність спілкуватися іноземною мовою для інтеграції міжнародних підходів у навчальне проектування і взаємодії з іноземними фахівцями.

ЗК4. Здатність до пошуку, обробки та аналізу інформації з різноманітних джерел для забезпечення високої якості проектування мультимедійних дизайн-продуктів.

ЗК5. Здатність працювати в команді, ефективно співпрацювати з колегами, враховувати різні думки та пропозиції для досягнення спільної мети у розробці дизайн-проектів.

ЗК6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт, застосовуючи сучасні методи оцінки та вдосконалення мультимедійних дизайн-продуктів.

ЗК7. Здатність цінувати та поважати різноманітність і мультикультурність, що сприяє створенню інклюзивного навчального середовища з урахуванням культурних особливостей.

ЗК8. Здатність реалізовувати свої права і обов'язки як члена суспільства, сприяти розвитку демократичних цінностей та усвідомлювати важливість прав і свобод людини у навчальному проектуванні.

ЗК9. Здатність зберігати та примножувати культурні, екологічні, моральні і наукові цінності, використовуючи історичні знання та сучасні досягнення у розробці дизайн-проектів для сталого розвитку.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):

СК1. Здатність застосовувати сучасні методики навчального проектування та інтерактивних освітніх об'єктів у напрямі мультимедійного дизайну.

СК2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування та моделювання мультимедійних дизайн-проектів, враховуючи їх функціональні та естетичні вимоги.

СК3. Здатність створювати композиційно гармонійні й функціональні структури в дизайн-проектах.

СК4. Здатність застосовувати навички проектної графіки для створення візуально привабливих і зрозумілих дизайн-продуктів.

СК5. Здатність використовувати знання історії українського та зарубіжного мистецтва і дизайну для вдосконалення сучасних мультимедійних проектів.

СК6. Здатність застосовувати спеціальні техніки та технології роботи з різними матеріалами для створення мультимедійних продуктів у навчальному проектуванні.

СК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення (LMS, графічні редактори, хмарні сервіси) для розробки мультимедійних дизайн-проектів.

СК8. Здатність розробляти колористичні рішення для мультимедійних навчальних ресурсів, які сприяють покращенню візуального сприйняття матеріалів.

СК9. Здатність створювати візуалізації та реалістичні зображення об'єктів для використання у мультимедійних дизайн-проектах.

СК10. Здатність застосовувати знання прикладних наук у процесі створення дизайн-проектів та мультимедійного контенту.

СК11. Здатність досягати професійного успіху, розробляти та презентувати візуальні презентації і портфоліо своїх проєктів, володіючи підприємницькими навичками для роботи в напрямі мультимедійного дизайну.

Програмні результати навчання:

ПРН1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях, що стосуються навчального проєктування та технологій мультимедійного дизайну.

ПРН2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формуючи різні типи документів професійного спрямування відповідно до вимог культури усного та писемного мовлення.

ПРН3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайн-проєкту, застосовувати теорію та методику навчального проєктування, фахову термінологію, а також основи наукових досліджень у контексті проєктування.

ПРН4. Визначати мету, завдання та етапи проєктування навчальних ресурсів, забезпечуючи їхню відповідність педагогічним цілям і методикам.

ПРН5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; вміти визначати пріоритети професійної діяльності в процесі колективного проєктування мультимедійних продуктів.

ПРН6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечуючи виконання завдань на високому професійному рівні відповідно до стандартів навчального проєктування.

ПРН7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти навчального контенту для розроблення мультимедійних рішень з урахуванням сучасних вимог до навчальних матеріалів.

ПРН8. Оцінювати об'єкт проєктування та технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формуючи навчальну концепцію, яка відповідає освітнім стандартам і цілям.

ПРН9. Створювати об'єкти мультимедійного дизайну засобами проєктно-графічного моделювання, забезпечуючи їхню інтерактивність та візуальну привабливість.

ПРН10. Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в навчальному середовищі, що підвищують ефективність візуального сприйняття навчального контенту.

ПРН11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів навчального проєктування з використанням відповідних технік і матеріалів для створення якісних дизайн-продуктів.

ПРН12. Дотримуватися стандартів навчального проєктування та технологій розробки мультимедійних продуктів у професійній діяльності.

ПРН13. Знати надбання національної та світової культурно-мистецької спадщини та розвивати екологічні аспекти засобами навчального проєктування.

ПРН14. Використовувати в професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження, застосовуючи історичний досвід та успішні художні практики.

ПРН15. Розуміти українські етнокультурні традиції та інтегрувати їх у дизайн-проєкти з урахуванням регіональних особливостей.

ПРН16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовуючи новітні технології у дизайн-проєктах для забезпечення високої якості освітніх ресурсів.

ПРН17. Застосовувати сучасне програмне забезпечення для розробки мультимедійного контенту та інтеграції його в освітній процес.

ПРН18. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості навчальних об'єктів у процесі їх створення для досягнення максимальної ефективності їхнього використання.

ПРН19. Розробляти та презентувати результати своєї роботи в професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в кар'єрі, проводити дослідження ринку, обирати бізнес-модель та розробляти бізнес-план для діяльності у напрямі мультимедійного навчального проєктування.

Методи навчання: словесний, пояснювально-демонстраційний, репродуктивний, кейс-метод, робота в малих групах.

Методи контролю: усний (усне опитування), письмовий (завдання), тестовий.

Форми підсумкового контролю: залік, іспит

Засоби діагностики успішності навчання: індивідуальні завдання, перелік питань поточного та підсумкового контролю, комплекти тестових завдань для підсумкового контролю.

Мова навчання: українська

II. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

| Найменування показників | Галузь знань, спеціальність, спеціалізація, рівень вищої освіти | Характеристика дисципліни | |
|---|---|-------------------------------|-----------------------|
| | | Денна форма навчання | заочна форма навчання |
| Кількість кредитів – 6 | Область знань <u>02 Культура і мистецтво</u> (Шифр і назва) спеціальність <u>022 Дизайн</u> (Код та назва) спеціалізація <u>Дизайн (за видами)</u> Рівень вищої освіти <u>Перший (бакалаврський)</u> | Обов'язкового вибору студента | |
| змістовних модулів – 1 | | Рік підготовки: | |
| розділи - 2 | | 2-й | 2-й |
| Індивідуальне науково дослідне завдання | | Семестр | |
| професійна курсова робота (Назва) | | 3-4-й | 3-4-й |
| Загальна кількість годин – 180 годин | | Лекції | |
| | | 20 | 10 |
| | | Практичні, семінарські | |
| | | 50 | 26 |
| | | Лабораторні | |
| | - | - | |
| | Самостійна робота | | |
| | 94 | 126 | |
| Тижневих годин для денної форми навчання: | Індивідуальне науководослідне завдання 16/18год. | | |
| аудиторних - 5 | Вид контролю – залік, іспит | | |
| самостійної роботи здобувачі освіти – 7 | | | |

III. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Модуль 1. Теоретичні основи навчального проєктування

1.1 Вступ до навчального проєктування

Предмет, завдання і структура курсу «Навчальне проєктування». Навчальне проєктування в мультимедійному дизайні. Сутність і зміст понять: «проєкт», «проєктування», «навчальне проєктування». Навчальне проєктування як сучасна освітня технологія. Історія розвитку навчального проєктування.

1.2. Теорії та моделі навчального проєктування

Педагогічні теорії, що лежать в основі навчального проєктування (конструктивізм, поведінкові моделі, когнітивні теорії). Когнітивна теорія мультимедійного дизайну. Завдання, принципи та етапи навчального проєктування. Моделі навчального проєктування (модель ADDIE, модель Gagne's Nine Events of Instruction, модель SAM)

1.3. Методи та сценарії навчального проєктування

Методи навчального проєктування («дизайн-мислення» (Design Thinking), ітеративний підхід (Agile Learning Design), проєктно-орієнтоване навчання (Project-Based Learning) та когнітивно-процесуальний підхід.) Сутність і зміст поняття «сценарій». Класифікація сценаріїв. Сценарій у мультимедійному дизайні.

Модуль 2. Інноваційні підходи в навчальному проєктуванні

2.1 Інтерактивність у дизайн-проєктах

Концепція інтерактивності в навчанні. Інструменти для створення інтерактивних дизайн-проєктів. Методи розробки інтерактивного контенту. Розробка інтерактивних елементів для покращення взаємодії з матеріалом. Проєктування мультимедійної презентації.

2.2 Соціально-емоційне навчання (СЕН) у навчальному проєктуванні

Поняття та значення СЕН у сучасній освіті. Інтеграція СЕН у дизайн-проєкти. Використання цифрових платформ та інструментів для розвитку СЕН (наприклад, Classcraft, Mood Meter, Google Classroom).

2.3 Фасилітація у навчальному проєктуванні

Поняття фасилітації: роль та функції фасилітатора. Техніки фасилітації в освітньому процесі. Інтеграція фасилітації у розробку та впровадження дизайн-проєктів.

2.4 Оцінка ефективності та впровадження дизайн-проєктів

Методи оцінювання дизайн-проєктів: анкетування, тестування, аналітика. Фідбек від користувачів та його врахування в процесі вдосконалення. Адаптація контенту для різних платформ. Оцінка ефективності дизайн-проєктів та їх оптимізація.

Модуль 3. Сучасні технології навчального проєктування та практичне використання

3.1 Використання хмарних технологій та технологій LMS

Сутність понять «хмарні технології», «хмарне зберігання», «хмарні обчислення». Основні хмарні платформи для навчального проєктування (Google Workspace: Google Drive, Google Docs, Google Slides; Microsoft 365: OneDrive, Microsoft Teams; Adobe Creative Cloud) Переваги використання хмарних технологій у навчальному проєктуванні. Поняття та функції LMS. Популярні платформи LMS (Moodle, Blackboard, Canvas, Google Classroom). Використання LMS у навчальному проєктуванні. Інтеграція LMS з іншими інструментами. Процес розробки курсу в LMS.

3.2 Соціальні медіа як інструмент навчального проєктування

Використання соціальних медіа для професійного розвитку (Facebook, Instagram, LinkedIn). Розвиток професійного портфоліо на платформах Behance та Dribbble. Зворотний зв'язок та обмін ідеями в професійних спільнотах.

3.3 Практичне застосування навчального проєктування у мультимедійному дизайні

Розробка власного дизайн-проєкту. Впровадження та тестування навчального контенту. Оцінка ефективності та зворотний зв'язок.

3.4 Підсумковий дизайн-проєкт

Презентація і захист дизайн-проєкту.

IV. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

| Назви змістовних модулів (Розділів) і тем | Кількість годин | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-----------------|---------------|----|-----|-----|-----|-----|--------------|---------------|----|-----|-----|-----|-----|--|
| | Денна форма | | | | | | | Заочна форма | | | | | | | |
| | всього | в тому числі: | | | | | | всього | в тому числі: | | | | | | |
| | | Л | пр | лаб | сем | інд | СРС | | л | пр | лаб | сем | Інд | СРС | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |
| Модуль 1 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Семестр 4. Змістовний модуль. Навчальне проєктування | | | | | | | | | | | | | | | |
| РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи навчального проєктування | | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 1. Вступ до навчального проєктування | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|-----|----|----|---|---|----|----|-----|----|----|---|---|----|-----|
| Тема 2. Теорії та моделі навчального проєктування | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 |
| Тема 3. Методи та сценарії навчального проєктування | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 |
| РОЗДІЛ 2. Інноваційні підходи в навчальному проєктуванні | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 4. Інтерактивність у дизайн-проєктах | 20 | 3 | 6 | - | - | - | 11 | 20 | 1 | 4 | - | - | - | 15 |
| Тема 5. Соціально-емоційне навчання (СЕН) у навчальному проєктуванні | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 |
| Тема 6. Фасилітація у навчальному проєктуванні | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 |
| Тема 7 Оцінка ефективності та впровадження дизайн-проєктів | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 |
| РОЗДІЛ 3. Сучасні технології навчального проєктування та практичне використання | | | | | | | | | | | | | | |
| Тема 8 Використання хмарних технологій та технологій LMS | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 |
| Тема 9 Соціальні медіа як інструмент навчального проєктування | 15 | 2 | 4 | - | - | - | 9 | 15 | 1 | 2 | - | - | - | 12 |
| Тема 10 Практичне застосування навчального проєктування у мультимедійному дизайні | 20 | 1 | 8 | - | - | - | 10 | 20 | 1 | 4 | - | - | - | 15 |
| Тема 11 Підсумковий дизайн-проєкт | 20 | - | 4 | - | - | 16 | - | 20 | - | 2 | - | - | 18 | - |
| Всього годин | 180 | 20 | 50 | - | - | 16 | 94 | 180 | 10 | 26 | - | - | 18 | 126 |

V. ТЕМИ ЛЕКЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ

| № п/п | Тема | Кількість годин |
|-------|---|-----------------|
| 1 | Вступ до навчального проєктування | 2 |
| 2 | Теорії та моделі навчального проєктування | 2 |
| 3 | Методи та сценарії навчального проєктування | 2 |
| 4 | Інтерактивність у дизайн-проєктах | 3 |
| 5 | Соціально-емоційне навчання (СЕН) у навчальному проєктуванні | 2 |
| 6 | Фасилітація у навчальному проєктуванні | 2 |
| 7 | Оцінка ефективності та впровадження дизайн-проєктів | 2 |
| 8 | Використання хмарних технологій та технологій LMS | 2 |
| 9 | Соціальні медіа як інструмент навчального проєктування | 2 |
| 10 | Практичне застосування навчального проєктування у мультимедійному дизайні | 1 |

VI. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

| № п/п | Назва практичного заняття, завдання | Кількість годин |
|-------|---|-----------------|
| 1. | Тема: Вступ до навчального проєктування. Основи та принципи. Завдання: <ol style="list-style-type: none"> 1. Розробити план навчального курсу на обрану тему, визначивши мету, завдання, очікувані результати навчання та структуру модулів. 2. Скласти план навчальної сесії з визначенням її тривалості, методів подання матеріалу (лекція, семінар, практичне заняття) та ресурсів, необхідних для проведення. 3. Проаналізувати існуючий навчальний курс з точки зору структурованості та послідовності викладення матеріалу. Внести пропозиції щодо його покращення. | 4 |
| 2. | Тема: Теорії та моделі навчального проєктування. Застосування в практиці. Завдання: <ol style="list-style-type: none"> 1. Обрати одну з моделей навчального проєктування (ADDIE або SAM) і розробити структуру навчального курсу, описуючи кожен етап (аналіз, проєктування, розробка, впровадження, оцінка). 2. Порівняти дві моделі навчального проєктування, визначивши їх сильні та слабкі сторони, та пояснити, яка модель краще підходить для різних типів дизайн-проєктів. 3. Створити покрокову інструкцію для впровадження моделі навчального проєктування у освітньому процесі на прикладі конкретної теми. | 4 |
| 3. | Тема: Створення сценаріїв навчання для візуалізації дизайнерських концепцій Завдання: <ol style="list-style-type: none"> 1. Розробити сценарій для презентації дизайнерського проєкту в освітніх цілях (інтерактивна презентація, відео). | 4 |

| | | |
|----|---|---|
| | 2. Створити сценарій для мультимедійного дизайн-проєкту з використанням технік активного навчання (кейси, рольові ігри). | |
| 4. | Тема: Інтерактивність у дизайн-проєктах. Проєктування інтерактивних елементів. Завдання: 1. Розробити інтерактивний елемент (квест, інтерактивний тест або відео) для навчального курсу з мультимедійного дизайну. | 6 |
| 5. | Тема: Соціально-емоційне навчання (СЕН) при створенні дизайн-проєкту. Завдання: 1. Розробити вправи для інтеграції соціально-емоційного навчання в мультимедійний курс. Вправи мають сприяти розвитку співпраці, емпатії та емоційної обізнаності здобувачів освіти. 2. Створити сценарій навчального заняття з використанням технік СЕН. 3. Здійснити аналіз курсу або навчального матеріалу і запропонувати, як можна покращити інтеграцію соціально-емоційних навичок у освітній процес. | 4 |
| 6. | Тема: Фасилітація у дизайн-проєктах. Техніки фасилітації. Завдання: 1. Розробити план фасилітаційної сесії для групового дизайн-проєкту. Описати, як Ви будете керувати дискусією та сприяти активній взаємодії між учасниками. 2. Створити інструменти фасилітації (модерація дискусій, використання мозкових штурмів), які можна застосувати під час реалізації дизайн-проєкту. 3. Оцінити роль фасилітатора в освітньому процесі. Підготувати практичне завдання для ролі фасилітатора під час групової роботи над дизайн-проєктом. | 4 |
| 7. | Тема: Оцінка ефективності дизайн-проєктів. Методи аналізу та оцінки. Завдання: 1. Розробити критерії для оцінки ефективності дизайн-проєкту, включаючи освітні, емоційні та технічні аспекти. 2. Створити анкету для зворотного зв'язку від здобувачів освіти щодо ефективності дизайн-проєкту. Проаналізувати дані та запропонувати шляхи покращення. 3. Здійснити оцінку вже створеного мультимедійного дизайн-продукту на основі розроблених критеріїв якості та підготувати рекомендації щодо вдосконалення. | 4 |
| 8. | Тема: Використання хмарних технологій та LMS у дизайн-проєктах. Завдання: 1. Створити навчальний курс в LMS (Moodle або Canvas), що включає матеріали, тести та завдання. Інтегрувати хмарні сервіси для зберігання додаткових ресурсів. 2. Підготувати навчальний модуль з використанням Google Drive або Dropbox для спільної роботи здобувачів освіти над проєктами. 3. Оцінити можливості різних LMS для інтерактивного навчання і створити порівняльну таблицю їхніх переваг і недоліків. | 4 |
| 9. | Тема: Соціальні медіа як платформа для розробки та просування навчальних матеріалів з дизайну. | 4 |

| | | |
|--------|---|----|
| | Завдання: 1. Створити та здійснити та аналіз сторінки/блогу в соціальних медіа для поширення навчальних матеріалів з дизайну. 2. Розробити стратегію використання соціальних медіа для просування та взаємодії в межах навчального курсу. | |
| 10. | Тема: Практичне застосування навчального проєктування у мультимедійному дизайні. Завдання: 1. Створити фінальний проєкт мультимедійного курсу, що включає відео, інтерактивні елементи, та соціально-емоційне навчання, з подальшою презентацією та оцінкою його ефективності. | 8 |
| 11 | Тема: Захист дизайн-проєктів | 4 |
| Всього | | 50 |

VII. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

Програмою не передбачені лабораторні заняття

VIII. САМОСТІЙНА РОБОТА

| № п/п | Види робіт | Кількість годин |
|--------|---|-----------------|
| 1. | Підготовка до практичних занять | 30 |
| 2. | Обробка тем, які не викладаються на практичних заняттях | 30 |
| 3. | Підготовка до всіх видів контролю | 34 |
| 4. | Індивідуальні завдання (ІЗ), творчі роботи | 16 |
| Всього | | 110 |

IX. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ ЗДОБУВАЧІ ОСВІТИ

| Поточне оцінювання та самостійна робота * | | | | | | | | | | залік, іспит | сума |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----------------|------|
| T 1 | T 2 | T 3 | T 4 | T 5 | T 6 | T 7 | T 8 | T 9 | T 10 | | |
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | | 100 |

- 50% балів відводиться за СРС (по кожній темі);

** - кількість модульних (тестових) контролів і балів визначає викладач

Шкала оцінювання: національна та ECTS

| Сума балів за всі видинавчальної діяльності | Оцінка ECTS | Оцінка за національною шкалою |
|---|----------------|---|
| | | для заліку |
| 90–100 | A | Зараховано |
| 82–89 | B | |
| 74–81 | C | |
| 64–73 | D | |
| 60–63 | E | |
| 35–59 | FX | Незадовільно з можливістю повторного Складання |

| | | |
|------|---|---|
| 1-34 | F | Незадовільно зобов'язковим повторним вивченням дисципліни |
|------|---|---|

Відповідь здобувача оцінюється на:

Оцінку А (90-100) – якщо повно та глибоко, розгорнуто, правильно та обгрунтовано викладено матеріал:

- здобувач освіти демонструє глибокі знання основних аспектів навчальної дисципліни;
- чітко формулює відповідь, використовує точні терміни, робить власні висновки і аналізує результати;
- вдало застосовує теоретичні знання для вирішення практичних завдань;
- виявляє навички критичного аналізу творчих і масових практик у дизайні;
- володіє сучасними інструментами і технологіями, необхідними для реалізації професійних обов'язків.

Оцінку В (82-89) – якщо правильно та обгрунтовано викладено матеріал:

- здобувач освіти виявляє знання більшості аспектів навчальної програми;
- відповідає на питання з належною точністю, робить певні висновки;
- відповідь не є вичерпною, деякі питання залишаються поверхово розкритими;
- незначні помилки або неточності присутні в практичних завданнях.

Оцінку С (74-81) – якщо правильно викладено матеріал:

- здобувач освіти демонструє базові знання термінів і основних концепцій;
- логічно формулює відповідь, проте є недоліки в розкритті певних понять;
- у практичних завданнях можуть бути наявні неточності або невеликі помилки.

Оцінку D (64-73) – якщо відповідь є поверхневою:

- здобувач освіти недостатньо аргументує свої відповіді і наводить неповні відомості;
- є недоліки в розкритті термінів і концепцій, що свідчить про прогалини в знаннях;

- практичні завдання виконані з порушенням логіки та містять значні помилки.

Оцінку E (60-63) – якщо відповідь є поверхневою і нечіткою:

- здобувач освіти виявляє серйозні прогалини в знаннях;
- відповідь порушує логіку викладення матеріалу та не дає повного уявлення про тему.

Оцінку FX (35-59) – якщо здобувач освіти не відповів на питання або допустив серйозні помилки:

- відповідь демонструє повну відсутність знань або їх фрагментарність;
- здобувач освіти не може сформулювати власну думку або викладає матеріал неправильно.

Оцінку F (1-34) – якщо здобувач освіти не відвідував заняття, не виконав завдання та не проявляв зацікавленості в дисципліні:

- відсутність результатів у навчанні та небажання брати участь у навчальному процесі.

X. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Пасько О., Бондаренко Н., Проектування в дизайні. Навчальний посібник. К.: Університет «Україна» 2024. 128 с.
2. Вітвицька С. С. Практикум з педагогіки вищої школи: навчальний посібник за модульно-рейтинговою системою навчання для студентів магістратури. Київ: Центр навчальної літератури. 2005. 398 с.
3. Гадкевич Л. Н. Інтерактивні технології. Завуч. 2004. №6. С. 9-12.
4. Гнезділова К. М. Моделі та моделювання у професійній діяльності викладача вищої школи: навч. посіб. Черкаси: Видавець Чабаненко Ю.А., 2011. 124 с.
5. Даниленко В.Я. Дизайн: Підручник. -Харків: ХДАДМ, 2003.
6. Іванова Л. О., Соколова О.П. Введення в дизайн-проектування: навчальний посібник. Одеса: Астропринт, 2017. 88 с.

7. Кобилянський Л.С. Управління проектами: навчальний посібник. Київ : МАУП, 2002. 200 с.
8. Литвинюк Г. І., Когут О. І., Кульматицька О. Р. Проектна діяльність в освітньому середовищі. Тернополь: Богдан, 2014. 128 с.
9. Лігоцький А. Методологічні аспекти проектування сучасних освітніх систем. К., 1995. 317 с.
10. Пасько О., Бондаренко Н., Проектування в дизайні. Навчальний посібник. К.: Університет «Україна» 2024. 128 с.
11. Пасько О., Бондаренко Н. Навчальне проектування: принципи, задачі, моделі. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки: зб.наук.пр. Вип.3. 2022. С. 49-59. DOI: <https://doi.org/10.31494/2412-9208-2022-1-3-49-59>
12. Пасько О.М., Бондаренко Н.А., Кирієнко М.І. Теоретичні основи використання мультимедійного проектування в професійній діяльності фахівця з дизайну. Theoretical foundations of the use of multimedia design in the professional activity of a design specialist. Contemporary problems of pedagogy amidst the European integration of educational environment: theory and practice : Scientific monograph. Riga, Latvia: «Baltija Publishing», 2023. 250-272 p. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-353-8-13>
13. Педагогіка в запитаннях і відповідях: Навч. посіб. / [Л.В. Кондрашова, О.А. Пермяков, Н.І. Зеленкова, Г.Ю. Лаврешина]. К. Знання, 2008. 252 с.
14. Kerzner H. Project management: a systems approach to planning, scheduling, and controlling. John Wiley & Sons, 2017. 814 p.
15. Mayer R. E. Cognitive theory of multimedia learning. The Cambridge handbook of multimedia learning. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 43–71. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>
16. Mergel B. Instructional Design & Learning Theory, 1998. URL: <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=a4d9de12c1ed9dcc50e9cef6dc43ced3da17ccb2>

КОРОТКИЙ ТЛУМАЧНИЙ СЛОВНИК-ДОВІДНИК ОСНОВНИХ ПОНЯТЬ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «НАВЧАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ»

А

АДАПТИВНЕ НАВЧАННЯ – підхід, що передбачає налаштування навчального контенту відповідно до індивідуальних потреб здобувачів, з метою підвищення ефективності засвоєння знань.

АДАПТИВНИЙ ДИЗАЙН – методологія створення медіапродуктів, яка забезпечує оптимальне відображення контенту на різних пристроях (мобільні телефони, планшети, комп'ютери) шляхом автоматичного коригування інтерфейсу.

АДАПТИВНИЙ КОНТЕНТ – навчальні матеріали, що автоматично підлаштовуються під індивідуальні потреби та рівень знань здобувачів освіти.

АНАЛІЗ ПОТРЕБ – процес визначення та оцінки освітніх потреб цільової аудиторії, що є основою для розробки навчальних програм та курсів.

АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ – процес оцінки досягнень здобувачів освіти після завершення курсу для визначення ступеня засвоєння знань.

АНІМАЦІЯ – техніка створення ілюзії руху шляхом послідовного відображення статичних зображень, використовувана у мультимедійних проєктах для візуалізації процесів або демонстрації динаміки об'єктів.

АНІМАЦІЙНИЙ ДИЗАЙН – розробка анімаційних елементів, таких як графіка, рухомі зображення та спецефекти, для покращення візуального сприйняття навчального матеріалу.

АСИНХРОННЕ НАВЧАННЯ – метод навчання, при якому здобувачі освіти працюють з навчальними матеріалами у зручний для них час, не вимагаючи одночасної присутності з викладачем або іншими здобувачами.

Б

БІХЕВІОРИЗМ – теорія навчання, що зосереджується на зміні поведінки здобувача внаслідок впливу зовнішніх стимулів та підкріплення правильних відповідей.

БЛОГ – онлайн-платформа для публікації освітніх статей, матеріалів та рефлексій, що сприяє обміну знаннями та створенню навчальних спільнот.

БРЕНДИНГ – розробка та застосування унікальних візуальних і текстових елементів, які допомагають створити образ і впізнаваність компанії, продукту або послуги.

В

ВБУДОВАНЕ НАВЧАННЯ (EMBEDDED LEARNING) – інтеграція навчальних елементів безпосередньо в робоче середовище або інші повсякденні активності здобувачів.

ВЕБ-ДИЗАЙН – процес розробки та оформлення веб-сайтів, включаючи візуальні, структурні та технічні аспекти створення веб-сторінок.

ВЕБІНАР – інтерактивний онлайн-захід, під час якого викладачі проводять лекції, семінари чи тренінги в режимі реального часу, використовуючи відео та аудіо для комунікації з учасниками.

ВІДЕОДИЗАЙН – розробка відеоматеріалів з метою передачі інформації, реклами або розваг через засоби мультимедіа. Відеодизайн включає монтаж, спецефекти, анімацію та аудіовізуальне оформлення.

ВІЗУАЛЬНА ІЄРАРХІЯ – принцип організації елементів дизайну, що підкреслює важливість інформації через розташування, розмір та колір.

ВІЗУАЛЬНА ІДЕНТИЧНІСТЬ – сукупність візуальних елементів, таких як логотипи, кольори та шрифти, що формують образ бренду або компанії.

ВІЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ – передача інформації за допомогою візуальних засобів, таких як графіка, схеми, діаграми та інші візуальні елементи, які використовуються для кращого розуміння та засвоєння навчального матеріалу.

ВІРТУАЛЬНА АУДИТОРІЯ – віртуальне середовище для проведення занять у синхронному або асинхронному режимах через платформу LMS, що забезпечує інтерактивність та зворотний зв'язок.

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ (VR) – технологія, що створює віртуальне середовище, в якому користувачі можуть взаємодіяти з тривимірними об'єктами та простором, симулюючи реальні умови навчання та взаємодію з контентом.

Г

ГЕЙМІФІКАЦІЯ – використання ігрових елементів та механік у освітньому процесі для підвищення мотивації здобувачів та створення інтересу до навчального матеріалу.

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН – процес створення візуальних концепцій з використанням графічних елементів, тексту, кольору та зображень для передачі ідей та інформації.

ГРУПОВА ДИНАМІКА – процеси та взаємодії між членами навчальної групи, які впливають на продуктивність, мотивацію та соціальний клімат у групі.

Д

ДИЗАЙН – це творчий процес планування, розробки та втілення ідей, що спрямований на створення естетично привабливих і функціональних об'єктів, продуктів, інтерфейсів або просторів.

ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ (DESIGN THINKING) – методологія вирішення проблем, яка застосовується для створення інноваційних рішень через співпереживання, генерування ідей, прототипування та тестування.

ДИЗАЙН СИСТЕМИ – стратегічний підхід до створення єдиної візуальної мови для бренду або продукту, що включає кольорову палітру, шрифти, графіку та інтерфейсні елементи.

ДИСТАНЦІЙНЕ НАВЧАННЯ – форма навчання, яка відбувається за межами освітнього закладу через використання інформаційних та комунікаційних технологій.

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ (AR) – технологія, яка накладає віртуальні елементи (тексти, зображення, анімації) на реальний світ, створюючи інтерактивний досвід для користувачів у освітньому процесі.

Е

ЕВАЛЮАЦІЯ – процес оцінки ефективності проєкту або програми, що включає збір, аналіз і інтерпретацію даних для виявлення сильних та слабких сторін.

ЕМПАТІЯ – здатність розуміти та співпереживати почуттям інших людей, що є важливим компонентом соціально-емоційного навчання.

ЕМОЦІЙНА ГРАМОТНІСТЬ – здатність розпізнавати, розуміти, називати та управляти власними емоціями та емоціями інших людей.

ЕЛЕКТРОННЕ НАВЧАННЯ (eLearning) – форма навчання з використанням електронних ресурсів та засобів комунікації, таких як онлайн-курси, вебінари, відеоуроки тощо.

З

ЗВОРОТНИЙ ЗВ'ЯЗОК – інформація, отримана від здобувачів або викладачів щодо ефективності освітнього процесу, яка використовується для його вдосконалення.

ЗМІШАНЕ НАВЧАННЯ (blended learning) – освітній підхід, що поєднує традиційне очне навчання з використанням дистанційних (онлайн) технологій.

І

ІГРОВЕ НАВЧАННЯ – застосування ігрових елементів у навчанні, зокрема симуляцій та рольових ігор, для активного засвоєння знань і розвитку навичок.

ІНКЛЮЗИВНЕ НАВЧАННЯ – підхід до навчання, який враховує різноманітність потреб здобувачів освіти та сприяє рівним можливостям для всіх.

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ – властивість навчальних матеріалів, що дозволяє встановити активну взаємодію користувача з контентом (наприклад, виконання завдань, відповіді на запитання, вибір сценаріїв розвитку).

ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ – форма навчання, що передбачає активну участь здобувачів у процесі засвоєння знань за допомогою взаємодії з навчальними матеріалами та між собою.

ІНТЕРАКТИВНИЙ ДИЗАЙН – підхід, за якого навчальні матеріали чи медіапродукти розробляються через багаторазове тестування і вдосконалення.

ІНТЕРАКТИВНИЙ КОНТЕНТІ – навчальний матеріал, який передбачає активну участь здобувача через взаємодію з різними елементами: завданнями, тестами, віртуальними об'єктами тощо.

ІНТЕРАКТИВНА ПРЕЗЕНТАЦІЯ – мультимедійний освітній ресурс, що дозволяє здобувачам взаємодіяти з інформацією шляхом виконання завдань, вибору варіантів та навігації.

ІНТЕРАКТИВНИЙ ПРОТОТИП – початкова версія навчального контенту або інтерфейсу, яка містить базову функціональність для перевірки зручності використання.

ІНТЕРАКТИВНА ВПРАВА – активне завдання, яке передбачає взаємодію здобувача освіти з навчальними об'єктами для досягнення навчальних цілей.

ІНТЕРАКТИВНИЙ ТЕСТ – оцінювальний інструмент, що передбачає активну взаємодію здобувача освіти з питаннями, завданнями та інтерактивними елементами.

ІНТЕРФЕЙС КОРИСТУВАЧА (UI) – частина медіадизайну, що відповідає за зручність взаємодії користувача з продуктом через елементи інтерфейсу (кнопки, меню, форми тощо).

ІНСТРУКТИВНИЙ ДИЗАЙН – галузь, що вивчає методи та стратегії розробки освітніх програм з урахуванням психологічних та педагогічних закономірностей навчання.

ІНФОГРАФІКА – графічне подання інформації або даних з використанням діаграм, графіків, карт та інших візуальних елементів для полегшення розуміння та сприйняття матеріалу.

ІНФОРМАЦІЙНА АРХІТЕКТУРА – структура, що визначає логіку подачі контенту, організовує та впорядковує інформацію для зручного сприйняття.

К

КАРТИ РОЗУМУ (MIND MAPPING) – метод візуального структурування інформації через зв'язки між основними поняттями, використовується для планування навчального контенту.

КЕЙС-МЕТОД (case-study) – метод навчання, заснований на розгляді реальних або уявних ситуацій для розвитку аналітичного мислення, здатності приймати рішення та розв'язувати проблеми.

КОГНІТИВНЕ НАВАНТАЖЕННЯ – кількість інформації, здобувач освіти повинен опрацювати, запам'ятати та використати під час виконання навчальних завдань або проєктів.

КОГНІТИВНИЙ СТИЛЬ – індивідуальні особливості процесу мислення, які впливають на сприйняття, обробку та організацію інформації під час навчання.

КОГНІТИВНИЙ ПІДХІД – навчальний підхід, який зосереджується на розумових процесах, таких як розуміння, пам'ять та вирішення проблем, з метою ефективного засвоєння знань.

КОЛЬОРОВА ПАЛІТРА – сукупність кольорів, використаних у медіадизайні для створення гармонії та забезпечення візуальної привабливості продукту.

КОМБІНОВАНЕ НАВЧАННЯ – підхід, що поєднує різні методи та форми навчання (практичні заняття, лекції, дистанційне навчання), для досягнення освітніх цілей.

КОНСТРУКТИВІЗМ – теорія навчання, згідно з якою знання створюються здобувачами самостійно через досвід, дослідження та взаємодію з навколишнім середовищем.

КОНТЕНТ-МОДЕЛЮВАННЯ – процес структурування навчальних матеріалів для їх ефективного подачі в освітньому середовищі з урахуванням логіки та послідовності.

КОНТЕНТ-СТРАТЕГІЯ – комплексний підхід до планування, створення та управління навчальним контентом з акцентом на його актуальність, якість і послідовність.

КОУЧИНГ – індивідуальний підхід до навчання та розвитку навичок, де фасилітатор допомагає здобувачу освіти визначити цілі та шляхи їх досягнення.

КРЕАТИВНИЙ КОНЦЕПТ – базова ідея, яка лежить в основі створення медіапроєкту. Це оригінальна задумка, яка визначає зміст і візуальне втілення медіадизайну.

М

МЕТОД ЗАНУРЕННЯ – освітній метод, який передбачає повне занурення здобувача освіти в контекст навчальної ситуації з метою глибокого розуміння та засвоєння матеріалу.

МЕТОД КЕЙСІВ – навчальний метод, що передбачає розгляд реальних або вигаданих ситуацій для розвитку навичок аналізу, прийняття рішень та розв'язання проблем.

МЕТОД ПРОЄКТІВ – педагогічний метод, що передбачає виконання здобувачами самостійних або групових проєктів, спрямованих на вирішення певної проблеми, інтеграцію знань та розвиток творчого підходу.

МЕТОД РОЛЬОВИХ ІГОР – техніка навчання, де здобувачі освіти виконують ролі, що допомагають розвинути соціальні навички, критичне мислення та здатність приймати рішення.

МЕДІАДИЗАЙН – процес створення мультимедійного контенту, що включає графіку, анімацію, відео, аудіо та інтерактивні елементи для використання у цифрових або друкованих медіа.

МЕДІАОСВІТА – освітній напрям, що вивчає принципи створення, розповсюдження та використання медіаконтенту, зокрема з метою підготовки фахівців, які здатні працювати з медіапродуктами.

МЕДІАСЕРЕДОВИЩЕ – це сукупність різних цифрових і традиційних платформ, технологій, інструментів та каналів комунікації, через які створюється, розповсюджується та споживається мультимедійний контент.

МОДЕРАЦІЯ – техніка фасилітації, що передбачає підтримку групових обговорень для забезпечення досягнення навчальних цілей та ефективної комунікації між учасниками.

МОДЕЛЬ GARNE – дев'ятиетапна модель розробки навчальних матеріалів, що включає увагу, інформування про цілі, стимуляцію пригадування, подання нового змісту, надання керівництва, виконання, зворотний зв'язок, оцінку результатів та перенесення знань.

МОДЕЛЬ КІРКПАТРИКА – чотирирівнева модель оцінки навчання, яка включає рівні реакції (як здобувачі освіти сприймають навчання), навчання (які знання вони отримують), поведінки (як змінилася їх поведінка) та результатів (які результати досягнуто в організаційному контексті).

МОДУЛЬНЕ НАВЧАННЯ – структура курсу, розділена на окремі модулі, кожен з яких присвячений певній темі або блоку знань для досягнення визначених навчальних цілей.

МОДУЛЬНИЙ КОНТЕНТ – навчальний контент, що розроблений у вигляді окремих модулів, які можуть бути інтегровані в навчальні програми через LMS.

МОТИВАЦІЯ – це внутрішній або зовнішній процес, який спонукає людину до певної діяльності, визначає її інтенсивність, напрямок та тривалість.

МУЛЬТИМЕДІА – комбіноване використання різних типів медіаконтенту (текст, аудіо, відео, графіка, анімація) для передачі інформації або створення інтерактивного середовища.

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН – це міждисциплінарна область, що об'єднує різні форми цифрового мистецтва та технологій для створення інтерактивних і візуально привабливих проєктів, використовуючи текст, зображення, аудіо, відео, анімацію та інтерактивні елементи.

МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ КОНТЕНТ – комплекс матеріалів, що включає текст, графіку, відео, аудіо та анімацію для передачі інформації або розваг.

Н

НАВІГАЦІЯ – процес, за допомогою якого користувачі переміщуються по сайтах або додатках, використовуючи меню, гіперпосилання або інші інтерфейсні елементи.

НАВЧАЛЬНИЙ КОНТЕНТ – освітні матеріали у різних формах (текст, відео, аудіо, графіка, анімація тощо), що використовуються для передачі знань, розвитку навичок та забезпечення навчального процесу.

НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЄКТ – комплексна діяльність, яка включає планування, розробку, виконання та оцінку певного освітнього завдання, розробленого для досягнення конкретних навчальних цілей.

НАВЧАЛЬНЕ ПРОЄКТУВАННЯ – це методологічний підхід в освіті, який орієнтується на розвиток креативного мислення та навичок вирішення проблем через активну участь здобувачів освіти у створенні та реалізації проєктів.

НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА – документ, що визначає зміст, структуру, методи та результати навчання з певної дисципліни, а також критерії оцінювання успішності здобувачів освіти.

НАВЧАЛЬНІ СПІЛЬНОТИ – групи здобувачів освіти та викладачів, які використовують соціальні медіа для спільного навчання, обговорення та співпраці.

НАВЧАЛЬНІ ЦІЛІ – очікувані результати навчального процесу, які визначають, чого повинні досягнути здобувачі освіти після завершення навчального курсу чи модуля.

О

ОНЛАЙН-КУРС – електронний навчальний курс, який проводиться через інтернет з використанням цифрових платформ та інтерактивних завдань.

ОЦІНКА ЕФЕКТИВНОСТІ – процес визначення успішності навчального проєкту шляхом аналізу досягнення навчальних цілей, мотивації здобувачів та впливу на їх навчальні результати.

П

ПІДХІД ADDIE – п'ятиетапна модель навчального проєктування, що включає етапи аналізу (Analyze), розробки (Design), розроблення (Develop), впровадження (Implement) та оцінки (Evaluate).

ПЛАНУВАННЯ НАВЧАННЯ – процес визначення змісту, методів та ресурсів для досягнення освітніх цілей, що передбачає розробку стратегії та послідовності навчання.

ПОСТПРОДАКШИН – етап обробки мультимедійного контенту після зйомок або створення, включаючи монтаж, додавання спецефектів та корекцію кольору.

ПРАКТИЧНА ДІЯЛЬНІСТЬ – вид навчання, що зосереджується на виконанні практичних завдань для закріплення теоретичних знань та розвитку навичок.

ПРОЄКТ – це сукупність організованих дій та ресурсів, спрямованих на досягнення визначеної мети шляхом планування, виконання та контролю, з урахуванням обмежень у часі та ресурсах, щоб отримати конкретні результати або вирішити певну проблему.

ПРОЄКТУВАННЯ – це організований процес, що включає систему взаємопов'язаних видів діяльності, спрямованих на досягнення конкретної мети через створення кінцевого продукту.

ПРОТОТИПУВАННЯ – процес створення початкових версій медіапродукту або інтерфейсу для тестування функціональності та дизайну перед остаточним впровадженням.

ПРОТОТИПУВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ – процес створення попередньої версії навчальних ресурсів для перевірки їх ефективності та взаємодії з цільовою аудиторією.

ПРЕЗЕНТАЦІЯ – демонстрація навчального проєкту або завдання з використанням візуальних, текстових та аудіо засобів для представлення матеріалу.

ПРОБЛЕМНЕ НАВЧАННЯ – метод навчання, що передбачає постановку перед здобувачами освіти проблемних завдань, які вони повинні вирішити за допомогою дослідження, аналізу та творчого підходу.

Р

РЕСПОНСИВНИЙ ДИЗАЙН – підхід до веб-дизайну, при якому зміст і структура сторінки автоматично адаптуються до різних розмірів екранів.

РОЗВИТОК КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ – процес формування у здобувачів освіти здатності до аналізу, оцінки та синтезу інформації з метою прийняття обґрунтованих рішень.

РУБРИКА ОЦІНЮВАННЯ – інструмент для об'єктивного оцінювання навчальної діяльності здобувачів, що описує критерії та рівні виконання завдань.

С

САМОРЕГУЛЯЦІЯ – здатність контролювати свої емоції, поведінку та думки для досягнення поставлених цілей у навчанні.

СЕМІНАРСЬКЕ ЗАНЯТТЯ – форма навчальних занять, на яких здобувачі освіти під керівництвом викладача обговорюють певну тему, готують доповіді, аналізують та коментують інформацію.

СИМУЛЯЦІЙНЕ НАВЧАННЯ – використання змодельованих середовищ для імітації реальних ситуацій, що дозволяє здобувачам освіти набути практичного досвіду у безпечних умовах.

СИНХРОННЕ НАВЧАННЯ – метод навчання, при якому здобувачі освіти та викладачі одночасно взаємодіють у реальному часі через онлайн-платформи.

СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ НАВЧАННЯМ (LMS) – програмне забезпечення (наприклад, Moodle, Blackboard), яке використовується для планування, реалізації та оцінювання освітнього процесу, створення електронних курсів, взаємодії викладачів та здобувачів.

СОЦІАЛЬНО-ЕМОЦІЙНЕ НАВЧАННЯ (СЕН) – навчальний підхід, що спрямований на розвиток емоційної компетентності, навичок співпраці, відповідального прийняття рішень та самоконтролю у здобувачів освіти.

СОЦІАЛЬНІ МЕДІА – цифрові платформи, що використовуються для взаємодії, обміну інформацією та створення навчальних спільнот між здобувачами освіти та викладачами.

СТОРИТЕЛІНГ – метод комунікації, який використовує розповідь для передачі інформації або емоцій через медіапроекти, допомагаючи залучати аудиторію.

СУМАТИВНЕ ОЦІНЮВАННЯ – підсумкова оцінка знань, навичок та вмінь здобувачів освіти за певний період або після завершення навчального курсу.

СЦЕНАРІЙ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІА – плани або моделі застосування мультимедійних технологій у навчанні для досягнення освітніх цілей.

Т

ТЕОРІЯ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ – концепція, що базується на припущенні, що здобувачі краще засвоюють знання через активну участь у освітньому процесі, включаючи обговорення, експериментування та вирішення проблем.

ТЕОРІЯ КОГНІТИВНОГО НАВЧАННЯ – підхід, який акцентує увагу на розумових процесах, таких як увага, пам'ять та мислення. Навчання розглядається як процес внутрішньої обробки інформації.

ТЕСТУВАННЯ – форма оцінювання знань, умінь і навичок, що передбачає виконання здобувачами завдань з вибором правильної відповіді або заповненням відкритих запитань.

ТИПОГРАФІКА – мистецтво та техніка оформлення тексту, вибору шрифтів та їхнього розміщення для покращення читабельності та естетичної привабливості.

ТИПОГРАФІЧНА ІЄРАРХІЯ – використання різних розмірів, шрифтів і кольорів для організації тексту, що допомагає акцентувати увагу на важливих елементах.

ТЬЮТОР – наставник, який допомагає здобувачам у засвоєнні навчального матеріалу, розвитку навичок самостійного навчання та досягненні освітніх цілей.

У

УЗГОДЖЕНІСТЬ ДИЗАЙНУ – принцип дизайну, який забезпечує сталість та єдність візуальних елементів у всіх частинах медіапродукту.

УНІВЕРСАЛЬНИЙ ДИЗАЙН НАВЧАННЯ (UDL) – підхід до створення навчальних матеріалів, що враховує різні потреби та стилі навчання здобувачів для забезпечення інклюзивного освітнього середовища.

Ф

ФАСИЛІТАЦІЯ – процес підтримки групового навчання, який спрямований на створення умов для ефективної взаємодії, обміну думками та досягнення навчальних цілей.

ФАСИЛІТАТОР – особа, яка спрямовує процес навчання, допомагає групі розв'язувати проблеми, приймати рішення та розвивати навички критичного мислення.

ФАХІВЕЦЬ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО – це професіонал, який поєднує творчий підхід із технічними знаннями для створення інтерактивних та візуально привабливих медіапродуктів.

ФОНОВА ГРАФІКА – зображення або елементи, які використовуються як підкладка для основного контенту у медіапроєктах.

ФОРМУЮЧЕ ОЦІНЮВАННЯ – тип оцінювання, який застосовується в процесі навчання для отримання інформації про поточний рівень знань і вмінь здобувачів та корекції освітнього процесу.

Х

ХМАРНІ ТЕХНОЛОГІЇ – інформаційні технології, що дозволяють зберігати, обробляти та отримувати доступ до навчальних матеріалів через інтернет, забезпечуючи доступність та зручність навчання.

Ц

ЦИФРОВИЙ КОНТЕНТ – освітні матеріали, створені за допомогою цифрових технологій, включаючи текст, графіку, відео, аудіо, анімацію та інтерактивні елементи.

ЦИФРОВИЙ ІНТЕРФЕЙС – графічне середовище для взаємодії здобувача освіти з навчальним контентом через мультимедійні ресурси.

Ш

ШАБЛОН ДИЗАЙНУ – заздалегідь створений макет або структура, яка використовується для спрощення та прискорення процесу розробки медіапродуктів, таких як веб-сторінки, презентації або графіка.

ШАБЛОН ПРОЄКТУВАННЯ – стандартизовані форми або структури, що використовуються для спрощення процесу розробки навчальних матеріалів та їхньої організації.


Я

ЯКІСНЕ ОЦІНЮВАННЯ – оцінювання, що враховує не лише кінцеві результати, але й процес виконання завдання, зусилля здобувача освіти, його участь та індивідуальний прогрес.

У

UX-ДИЗАЙН (User Experience) – розробка та вдосконалення користувацького досвіду при взаємодії з медіапродуктом, орієнтуючись на зручність, ефективність та задоволення потреб користувача.

Довідки про впровадження результатів дослідження



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УМАНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ПАВЛА ТИЧИНИ
 20300, Черкаська обл., м. Умань, вул. Садова, 2, тел. (04744) 3-45-82, факс (04744) 3-45-82, E-mail: post@udpu.edu.ua УДПУ імені Павла Тичини р/р UA14 820172 0343 12100 22 0000 4420,
 банк одержувача Державна казначейська служба України, м. Київ МФО 820172, код 02125639

10.09.2024 № 1386/01

На № _____ від _____

ДОВІДКА

Г про впровадження результатів дисертаційного дослідження
Бондаренко Наталії Альбертівни
 на тему: «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності» на здобуття ступеня доктора філософії зі спеціальності 015 «Професійна освіта» (за спеціалізаціями) у галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка»

Результати дисертаційного дослідження Бондаренко Наталії Альбертівни на тему: «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності» впроваджувалися в освітній процес факультету інженерно-педагогічної освіти Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини впродовж 2023–2024 рр.


Наукові напрацювання Бондаренко Н. А., у тому числі запропонована структурно-функціональна модель підготовки фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності, комплекс навчально-методичних матеріалів з дисципліни «Проєктування» використовувалися викладачами кафедри професійної освіти та технологій за профілями при викладанні такої дисципліни як «Проєктування» (ОС «Бакалавр») для здобувачів вищої освіти зі спеціальності 015 «Професійна освіта».

За результатами впровадження заслугове на схвальний відгук запропонований Бондаренко Н. А. комплекс навчально-методичних матеріалів з дисципліни «Проєктування», що включає робочу програму навчальної дисципліни, конспекти лекцій, плани практичних занять, методичні рекомендації для підготовки до занять, матеріали для самостійної роботи, систему оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти, комплект контрольних робіт і сприяє глибокому та міцному засвоєнню професійних знань, умінь і навичок, підвищенню рівня самостійності та пізнавальної активності здобувачів освіти, стимулюванню інтересу до освоєння компетентностей за обраною спеціальністю, розвитку ініціативи та творчого потенціалу майбутнього фахівця.

Основні положення і результати дисертаційної роботи Бондаренко Н. А. на тему: «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності» обговорено та схвалено на засіданні кафедри професійної освіти та технологій за профілями Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини (протокол № 6 від 18 січня 2024 року) та рекомендовано для впровадження в практику освітнього процесу закладів вищої освіти України, що здійснюють підготовку за напрямом «Дизайн».

10332

Перший проректор



Андрій ГЕДЗИК

Заклад вищої освіти
«Відкритий міжнародний
розвитку людини УНІВЕРСИТЕТ
«УКРАЇНА»



Higher Education Institution
«Open International UNIVERSITY
of Human Development
«UKRAINE»

ДОВІДКА

про впровадження результатів дисертаційного дослідження
на тему «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування
у професійній діяльності»

на здобуття наукового ступеня доктора філософії
зі спеціальності 015 «Професійна освіта» (за спеціалізаціями)
у галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка»
Бондаренко Наталії Альбертівни

Упродовж 2023-2024 рр. на базі Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна» впроваджувалися результати дисертаційного дослідження Бондаренко Наталії Альбертівни на тему «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності» в освітній процес Інженерно-технологічного інституту.

Запропоновані розробки та рекомендації дисертаційного дослідження автора були впроваджені в освітній процес на кафедрі дизайну при викладанні дисципліни «Навчальне проєктування» для здобувачів освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» ОС «бакалавр».

Впровадження результатів дослідження підтвердило ефективність методики викладання дисципліни «Навчальне проєктування», яка охоплювала як теоретичні, так і практичні заняття. Тематика дисципліни включала: основи проєктування навчальних програм, розробку мультимедійних навчальних матеріалів, створення інтерактивних навчальних модулів, планування освітнього контенту, застосування програмного забезпечення для проєктування, цифрові технології, які використовуються у процесі навчального проєктування.

Результати впровадження показали, що така дисципліна сприяла підвищенню професійних компетентностей здобувачів освіти, розвивала їхню здатність до самостійного навчання і пізнавальної активності, заохочувала до глибшого розуміння процесів проєктування освітніх матеріалів та підвищувала ініціативність і творчий потенціал.

Основні положення і результати дисертаційного дослідження Бондаренко Наталії Альбертівни було обговорено та схвалено на засіданні кафедри дизайну Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна» (протокол № 3 від 15 березня 2024 року) і рекомендовано для впровадження в освітній процес закладів вищої освіти України, що здійснюють підготовку за спеціальністю 022 «Дизайн».

Проректор з освітньої діяльності



Оксана КОЛЯДА



УКРАЇНА
 МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
 КИЇВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ
 ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО МИСТЕЦТВА І ДИЗАЙНУ
 імені МИХАЙЛА БОЙЧУКА
 (КДАДПМД ім. М. Бойчука)
 вул. М. Бойчука, буд. 32, Київ, 01014

Тел.: +38 (068) 530 08 81, e-mail: i@kdidpamid.edu.ua, www.kdidpamid.edu.ua код ЄДРПОУ 21598958

ДОВІДКА

про впровадження результатів дисертаційного дослідження
 На тему: «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності»
 на здобуття наукового ступеня доктора філософії
 зі спеціальності 015 «Професійна освіта» (за спеціалізаціями)
 у галузі знань 01 «Освіта/Педагогіка»
 Бондаренко Наталії Альбертівни

Упродовж 2023–2024 рр. на базі Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука впроваджувалися результати дисертаційного дослідження Бондаренко Наталії Альбертівни на тему: «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності».

Під час здійснення експерименту авторка провела впровадження для майбутніх фахівців з мультимедійного дизайну з метою визначення їхньої готовності до використання навчального проєктування. В освітній процес академії були інтегровані як теоретичні, так і практичні положення дисертаційного дослідження, що сприяло глибшому розумінню здобувачам освіти тем дисципліни «Навчальне проєктування» з використанням таких тем як: основи навчального проєктування, інтеграція мультимедійних компонентів у навчальні матеріали, створення інтерактивних презентацій, робота з графічними, аудіо- та відеоелементами, використання апаратного і програмного забезпечення для проєктування та інші.

Вважається, що результати дисертаційного дослідження Бондаренко Наталії Альбертівни, розроблена авторська програма дисципліни «Навчальне проєктування» та навчальний посібник «Проектування» можуть бути успішно впроваджені в підготовку майбутніх фахівців мультимедійного дизайну в закладах вищої освіти.

Основні положення і результати дисертаційного дослідження Бондаренко Наталії Альбертівни на тему: «Підготовка фахівців мультимедійного дизайну до навчального проєктування у професійній діяльності» обговорено та схвалено на засіданні кафедри мистецтвознавства і мистецької освіти Київської державної академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука (протокол №09від 15 лютого 2024 року) та рекомендовано для впровадження в освітній процес закладів вищої освіти України, що здійснюють підготовку за спеціальністю 022 Дизайн.

Проректор з науково-педагогічної діяльності



Інна ПЕТРОВА