



**ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА
(за спеціалізаціями)**



 <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2024-4-135-144>

 <https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>

БОРИСОВА Світлана

кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри дизайну,
ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»,
докторантка,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
e-mail: svitlana.borysova@gmail.com

УДК 378.147:37.026:004.09(045)

**КОНЦЕПЦІЯ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ
ДО ПРОЄКТУВАННЯ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

У статті зазначено важливість розв'язання проблеми формування готовності майбутнього графічного дизайнера до професійної діяльності в контексті проектування характерних для галузі об'єктів дизайну засобами цифрових технологій.

Висвітлено розуміння дефініції «концепція» в педагогічній теорії, підкреслено залежність її проектування від галузі та сфери застосування.

Продемонстровано підходи до проектування концепцій професійної підготовки майбутніх фахівців, зосереджуючи увагу переважно на підготовці майбутніх дизайнерів. Схарактеризовані авторські концепції з позиції їх структури.

Узагальнено результати науково-теоретичних розвідок, згідно яких концепцією є систематизоване наукове знання і форма подання результатів дослідження, яке містить складові як теоретичної, так і практичної спрямованості (загальні положення (провідні ідеї, мету, завдання, принципи), методологічний (теоретико-методологічну основу), теоретичний (понятійно-категоріальний апарат), технологічний (змістовно-сміслове наповнення досліджуваного процесу) і практичний (верифікацію отриманих результатів) концепти.

Висвітлено чотири групи вихідних положень концепції підготовки майбутніх фахівців з графічного дизайну до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій, що сконцентровані на: зв'язку глобального ринку графічного дизайну, об'єктів графічного дизайну і засобів цифрових технологій, що забезпечують їх проектування; зв'язку принципів професійної діяльності графічного дизайнера і процесу проектування об'єктів дизайну; методології підготовки майбутніх графічних дизайнерів і власне підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій.

Окреслено мету, завдання і принципи реалізації концепції, що враховують принципи універсального дизайну, розкрито зміст методологічного, теоретичного, технологічного і практичного концептів.

Підсумовано, що концепція спрямована на оперативне врахування у змісті підготовки вимог стейкхолдерів, ринку праці, запровадження цифрових технологій, що відповідають запитам галузей графічного дизайну та освіти.

Ключові слова: графічний дизайн; підготовка графічних дизайнерів; проектування; цифрові технології; об'єкти дизайну; концепція.

Постановка проблеми. Проблема підготовка майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій є актуальною для сучасної практики підготовки фахівців, спроможних працювати в міжнародному контексті та підтримувати рівень професійної підготовки в актуалізованому стані. Особливого значення при цьому набуває необхідність врахування перманентних змін, що відбуваються в сфері мистецтва і графічного дизайну, цифрового мистецтва і цифрового суспільства (Borysova, et al, 2024), які дотичні цифровізаційних зрушень у сучасному мистецтві та віртуальній естетиці, розвитку засобів цифрових технологій, сегментації об'єктів графічного дизайну, тенденцій розвитку професійного середовища. Означені чинники наголошують на необхідності вдосконалення підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій з урахуванням: Концепції розвитку цифрових компетентностей, схваленої розпорядженням Кабінету Міністрів України від 3 березня 2021 р. № 167-р (Про схвалення, 2021), вимог стейкхолдерів (Борисова, 2023), сучасних підходів до підготовки фахівців, методів і прийомів навчання, що враховують принципи професійної діяльності графічного дизайнера (Osińska, 2014).

Розробка основних положень концепції підготовки майбутніх дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифро-

вих технологій перш за все спрямована на розв'язання проблеми формування готовності майбутнього фахівця до професійної діяльності в контексті проектування характерних для галузі графічного дизайну об'єктів, що забезпечується цифровими технологіями, які вважаються «золотим стандартом» глобальної професійної сфери. Така концепція обґрунтовує цілісну систему підготовки майбутніх дизайнерів проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій, з відповідними до змісту загальних і фахових компетентностей, визначених Стандартом вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» галузі знань 02 «Культура і мистецтво» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти (Стандарт, 2019), структурою, змістом, організаційно-педагогічними умовами, методами і засобами навчання, системою об'єктів дизайну і комплексом цифрових технологій.

Мета статті. Висвітлити положення концепції підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій.

Огляд результатів, дотичних до теми статті. Згідно визначення, репрезентованого в «Енциклопедії Сучасної України» (автор статті В. Рижко), під концепцією розуміється «система поглядів, понять про ті чи інші явища або процеси, спосіб їхнього розуміння, тлумачення; основна ідея будь-якої теорії, головний задум; ідея чи план нового, оригінального розуміння; конструктивний принцип художньої, технічної та інших видів діяльності» (Рижко, 2014). Зазначимо, що зміст дефініції «концепція» залежний від галузі або сфери застосування. Відповідно, концепція власне в педагогічній сфері (за Г. Поліщук) визначається як «складна, цілеспрямована, динамічна система фундаментальних знань про педагогічний феномен, що повно і всебічно розкриває його сутність, зміст, особливості, а також технологію оперування з ним в умовах сучасної освіти» (Шапран, 2019, с. 172) або як стратегія професійно-педагогічної діяльності (де стратегіальність вбачається її базовим принципом), що презентує засади, спосіб / способи побудови системи на основі цілісного сприйняття педагогічного явища, процесу (Лілік, 2020).

Різноманітні підходи до проектування концепцій професійної підготовки продемонстровано в низці дисертаційних досліджень. В. Бурак (Бурак, 2023, с. 221–239) запропоновано концепцію професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, що обіймає провідні ідеї, мету, завдання, психолого-педагогічні положення концепції, вихідні положення та методологічний, теоретичний, технологі-

чний, практичний концепти (інноваційні ідеї, що містять у собі творчий сенс) професійної підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи в закладах вищої освіти.

Г. Борин (Борин, 2023, с. 129–141) в концепції професійної підготовки майбутніх вихователів до формування художньо-конструктивної діяльності дітей дошкільного віку проаналізовано методологічне підґрунтя, принципи, педагогічні умови, педагогічну систему підготовки на основі особистісно-мотиваційної, освітньо-інтегративної, діяльнісної, рефлексивно-оцінювальної компоненти.

В концепції формування конкурентоспроможності майбутніх учителів математики у процесі науково-дослідницької діяльності М. Повідайчика (Повідайчик, 2024, с. 244–259) наявні мета, засади, структурні компоненти концепції: загальні положення, місце і межі застосування концепції, етапи реалізації положень, методологічні основи концепції (сукупність наукових підходів), ядро концепції (провідна ідея та принципи реалізації положень концепції), теоретичний, методологічний і практичний рівні концепції.

Заслугує на увагу концепція підготовки майбутніх фахівців комп'ютерного профілю до застосування цифрових технологій у професійній діяльності О. Потапчук, що забезпечує впровадження ідей цифровізації освітнього процесу, імплементацію технологій Індустрії 4.0 у зміст підготовки та реалізацію принципу смартоsvіти для забезпечення глибокої професійної спрямованості підготовки (Потапчук, 2024).

В роботах низки авторів запропоновано концепції, дотичні до підготовки майбутніх дизайнерів. Так, дослідження С. Чирчика презентує концептуальну модель розвитку професійної компетентності майбутніх бакалаврів з дизайну інтер'єру (Чирчик, 2017, с. 235–249). Сє Юйдін запропоновано концепцію підготовки студентів-дизайнерів у закладах передвищої освіти (Сє, 2023, с. 88–99). О. Трошкін висвітлював концептуальне бачення сутності та моделі ініціативності майбутнього дизайнера (Трошкін, 2004, с. 83–96).

Цзя Яочен проаналізовано концептуальні засади розвитку творчого потенціалу майбутніх фахівців з графічного дизайну у професійній підготовці (Цзя, 2017). С. Алексеевою розроблено концепцію дослідження проблеми організації дослідницької діяльності учнів з дизайну у професійних навчальних закладах художнього профілю (Алексеева, 2010, с. 74–83) та концепцію підготовки майбутніх дизайнерів у коледжах художнього профілю до розвитку професійної кар'єри (Алексеева, 2020, с. 152–161).

Теоретичний аспект дослідження.

Водночас нами констатовано недостатність системних досліджень саме з підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій з урахуванням практико-орієнтованої позиції та підтримки сталого розвитку фахівця, що вбачається пріоритетним у розвитку галузі графічного дизайну.

Вирішення означеної проблеми вимагало систематизації, конкретизації та теоретичного узагальнення результатів науково-теоретичних та емпіричних розвідок, що мало на меті охарактеризувати концепцію як систематизоване наукове знання і форму подання результатів дослідження, яке містить складові як теоретичної, так і практичної спрямованості: загальні положення (провідні ідеї, мету, завдання, принципи), методологічний концепт (теоретико-методологічну основу), теоретичний концепт (понятійно-категоріальний апарат), технологічний концепт (змістовно-смісловне наповнення ефективного функціонування і розвитку досліджуваного процесу: педагогічні умови, моделі, форми, методи, засоби педагогічної діяльності), практичний концепт (верифікацію отриманих результатів). При формуванні концепції підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій зважалося на потреби:

– в узагальненні досвіду, структуруванні і систематизації результатів попереднього дослідження із визначенням ключових понять, категорій, зв'язків між ними для їх інтеграції в єдину систему;

– у характеристиці закономірностей розвитку досліджуваного процесу проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій на основі методологічних підходів;

– в аналізі можливості практичного застосування концепції як бази для подальшої розробки моделі підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій і практичних рекомендацій з її імплементації;

– у розкритті передбачуваних перспективи розвитку дослідження з урахуванням поточного стану професійної сфери графічного дизайну.

Результати дослідження. Значущим при формуванні концепції стало узагальнення провідних ідей концепції, які розподілено на чотири групи положень.

1. Вихідні положення щодо зв'язку глобального ринку графічного дизайну, об'єктів графічного дизайну і засобів циф-

рових технологій, що забезпечують їх проектування.

Глобальний характер ринку графічного дизайну (Global, 2024) затверджує необхідність побудови підготовки майбутніх дизайнерів з урахуванням глобального і національного вимірів, врахування вітчизняних і світових тенденцій розвитку об'єктів дизайну, технологій та інструментальної бази, що забезпечують уніфікований процес проектування об'єктів дизайну. Зростання кількості засобів комунікації зумовило зміни у ключових секторах графічного дизайну і типології об'єктів дизайну: крім брендингу, створення іміджу і послуг з друкованого й статичного дизайну значна частка діяльності нині припадає на послуги цифрового та інтерактивного дизайну, що розширило перелік професійних обов'язків графічних дизайнерів.

Система засобів цифрових технологій, розглянутих у технологічному і процесуальному аспектах (Борисова, 2024, с. 92) як застосування знань зі створення та практичного використання цифрових пристроїв для практичних цілей, що забезпечують професійну діяльність графічного дизайнера, детермінована мінливістю професійного середовища, вимогами ринку, потребами стейкхолдерів, об'єктами графічного дизайну і діяльністю з їх проектування. В мінімальному вимірі система засобів цифрових технологій містить пакет програмного забезпечення, що складається з растрового і векторного графічних редакторів, програм верстки і макетування, але не обмежується ними; сучасні вимоги професійної сфери потребують володіння навичками розробки інтерфейсів; анімації, 3D-моделювання, графічними програмами-конструкторами, онлайн інструментами, інструментами генеративного штучного інтелекту.

Діяльність графічного дизайнера на стику маркетингу, мистецтва і технологій (Borysov, et al, 2022, с. 652) формує вимоги до взаємодія вищої освіти з ринком праці, підготовки майбутнього фахівця до проектування об'єктів графічного дизайну, розв'язання проблем і визначення ключових характеристик об'єктів дизайну, відбору оптимальних кроків проектування.

2. Вихідні положення щодо зв'язку принципів професійної діяльності графічного дизайнера і процесу проектування об'єктів дизайну.

Ключовими принципами професійної діяльності графічного дизайнера є візуалізація, креативність, естетизація і емоційність, комунікативність, практична спрямованість і функціональність. Графічний дизайнер у своїй діяльності на основі розу-

міння об'єкту дизайну створює продукт дизайну, що можна охарактеризувати як продуктивне відношення між суб'єктом проектування (графічним дизайнером) та об'єктом проектування (об'єктом графічного дизайну). В сучасній практиці проектування об'єктів дизайну найчастіше застосовується гнучка, нелінійна, ітеративна модель процесу проектування як спосіб розуміння проектною людиноцентрованою діяльністю, адаптивного використання міждисциплінарних знань, творчого вирішення проблем (Design, 2021). Зміст стадій проектування залежить від галузі дизайну і самого проекту. В галузі графічного дизайну розрізняємо чотири стадії дій: визначення, розробки, зворотнього зв'язку (фідбеку) і завершення, які містять деталізовані етапи (кроки) процесу проектування. Засади особливості синтезу науки, технологій і мистецтва (Gavira, 2023), розробка дизайн-проектів, цифрові технології, що використовуються в процесі їх розробки, впливають на зміст професійної підготовки майбутніх графічних дизайнерів.

3. Вихідні положення методологія підготовки майбутніх графічних дизайнерів.

Методологія підготовки майбутніх графічних дизайнерів, що окреслює підходи до оновлення освітньої програми та освітніх компонентів і забезпечує досягнення конкретного методичного рівня, узгодження методик викладання і вивчення окремих освітніх компонентів, має враховувати методологічні орієнтири, прямі і зворотні впливи графічного дизайну і економіки, виробництва, технологій і суспільних впливів. Stakeholder approach підхід (Shams, 2017), що ґрунтується на розумінні, прогнозуванні, врахуванні інтересів, потреб і вимог стейкхолдерів у конкретному освітньому середовищі (в нашому дослідженні ними є група забезпечення освітньої програми, здобувачі вищої освіти, роботодавці і міжнародний ринок праці), є центральним при оновленні підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій. Практикоорієнтованість підготовки майбутніх графічних дизайнерів реалізується через пряме узгодження фахових компетентностей з практичною складовою діяльності, інтеграцію з суб'єктами економічної діяльності, опанування стандартів галузі та вимог до об'єктів дизайну.

Оновлення змісту підготовки майбутніх дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій ґрунтується на систематизації даних аналізу секторів глобального і національного графічного дизайну, вимог до змісту підготовки і переліку компетентностей графічних

дизайнерів, структури професійної діяльності графічного дизайнера і має носити системний характер, стосуватись структурних освітніх компонентів освітньої програми, їх переліку і зв'язків, внутрішньої структури, пріоритетності в поданні інформації, швидкого реагування, відгуку освітнього процесу на нові змістові й технологічні вимоги, що висуваються часом.

Фундаментальна художня, теоретична, фахова, технологічна підготовка для формування фахових компетентностей є не самоціллю, а інтегративним засобом опанування процесом проектування об'єктів дизайну, так само, як постійна актуалізація графічного дизайнера в цифровому середовищі є запорукою його конкурентоздатності.

4. Вихідні положення підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій.

Формування освітнього середовища для реалізації відкритого й гнучкого освітнього процесу підготовки майбутніх графічних дизайнерів, пошук шляхів оптимізації організації форм навчання детермінує зміст освітньої діяльності. Відбір і структурування змісту освітньої програми, визначення наступності вивчення неуніфікованих освітніх компонентів має відповідати міждисциплінарній спрямованості графічного дизайну. У підготовці важливим є поєднання ключових підходів до навчання майбутніх графічних дизайнерів (комунікативного, компетентнісного, практико-орієнтованого, особистісно-орієнтованого, креативного) з базовими (культурологічним, системним, комплексним, фреймовим, діяльнісним, сценарним і рефлексивним) з урахуванням індивідуального досвіду та інтересів здобувачів вищої освіти.

Основу педагогічних технологій для забезпечення цілісного, свідомого, культурно-спрямованого варіативного освітнього процесу з множинними внутрішніми зв'язками складають культурологічний, системний, комплексний, фреймовий, діяльнісний, сценарний і рефлексивний підходи. Адаптація методів і прийомів навчання, навчання через досвід і співпрацю для охоплення широкого кола жорстких і м'яких навичок за відносно обмежений період навчання є ключовим аспектом модернізації освітнього процесу.

Система об'єктів графічного дизайну, що застосовується при проектуванні засобами цифрових технологій в межах освітнього процесу, має формуватися на основі адаптованої до завдань освітнього процесу загальної системи об'єктів графічного дизайну з урахуванням сукупності взаємодій,

що виникають між освітніми компонентами освітньої програми, балансу між їх загальним, інваріантним та конкретним, варіативним змістом.

Застосування цифрових технологій при проектуванні об'єктів дизайну має відповідати запитам ринку праці і потребує формування у здобувачів вищої освіти навичок свідомої і ефективної діяльності за умов виконання послідовних повторюваних дій при роботі в робочому просторі графічних редакторів та іншого програмного забезпечення, усвідомленого поєднанні та диференціації засобів цифрових технологій і об'єктів дизайну з властивими для них формальними характеристиками і виражальними можливостями. Вільне володіння засобами цифрових технологій в широкому сенсі спроможне збільшити резерви часу не на технічний аспект проектування, а на пошуковий, креативний, наслідком чого стає проектування об'єктів графічного дизайну з вищим ступенем відмінності.

Для регулювання залежності кінцевого результату проектування від початкових умов проектування, ступеня конкретності висловлених вимог щодо кінцевого результату, особлива увага має бути приділена на початкових етапах проектування роботі з референсами, потребує опрацювання, осмислення причин і розгалуженості шляхів відбору джерел натхнення, базових візуальних матеріалів (референсів) як провідників генерації нових значущих сенсів для проєктованого об'єкту дизайну. Розвиток м'яких навичок, гнучкості, адаптивності, аналітичного мислення, розв'язування проблем, навичок командної роботи, самоконтролю та активного навчання варто враховувати як додаткову складову підготовки до проектування об'єктів дизайну, що відповідає сучасним запитам в галузі графічного дизайну.

Упорядкованість етапів проєктної діяльності має структурувати діяльність з проектування неабстрактних, виконаних з урахуванням стандартів виробництва і потреб стейкхолдерів, об'єктів дизайну майбутніми графічними дизайнерами з наступним фіксуванням ними перебігу діяльності з досягнення поставленого завдання, зі зміщенням акценту у фіксації з результату проектування на шлях отримання результату.

Отже, метою концепції є визначення теоретичних і методичних засад підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій на основі методологічного підґрунтя як міждисциплінарного конструкту, що забезпечує: вектор оновлення освітньої програми, підвищення якості підго-

товки фахівців до професійної діяльності, конкурентоспроможність у сфері графічного дизайну і професійну мобільність на ринку праці. Для спрямування підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій на досягнення окресленої мети доцільно застосовувати принципи універсального дизайну (початково розроблені фахівцями North Carolina State University College of Design) (Center, 1997), а саме:

– *принцип рівності та доступності*: забезпечення однаковими засобами цифрових технологій всіх здобувачів вищої освіти, без сегрегації (за можливості тотожними, за неможливості – еквівалентними);

– *принцип гнучкості*: забезпечення вибору способів застосування засобів цифрових технологій, розуміння можливостей індивідуальних налаштувань, врахування потреб, уподобань, темпу, можливостей здобувачів вищої освіти.

– *принцип свідомості та інтуїтивності*: процес проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій має бути позбавлений надмірної складності, розрахований на широкий спектр мовних і комунікативних навичок, інформація подана систематизовано, структурована у відповідності до її важливості, узгоджена з інтуїцією (зокрема, при застосуванні засобів цифрових технологій), забезпечений ефективний зворотній зв'язок під час і після виконання завдання;

– *принцип толерантності до помилок*: надання попереджувальної інформації про можливі типові помилки і проблеми, що виникають при проектуванні засобами цифрових технологій, найбільш використовувані елементи, інструменти, функції, акцентування уваги на діях у завданнях, які вимагають пильності;

– *принцип зниження зусиль*: користування засобами цифрових технологій ефективно, комфортно, з мінімізацією втоми, застосування передбаченої автоматизації повторюваних дій, сполучення клавіш (shortcuts).

З огляду на виокремлені вище провідні ідеї щодо підготовки майбутніх графічних дизайнерів, зазначені принципи доповнено положеннями про:

– *цифровізацію* освітнього середовища та підвищення цифрової компетентності майбутніх графічних дизайнерів в умовах невинної диджиталізації та гаджетизації суспільства, скерованість на безперервний розвиток впродовж життя (Rossikhina, Rossikhin, Kaganovska, 2019);

– *модернізацію* освітнього процесу, починаючи від удосконалення освітньої про-

грами і змісту освітніх компонентів, відповідно до запитів ринку праці, до методів і засобів навчання;

– *студентоцентрованість* освітнього процесу, створення умов для врахування різноманітного особистого досвіду здобувача вищої освіти у практико орієнтованій діяльності з опанування цифровими технологіями у процесі підготовки до проектування об'єктів графічного дизайну, розбудови індивідуального стилю майбутнього графічного дизайнера при оволодінні фаховими компетентностями (Плецан, 2021).

Висновки і перспективи подальших досліджень. Запропонована концепція підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій розкривається в чотирьох концептах: методологічному, теоретичному, технологічному і практичному.

Методологічний концепт. Підготовка майбутніх дизайнерів ґрунтується на методології наукового пізнання, загальнонауковій та конкретно-науковій методології, стратегії сталого розвитку суспільства, основних наукових положеннях педагогіки, психології, теорії творчості, закономірностей і принципів освітнього процесу в галузі дизайн-освіти, методології цілісного освітнього процесу; загальнонаукових положеннях теорій особистості, аксіології; парадигмах теоретичного осмислення суті дизайну, його культури відповідності; сучасних концепціях мотивації.

Передбачається застосування методів наукового пізнання трьох рівнів: *метатеоретичного*, що обіймає діалектичний метод і метод системного аналізу; *теоретико-експериментального*, до якого відносять експеримент, аналіз-синтез, індукцію-дедукцію, моделювання, гіпотетичність, логічність, абстрагування, ідеалізацію, аксіоматику, узагальнення; *емпіричного*, до якого відносять спостереження, порівняння, вимірювання, анкетування, співбесіду, тестування. Результативність системи підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій забезпечується ключовими і базовими підходами до навчання майбутніх графічних дизайнерів проектуванню об'єктів дизайну засобами цифрових технологій, обумовлених принципами професійної діяльності дизайнера.

Теоретичний концепт сформовано змістом сучасних положень педагогічної теорії, категорій, базових понять, що виявляють сутність і структуру процесу підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій та сприяють розробці сис-

теми підготовки майбутніх графічних дизайнерів. Понятійно-категоріальний апарат, що обіймає базові поняття, доповнено уточненням змісту понять: об'єкт дизайну; продукт дизайну; цифрові технології; і залучено поняття: сегментація сфери графічного дизайну; глобалізація; цифровізація; ключові групи стейкхолдерів; контент-аналіз; моделі проектування; ключові підходи; інтегративність; типологія; фрейм; рефлексія; базові візуальні матеріали; відмінний продукт дизайну.

З позиції врахування у навчанні проектуванню об'єктів дизайну засобами цифрових технологій ключових характеристик змісту і завдань професійної діяльності графічного дизайнера, зазначимо, що галузь графічного дизайну є широкою сферою для дослідження. Це позначається на кількості й різноманітті освітніх компонентів, в межах яких відбувається підготовка до проектування об'єктів графічного дизайну. Відзначається перехід від стислої орієнтації на фундаментальну загальнотеоретичну підготовку на забезпечення формування особистого шляху майбутнього графічного дизайнера. Теоретична та практична підготовка майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій передбачає оволодіння знаннями з основ теорії, історії, методики та практики дизайну, змістом і етапами організації проектної діяльності; опанування вміннями аргументації, реалізації та презентації індивідуальних та колективних проектів. Це значною мірою регламентує організацію освітнього середовища, відбір методів і засобів навчання з огляду на систему об'єктів графічного дизайну і набір цифрових технологій, які розуміються як золотий стандарт графічного дизайну.

Технологічний концепт визначає можливість коригування змісту підготовки, педагогічну технологію і послідовність упровадження умов реалізації освітнього процесу, особливості поточного і підсумкового моніторингу підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій. Система підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій зорієнтована на:

– динамічність процесу поетапної підготовки, що враховує сталий розвиток фахівця, неперервність навчання, формування умови для перманентного оновлення і добору змісту підготовки, застосування тех-

нологій навчання, відповідних завданням підготовки, характеристикам сфери графічного дизайну, вимогам ринку праці, розвитку технічних засобів і цифрових технологій, пошук і усвідомлення індивідуальних рис проєктної діяльності;

– формування у здобувачів вищої освіти на основі застосування фреймування (побудови фреймів, внутрішніх і зовнішніх структурних зв'язків між фреймами) розуміння контексту застосування можливостей цифрових технологій, логічного обґрунтованого вибору і використання системи засобів цифрових технологій, усвідомленого вибору засобів цифрових технологій при проєктуванні об'єктів графічного дизайну, що формує резерв часу для пошукової діяльності, розвитку м'яких навичок;

– адаптивне використання міждисциплінарних знань, застосування гнучкого, ітеративного процесу проєктування об'єктів графічного дизайну засобами цифрових технологій, типології об'єктів графічного дизайну на основі сегментації послуг сфери графічного дизайну в глобальному вимірі в межах освітнього компонента з проєктуванням внутрішніх і зовнішніх зв'язків зі змістом інших освітніх компонентів освітньої програми;

– підготовку майбутніх графічних дизайнерів до роботи запозиченнями із дотриманням основ доброчесності, запобігання проявам візуального плагіату з одночасною спрямованістю практико-орієнтованого навчання, опанування стандартів і вимог до об'єктів графічного дизайну;

– застосування відповідного сучасним суспільним умовам освітнього середовища, запровадження до підготовки майбутніх фахівців сучасних форм навчання (зокрема, практико-орієнтованих лекцій, вебінарів із використанням суспільних ресурсів, міні-тренінгів), методів (зокрема, тематичного методу, методу Case Study, методу портфоліо, імітаційного методу прийняття управлінських рішень), прийомів і засобів (зокрема, прийомів-комбінаторів до методу проєктів; систематизації великого обсягу візуальної інформації у Mood board; проблемних питань стосовно ситуацій здійснення вибору у змінених умовах; активного вивчення нового матеріалу шляхом унаочнення прийомів роботи з графічним редактором, аналізу відеоматеріалів; виконанні конкурсних робіт профільного напрямку і соціальних проєктів).

Практичний концепт впровадження в освітній процес закладів вищої освіти моделі підготовки майбутніх графічних ди-

зайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій передбачає верифікацію отриманих результатів за методикою діагностики стану готовності майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій як інструментарієм, що уможливорює експериментальну перевірку результативності запропонованої моделі, прогностичне обґрунтування подальших перспектив вдосконалення підготовки майбутніх дизайнерів.

Висвітлена концепція підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій спрямована на оперативне врахування у змісті підготовки вимог стейкхолдерів, національного і глобального ринку праці, запровадження в умовах поширення цифровізації освітніх технологій, що відповідають завданням і специфічним рисам галузі графічного дизайну, організації практико-орієнтованого і особистісно-орієнтованого оволодіння здобувачами вищої освіти фаховими компетентностями, визначеними Стандартом вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» галузі знань 02 «Культура і мистецтво» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Перспективою подальших досліджень є розроблення шляхів реалізації основних положень концепції, визначення результативності і ефективності підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій.

Список бібліографічних посилань

- Алексеева, 2010 – Алексеева, С.В. (2010). Організація дослідницької діяльності учнів з дизайну у професійних навчальних закладах художнього профілю: дис. ... канд. пед. наук. Київ: Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих НАПН України. 259 с.
- Алексеева, 2020 – Алексеева, С.В. (2020). Теоретичні і методичні основи підготовки майбутніх дизайнерів у коледжах художнього профілю до розвитку професійної кар'єри: дис. ... д-ра. пед. наук. Київ: Інститут професійно-технічної освіти НАПН України. 674 с. URL: <https://uacademic.info/download/file/0520U101533/dis.pdf>.
- Борин, 2023 – Борин, Г.В. (2023). Підготовка майбутніх вихователів до формування художньо-конструктивної діяльності дітей дошкільного віку: дис. ... д-ра. пед. наук. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. 540 с. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/28756/1/Dis_Boryn.pdf
- Борисова, 2023 – Борисова, С.В. (2023). Модифікація контент-аналізу оголошень праці як засобу врахування вимог стейкхолдерів-роботодавців при оновленні змісту професійної підготовки майбутніх графічних дизайнерів. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: «Педагогічні науки»*, 4: 51–60. URL: <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua/article/view/4969>

- Борисова, 2024 – Борисова, С. (2024). Цифрові технології у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну. *Наукова діяльність як шлях формування професійних компетентностей майбутнього фахівця (НПК-2024)*: матер. міжнар. наук.-практ. конф. 5–6 грудня 2024 р., Суми. С. 91–93. URL: https://sspu.edu.ua/images/2024/docs/nauka/konf/zbirnik_npk-2024_3f5ab.pdf
- Бурак, 2023 – Бурак, В.Г. (2023). Теоретичні і методичні основи підготовки майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи в закладах вищої освіти: дис. ... д-ра пед. наук. Херсонський національний університет. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. 654 с. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/32057/1/Dis_Burak.pdf
- Лілік, 2020 – Лілік, О. (2020). Стратегіальність як базовий принцип професійно-педагогічної діяльності. *Вісник університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки*, 2(20): 50–55. URL: <https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2020/2/7.pdf>
- Плецан, 2021 – Плецан, Х.В. (2021). Теоретико-методологічні основи формування і розвитку креативних кластерів в Україні: культурологічний підхід. *Науковий Вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого*, 29: 98–108. URL: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.29.2021.248792>
- Повідайчик, 2024 – Повідайчик, М.М. (2024). Теорія і практика формування конкурентоспроможності майбутніх учителів математики в процесі науководослідницької діяльності: дис. ... д-ра пед. наук. Ужгородський національний університет. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. 572 с.
- Потапчук, 2024 – Потапчук, О.І. (2024). Теоретичні та методичні засади підготовки майбутніх фахівців комп'ютерного профілю до застосування цифрових технологій: дис. ... д-ра пед. наук. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. 496 с. URL: https://tnpu.edu.ua/naukova-robota/documents-download/d-58-053-01/Dis_Potapchuk.pdf
- Про схвалення, 2021 – Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей та затвердження плану заходів з її реалізації: Розпорядження КМУ від 3 бер. 2021 р. № 167-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-r#Text>
- Рижко, 2014 – Рижко, В.А. (2014). Концепція. *Енциклопедія Сучасної України*, 14. Інститут енциклопедичних досліджень НАН України. URL: <https://esu.com.ua/article-3256>
- Се, 2023 – Се, Юйдін. (2023). Теоретико-методологічні аспекти підготовки студентів дизайнерів у закладах передвищої освіти: дис. ... д-ра філ. з гал. зн. 01 Освіта. Тернопіль: Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. 244 с. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/32200/1/Dys_Sie_Yuidin.pdf
- Стандарт, 2019 – Стандарт вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн» (2019): Затв. наказом МОН України 13.12.2018 р. № 1391. URL: <https://osvita.ua/doc/files/news/630/63009/022-dizaun-bakalavr.pdf>
- Трошкін, 2004 – Трошкін, О.В. (2004). Педагогічні умови розвитку ініціативності майбутніх дизайнерів у процесі навчально-творчої діяльності: дис. ... канд. пед. наук. Донецький національний університет. Луганськ: Луганський національний педагогічний університет імені Тараса Шевченка. 227 с.
- Цзя, 2017 – Цзя, Яочен. (2017). Розвиток творчого потенціалу майбутніх фахівців з графічного дизайну у професійній підготовці: дис. ... канд. пед. наук. ВНЗ «Міжрегіональна Академія управління персоналом». Київ: Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова. 225 с. URL: https://npu.edu.ua/images/file/vidil_aspirant/dicer/D_26.053.01/dis_Jia_Yaochen.pdf
- Чирчик, 2017 – Чирчик, С.В. (2017). Теоретичні і методичні основи формування професійної компетентності майбутніх бакалаврів з дизайну інтер'єру: дис. ... д-ра пед. наук. Житомир: Житомирський державний університет імені Івана Франка. 774 с.
- Шапран, 2019 – Шапран, О.І. (Ред.). (2019). Педагогічна інноватика: термінологічний словник. Переяслав-Хмельницький: Дамбровська Я.М. 384 с. URL: <https://ehsupir.uhsp.edu.ua/server/api/core/bitstreams/dc46e9fb-4bef-41f7-9298-1282a0b35b2d/content>
- Borysova, et al, 2024 – Borysova, S., Tytar, O., Stoliarchuk, N., Alforova, Z., & Tykhoniuk, O. (2024). Analysis of the impact of the digital revolution on creativity in contemporary art: technological changes, interactivity and virtual aesthetics. *Synesis*, 16(1): 403–420. URL: <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2951/3744>
- Osińska, 2014 – Osińska, V. (2014). Alberto Cairo: The Functional Art. An introduction to information graphics and visualization, Berkeley 2012. *Toruńskie Studia Bibliologiczne*, 2(13): 207–209. URL: <https://apcz.umk.pl/TSB/article/view/TSB.2014.025/5359>
- Center, 1997 – Center for Universal Design. College of Design. (1997). NC State University. URL: <https://design.ncsu.edu/research/center-for-universal-design/>
- Design, 2021 – Design Thinking. (2021). *IDEO U*. URL: <https://www.ideo.com/pages/design-thinking>
- Gavira, 2023 – Gavira, M.G. (2023). Graphic design and new technologies. *Concept. Journal of Design Research and Innovation*, 2(1). URL: <https://doi.org/10.58534/cpio7adg5y>
- Global, 2024 – Global Graphic Designers – Market Research Report (2024–2029). *IBISWorld*. URL: <https://www.ibisworld.com/global/market-research-reports/global-graphic-designers-industry/>
- Rossikhina, Rossikhin, Kaganovska, 2019 – Rossikhina, H., Rossikhin, V., & Kaganovska, T. (2019). Problems of education digitization in Ukraine. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 105: 741–745. URL: <https://doi.org/10.2991/iscde-19.2019.144>
- Shams, 2017 – Shams, R. (2017). Transnational education and total quality management: a stakeholder-centred model. *Journal of Management Development*, 36(3): 376–389. URL: <https://doi.org/10.1108/JMD-10-2015-0147>

References

- Alekseeva, S.V. (2010). Organization of students' research activity in design in professional art colleges: Thesis of Ph.D Dissertation Kyiv: Institute of Pedagogical Education and formation of adults of NAPS of Ukraine. 259 p. [in Ukr].
- Alekseeva, S.V. (2020). Theoretical and methodological bases of preparation of future designers in art colleges for the development of professional career: Thesis of Doctor Science Dissertation. Kyiv: Institute of Pedagogical Education and formation of adults of NAPS of Ukraine. 674 p. Retrieved from <https://uacademic.info/download/file/0520U101533/dis.pdf> [in Ukr].
- Boryn, G.V. (2023). Preparation of future educators for the formation of artistic and constructive activities of preschool children: Thesis of Doctor Science Dissertation. Ternopil: Ternopil National Pedagogical Uni-

- versity named after Volodymyr Hnatyuk. 540 p. Retrieved from http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/28756/1/Dis_Boryn.pdf [in Ukr].
- Borysova, S.V. (2023). Modification of content analysis for job advertisements as a means of taking into account the stakeholders-employers' requirements during updating the content of future graphic designers' professional training. *Bichuk Bulletin of the Cherkasy Bohdan Khmelnytsky National University. Series «Pedagogical Sciences»*, 4: 51–60. Retrieved from <https://ped-ejournal.cdu.edu.ua/article/view/4969> [in Ukr].
- Borysova, S. (2024). Digital technologies in preparing future graphic designers for designing design objects. *Scientific activity as a way of future specialist's professional competencies formation: proceedings of the international scientific and practical conference, December 5–6, Sumy*. PP. 91–93. Retrieved from https://sspu.edu.ua/images/2024/docs/nauka/konf/zbirnik_npk-2024_3f5ab.pdf [in Ukr].
- Burak, V.H. (2023). Theoretical and methodical foundations of training future specialists in hotel and restaurant business in higher educational institutions: Thesis of Doctor Science Dissertation. Kherson State University. Ternopil: Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. 654 p. Retrieved from http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/32057/1/Dis_Burak.pdf [in Ukr].
- Lilik, O. (2020). Strategicity as a basic principle of professional and pedagogical activity. *Bulletin of the Alfred Nobel University. Series «Pedagogy and Psychology»*. *Pedagogical Sciences*, 2(20): 50–55. Retrieved from <https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2020/2/7.pdf> [in Ukr].
- Pletsan, K. (2021). Theoretical and methodological fundamentals of formation and development of creative clusters of creative industries in Ukraine: culturological approach. *Academic Bulletin of Kyiv National Karpenko-Karyi University of Theatre, Cinema and Television*, 29: 98–108. <https://doi.org/10.34026/1997-4264.29.2021.248792> [in Ukr].
- Povidaychuk, M.M. (2024). Theory and practice of forming the competitiveness of future teachers of mathematics in the process of scientific research activity: Thesis of Doctor Science Dissertation. Uzhhorod National University State Higher Educational Institution. Ternopil: Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. 572 p. [in Ukr].
- Potapchuk, O.I. (2024). Theoretical and methodological principles of future computer specialists' training for the use of digital technologies: Thesis of Doctor Science Dissertation. Uzhhorod National University State Higher Educational Institution. Ternopil: Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. 496 p. Retrieved from https://tnpu.edu.ua/naukova-robota/documents-download/d-58-053-01/Dis_Potapchuk.pdf [in Ukr].
- On approval of the Concept for the Development of Digital Competencies and approval of the action plan for its implementation: Order of the CMU of March 3, 2021. № 167-p. Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-p#Text> [in Ukr].
- Ryzhko, V.A. (2014). Conception. *Encyclopedia of Modern Ukraine*, 14. Institute of Encyclopedic Research of the NAS of Ukraine. Retrieved from <https://esu.com.ua/article-3256> [in Ukr].
- Xie, Yuding. (2023). Theoretical and methodological aspects of training design students in institutions of preliminary higher education. Thesis of Ph.D Dissertation. Ternopil: Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. 244 p. Retrieved from http://dspace.tnpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/32200/1/Dys_Sie_Yuidin.pdf [in Ukr].
- Standard of higher education of the first (bachelor's) level, field of knowledge 02 "Culture and Art" in the specialty 022 "Design". (2019): Approved by order of the Ministry of Education and Science of Ukraine dated December 13, 2018 No. 1391. Retrieved from <https://osvita.ua/doc/files/news/630/63009/022-dizayn-bakalavr.pdf> [in Ukr].
- Troshkin, A.V. (2004). Educational conditions of initiative development of designers-to-be in the course of academic and creative activities: Thesis of Ph.D Dissertation. Donetsk State University. Luhansk: Luhansk Taras Shevchenko National Pedagogical University. 227 p. [in Ukr].
- Jia, Yaochen. (2017). Development of creative potential of future graphic design specialists in professional training: Thesis of Ph.D Dissertation. Interregional Academy of Personnel Management. Kyiv: M.P. Drachmanov National Pedagogical University. 225 p. Retrieved from https://npu.edu.ua/images/file/vidil_aspirant/dicer/D_26.053.01/dis_Jia_Yaochen.pdf [in Ukr].
- Chyrchuk, S.V. (2017). Theoretical and methodological fundamentals of the formation of the professional competence in the prospective interior design Bachelors: Thesis of Doctor Science Dissertation. Zhytomyr: Zhytomyr State University named after Ivan Franko. 774 p. [in Ukr].
- Shapran, O.I. (Ed.). (2019). *Pedagogical Innovation: Terminological Dictionary*. Pereyaslav-Khmelnytskyi: Dambrovska Ya.M. 384 p. Retrieved from <https://ehsupir.uhsp.edu.ua/server/api/core/bitstreams/dc46e9fb-4bef-41f7-9298-1282a0b35b2d/content> [in Ukr].
- Borysova, S., Tytar, O., Stoliarchuk, N., Alforova, Z., & Tykhoniuk, O. (2024). Analysis of the impact of the digital revolution on creativity in contemporary art: technological changes, interactivity and virtual aesthetics. *Synesis*, 16(1): 403–420. Retrieved from <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2951/3744>
- Osińska, 2014 – Osińska, V. (2014). Alberto Cairo: The Functional Art. An introduction to information graphics and visualization, Berkeley 2012. *Toruńskie Studia Bibliologiczne*, 2(13): 207–209. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.12775/TSB.2014.025>
- Center for Universal Design. College of Design. (1997). NC State University. Retrieved from <https://design.ncsu.edu/research/center-for-universal-design/>
- Design Thinking*. (2021). *IDEO U*. Retrieved from <https://www.ideo.com/pages/design-thinking>
- Gavira, M.G. (2023). Graphic design and new technologies. *Concept. Journal of Design Research and Innovation*, 2(1). <https://doi.org/10.58534/cpio7adg5y>
- Global Graphic Designers – Market Research Report (2024-2029). *IBISWorld*. Retrieved from <https://www.ibisworld.com/global/market-research-reports/global-graphic-designers-industry/>
- Rossikhina, H., Rossikhin, V., & Kaganovska, T. (2019). Problems of education digitization in Ukraine. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 105: 741–745. <https://doi.org/10.2991/iscde-19.2019.144>
- Shams, R. (2017). Transnational education and total quality management: a stakeholder-centred model. *Journal of Management Development*, 36(3): 376–389. <https://doi.org/10.1108/JMD-10-2015-0147>

BORYSOVA Svitlana

Ph.D in Pedagogy, associate Professor at the Department of Design,
State Institution "Luhansk Taras Shevchenko National University";
Doctoral,
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University

THE CONCEPT OF TRAINING FUTURE GRAPHIC DESIGNERS FOR DESIGNING DESIGN OBJECTS BY MEANS OF DIGITAL TECHNOLOGIES

Summary. Formation of the readiness of the future graphic designer for professional activity in the context of designing design objects characteristic of the industry using digital technologies is an urgent problem of modern professional training. The development of the basic provisions of the concept lays down a holistic system of training coordinated in terms of content, structure, organizational and pedagogical conditions, methods, and means of education, a system of design objects and a complex of digital technologies.

The article aims to highlight the provisions of the concept of training future graphic designers for designing design objects using digital technologies.

Methods. Solving the specified problem required analysis, systematization, concretization, and theoretical generalization of the results of scientific-theoretical and empirical investigations. This gave grounds to structure and characterize the concept as systematized scientific knowledge and a form of presentation of research results that contains components of both theoretical and practical orientation.

Results. The concept, as a construct, contains general provisions (leading ideas, goals, tasks, principles), methodological (theoretical-methodological basis), theoretical (conceptual-categorical apparatus), technological (content-meaning content of the researched process), and practical (verification of the obtained results) concepts.

Originality. The concept of training future specialists in graphic design for the design of design objects using digital technologies contains four groups of initial provi-

sions, which are focused on: the connection of the global market of graphic design, objects of graphic design, and the means of digital technologies that provide their design; the connection between the principles of the graphic designer's professional activity and the process of designing design objects; methodologies of training future graphic designers and actual training of future graphic designers for designing design objects using digital technologies. The concept defines the purpose, tasks, and principles of the implementation of the idea, which take into account the principles of universal design, and the content of methodological, theoretical, technological, and practical concepts.

Conclusion. The highlighted concept of training future graphic designers to design objects using digital technologies is aimed at promptly taking into account in the context of preparation the requirements of stakeholders, the national and global labor market, the implementation in the conditions of the spread of digitalization, educational technologies that meet the tasks and specifics of the field of graphic design, organizations practice-oriented and personal-oriented acquisition by students of higher education of professional competencies defined by the relevant Standard of higher education.

Keywords: graphic design; graphic designer training; design; digital technologies; design objects; concept.

Одержано редакцією 18.11.2024
Прийнято до публікації 03.12.2024