

Як цитувати: Алексеева С. Адамовська М. (2025) Освіта в умовах розвитку креативних індустрій: особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів. Moderní aspekty vědy: LV. Díl mezinárodní kolektivní monografie / Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o.. Česká republika: Mezinárodní Ekonomický Institut s.r.o., 2025. С.109-121

Алексеева Світлана Володимирівна доктор педагогічних наук, головний науковий співробітник відділу моніторингу та оцінювання якості загальної середньої освіти Інституту педагогіки НАПН України, 04053, Україна, м. Київ, вул. Січових Стрільців, 52-д, тел.: (044) 481-37-71, e-mail: sv-05@ukr.net, <https://orcid.org/0000-0002-8132-0465>

Адамовська Маріанна Станіславівна аспірантки Інституту педагогіки НАПН України, 04053, Україна, м. Київ, вул. Січових Стрільців, 52-д, тел.: (044) 481-37-71, e-mail: marianka_a@ukr.net, <https://orcid.org/0000-0002-7295-0182>

ОСВІТА В УМОВАХ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ: ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

Вступ. Креативні індустрії відіграють ключову роль у сучасній економіці та суспільстві, поєднуючи мистецтво, культуру, технології та підприємництво. Їхній вплив поширюється на різні сфери життя – від економіки та інновацій до соціального розвитку та культурної ідентичності. Креативні індустрії генерують значний обсяг доходів та створюють нові робочі місця, це драйвер економічного розвитку. За даними ЮНЕСКО та ООН, ця сфера є однією з найдинамічніших у світовій економіці, що стимулює підприємництво, підтримує малий і середній бізнес, сприяє експорту інтелектуального продукту та зміцнює конкурентоспроможність країн на глобальному ринку. Вони визначають майбутнє праці, освіти та технологій, роблячи світ більш відкритим, різноманітним і динамічним. Багато компаній у сфері креативних індустрій орієнтуються на принципи сталого розвитку – екологічно свідоме виробництво, мінімізацію відходів, використання екологічних матеріалів та енергоефективні технології.

Креативні індустрії – це не лише джерело економічного зростання, а й потужний інструмент впливу на культуру, суспільство та інноваційний розвиток. Вони відіграють важливу роль у збереженні та популяризації культурної спадщини, створенні сучасних культурних продуктів, розвитку глобального діалогу між різними націями, що сприяє розширенню можливостей для самовираження, підтримці різноманітності, соціальним змінам, формуванню громадянської свідомості. За такого підходу ми говоримо про формування культурної ідентичності нації. Сучасний ринок праці вимагає від фахівців не лише технічних знань, а й креативного мислення, адаптивності, вміння працювати в команді та володіння цифровими інструментами.

Креативні індустрії створюють нові освітні можливості, сприяють появі міждисциплінарних спеціальностей та розвитку навчання протягом життя (lifelong learning).

Підготовка майбутніх фахівців стає ключовим чинником креативної економіки, яка базується на знаннях, інноваціях і творчості. А отже, сучасні освітні програми мають адаптуватися до нових викликів ринку, формуючи креативне мислення, технічні навички та підприємницький підхід.

Виклад основного матеріалу. Креативні індустрії охоплюють широкий спектр галузей, що поєднують мистецтво, технології та бізнес. До креативних індустрій належать різноманітні спеціальності – від графічного дизайну та анімації до цифрового маркетингу та геймдеву. Цей останній (від англ. Game development) — являє собою міждисциплінарну сферу креативної індустрії, що охоплює всі етапи процесу створення відеоігор, включаючи геймдизайн, програмування, візуальне та звукове оформлення, а також продюсування, тестування й маркетинг інтерактивного продукту. Геймдев може охоплювати як масштабні проєкти (AAA-ігри), так і невеликі незалежні ігри (indie games). Це одна з найдинамічніших і найкреативніших галузей цифрової індустрії, яка об'єднує технічні, творчі та дизайнерські складові.

Дизайн у сучасному суспільстві є фундаментом багатьох креативних професій і виконує роль одного з ключових компонентів креативної економіки. Його міждисциплінарний характер охоплює широкий спектр напрямів, кожен із яких поєднує художнє мислення, технологічну інноваційність та прикладну функціональність. Зокрема, до провідних галузей, у яких дизайн відіграє визначальну роль, належать:

- *графічний дизайн*, що включає розробку візуальної айдентики, брендингу, а також створення друкованої та цифрової продукції;
- *UX/UI дизайн*, спрямований на проєктування зручних і привабливих інтерфейсів для вебсайтів і мобільних застосунків;
- *промисловий дизайн*, пов'язаний із розробкою предметів, меблів, техніки, транспортних засобів;
- *інтерактивний та цифровий дизайн*, що охоплює створення анімації, контенту для доповненої (AR) та віртуальної реальності (VR);
- *реклама та маркетинг*, у межах яких дизайн застосовується для реалізації креативних рекламних кампаній, сторітелінгу, відеокommunікації та побудови брендів;
- *публічні комунікації та PR*, де важливими є управління репутацією та стратегічне планування інформаційних потоків;
- *журналістика та цифрові медіа*, що охоплюють блогінг, подкастинг і функціонування новинних платформ;
- *теле- та радіомовлення*, орієнтоване на створення інформаційно-аналітичних програм і шоу-контенту;
- *редакційний та книжковий дизайн*, який передбачає візуальне оформлення друкованих і цифрових видань;
- *мода та текстильна індустрія*, що включає дизайн одягу й аксесуарів (зокрема колекцій і fashion-ілюстрацій), інноваційні текстильні технології

(екологічні матеріали, «розумний» одяг), а також fashion-маркетинг і брендинг, орієнтовані на створення іміджу та цифрове просування брендів;

- *кінематограф і відеопродукція*, які охоплюють процеси продюсування, сценарної розробки, режисури, операторської роботи, а також створення художніх і рекламних відеоматеріалів;

- *анімація та геймдев*, що включають 2D- і 3D-анімацію, моушн-дизайн, створення мультфільмів, відеоігор і VR/AR-контенту;

- *архітектура та урбаністика*, зосереджені на проєктуванні будівель і просторів, ландшафтному дизайні та розробці концепцій «розумного міста» (Smart Cities);

- *музика та звукорежисура*, де дизайн проявляється у продюсуванні, записі, озвученні, мікшуванні аудіопродуктів, а також в організації музичних подій;

- *туризм і креативні індустрії гостинності*, у межах яких дизайн застосовується для формування туристичного досвіду (experience design), розвитку культурного, подієвого й гастрономічного туризму, брендингу територій і дестинацій;

- *образотворче мистецтво та арт-менеджмент*, що охоплюють управління культурними проєктами, галерейну діяльність, продаж мистецтва, освітні ініціативи та організацію творчих воркшопів.

Таким чином, дизайн у креативних індустріях виступає не лише естетичною або декоративною категорією, а й стратегічним інструментом соціокультурної трансформації, інноваційного розвитку та міжгалузевої взаємодії.

Для підготовки конкурентоспроможних фахівців з дизайну необхідна інтеграція освітніх програм із потребами ринку, що передбачає стажування у компаніях та креативних студіях, майстер-класи від експертів індустрії, використання реальних брифів у навчальних проєктах. Сучасна освіта в умовах розвитку креативних індустрій повинна забезпечувати інтеграцію фундаментальних знань в галузі мистецтва, дизайну, технологій, комунікацій та практичних навичок роботи з професійними інструментами та програмним забезпеченням. Важливою професійною якістю майбутні фахівці з дизайну мають стати розвинене критичне та креативне мислення, що сприятиме генеруванню нових ідей та інноваційних дизайнерських рішень. Фахівці креативних індустрій часто працюють у фрілансі, стартапах або відкривають власний бізнес. Тому важливо навчати брендингу та самопрезентації, фінансової грамотності, бізнес-планування, навичок комунікації й роботи з клієнтами, гнучкості, адаптивності до швидких змін ринку. Навчання для креативних індустрій повинно ґрунтуватися на реальних кейсах, сприяти формуванню практичного досвіду, комунікаційних навичок. Насамперед, це про співпрацю між різними сферами, такими як дизайн, ІТ, бізнес, мистецтво, а також інкубатори стартапів та хакатони створення реальних продуктів, командні проєкти з інтеграцією маркетингу, UX/UI-дизайну. Сучасний фахівець у креативній економіці має володіти цифровими інструментами та технологіями, серед них: графічні та 3D-редактори (Adobe

Creative Suite, Blender, Figma тощо), програмування та інтерактивні медіа, віртуальна та доповнена реальність, штучний інтелект та його використання у творчих процесах тощо. Освіта для креативної економіки має бути інноваційною, практичною та міждисциплінарною. Вона повинна не лише давати знання, а й розвивати навички адаптації до динамічного ринку, що зробить фахівців конкурентоспроможними у глобальному середовищі.

Освіта у сфері креативних індустрій має відповідати динамічним змінам ринку, технологічному прогресу та новим вимогам до фахівців. Тому сучасна система навчання комбінує академічні програми, альтернативні формати та проєктне навчання, що дозволяє студентам отримувати як фундаментальні знання, так і практичні навички.

Академічна освіта є традиційною основою підготовки фахівців у сфері креативних індустрій. Вона включає бакалаврські та магістерські програми у галузях дизайну, мистецтва, медіа, реклами, кінематографу та суміжних галузей. Серед ключових переваг такої освіти варто виокремити фундаментальність знань і методологічну підготовку: студенти здобувають базові, концептуальні знання, що формують цілісне уявлення про обрану професію. Важливою перевагою є також системність освітнього процесу – структурованість навчальної програми сприяє комплексному опануванню спеціальності. Значну роль відіграють можливості академічної мобільності, зокрема участь у програмах міжнародного обміну, проходження стажувань у компаніях-партнерах, а також здобуття подвійних дипломів. Розвинена інфраструктура закладів вищої освіти забезпечує доступ до сучасного обладнання, лабораторій, студій і майстерень, що дозволяє реалізовувати практичні проєкти. Окрім того, освітнє середовище сприяє формуванню соціального та професійного капіталу завдяки постійній взаємодії з викладачами, експертами та однодумцями.

Водночас академічна освіта має і низку обмежень. Зокрема, до недоліків належить повільна адаптація до змін ринку: оновлення освітніх програм не завжди відбувається достатньо оперативно, що ускладнює врахування новітніх технологій і тенденцій. Крім того, залишається актуальною проблема недостатнього рівня практичної підготовки — попри зростання кількості прикладних завдань, частина випускників продовжує стикатися з труднощами у професійному середовищі. Ще одним викликом є висока вартість навчання, особливо в провідних закладах освіти, що обмежує доступ до якісної освіти для значної частини абітурієнтів. До недоліків також можна віднести формалізованість освітнього процесу, яка проявляється у відсутності гнучкості щодо вибору навчальних дисциплін, а також у збереженні у програмах застарілих курсів, що не відповідають актуальним запитам ринку праці.

Отже, академічна освіта у сфері креативних індустрій відіграє важливу роль у формуванні професійної ідентичності, однак потребує постійної актуалізації змісту та вдосконалення методів навчання відповідно до динаміки сучасного ринку.

З розвитком цифрових технологій з'явилися численні *альтернативні освітні формати*, які дозволяють отримувати знання швидко, доступно та з урахуванням актуальних вимог ринку. Насамперед, це такі альтернативні формати навчання у сфері креативних індустрій як онлайн-курси, майстер-класи, воркшопи. Зокрема, популярні альтернативні формати онлайн-курси (Coursera, Udemy, Domestika, Skillshare, Prometheus), можливість навчання у провідних спеціалістів та компаній (Google, Adobe, Pixar тощо), а також майстер-класи та інтенсиви, які фокусуються на конкретних навичках, наприклад, з малювання, моушн-дизайну, маркетингу, 3D-анімації, і ведуться практикуючими фахівцями, які діляться реальним досвідом. Як правило, це короткі, але насичені програми навчання. Заслужовують на увагу воркшопи, хакатони та практичні заняття у форматі командної роботи над реальними проєктами.

Альтернативні формати освіти у сфері креативних індустрій — зокрема онлайн-курси, майстер-класи, тренінги, буткемпи та освітні платформи — набувають дедалі більшого поширення завдяки своїй адаптивності до потреб ринку. Їхніми ключовими перевагами є висока гнучкість у навчальному процесі, можливість оновлення контенту відповідно до актуальних трендів та технологічних змін, а також орієнтація на розвиток прикладних і практичних навичок. До позитивних рис таких форматів слід також зарахувати відсутність зайвої бюрократії та формалізованих процедур, що дає змогу сфокусуватись безпосередньо на результаті навчання.

Втім, альтернативна освіта має і певні недоліки. Передусім, вона не завжди забезпечує достатньо глибоку теоретичну базу, що може обмежувати розуміння фундаментальних концепцій у професійній діяльності. Крім того, якість курсів та тренінгів є нерівномірною: не всі програми мають належний рівень методичної та експертної підготовки. Окремим викликом є те, що сертифікати, отримані в результаті проходження онлайн-курсів, не завжди визнаються авторитетними роботодавцями, особливо у великих компаніях із розвиненими кадровими політиками.

Таким чином, альтернативні освітні формати можуть виступати ефективним інструментом доповнення або оновлення професійної компетентності, проте не здатні повністю замінити академічну освіту у контексті глибини й системності підготовки фахівців.

Інновації в дизайн-освіті пов'язані з міждисциплінарністю дизайн-програм, де студенти-дизайнери частіше залучаються до співпраці з представниками інших спеціальностей – ІТ, інженерії, маркетингу, соціології – з метою комплексного вирішення професійних завдань. Наприклад, у Школі дизайну при Аризонському державному університеті навчання побудовано таким чином, що студенти різних спеціальностей працюють у спільних командах, навчаючись міждисциплінарній взаємодії. За такого підходу актуалізуються навчання на основі проєктів (project-based learning). Студенти залучаються до виконання реальних або наближених до реальних проєктних завдань, які ґрунтуються на кейсах з професійної практики.

Для сучасних дизайнерів важливою є здатність генерувати, розробляти та реалізовувати інноваційні ідеї із залученням цифрових технологій. Йдеться, насамперед, про активне використання цифрових інструментів і платформ для створення унікального контенту, інтерактивних продуктів, візуальних рішень, а також про роботу з технологіями доповненої (AR) та віртуальної (VR) реальності. За такого підходу ми говоримо про цифрову креативність, що поєднує художнє мислення з технологічними навичками, дозволяючи дизайнерам, художникам і креативним фахівцям створювати інноваційний контент, адаптований до викликів цифрової доби.

Цифрова креативність охоплює низку ключових компонентів. По-перше, це цифровий дизайн, який передбачає володіння сучасними програмами для графічної та відеообробки, зокрема такими як Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, а також платформами для створення веб- і мобільного дизайну, зокрема Figma. По-друге, ваговою складовою є 3D-моделювання та анімація, що включають створення візуальних ефектів, тривимірних об'єктів і середовищ за допомогою програмного забезпечення, як-от Blender, Cinema 4D, Unity, Unreal Engine. По-третє, цифрова креативність пов'язана з інтерактивністю, яка проявляється в проєктуванні користувацьких інтерфейсів (UI/UX), гейміфікації контенту та розробці інтерактивних цифрових продуктів. Крім того, важливою складовою є створення мультимедійного контенту, зокрема відеопродукції, анімації та аудіовізуальних матеріалів, що поєднують різні форми подачі інформації. Окрему увагу слід приділити використанню штучного інтелекту у творчості, зокрема нейромереж для генерації зображень, текстів і музики, прикладами чого є сервіси Midjourney, DALL·E, ChatGPT, Runway. Нарешті, цифрова креативність включає розробку контенту для доповненої та віртуальної реальності, що відкриває нові можливості у створенні імерсивних AR/VR-досвідів. Отже, цифрова креативність постає як багатовимірна міждисциплінарна компетентність, що формує основу інноваційного дизайну та відповідає актуальним потребам сучасного культурного, технологічного й інформаційного простору.

Система підготовки дизайнерів має відповідати вимогам Industry 6.0 – нової парадигми, що поєднує високі технології з людськими цінностями, етикою, сталим розвитком та інтелектуальними системами. Це передбачає перехід від автоматизації до співпраці між людиною, штучним інтелектом, біоцифровими технологіями й сенситивними інтерфейсами. Програми навчання мають регулярно оновлюватися із урахуванням впровадження інструментів генеративного дизайну, інтерактивних систем з машинним навчанням, штучного інтелекту в UX/UI, біодизайну, а також цифрових платформ для сталого моделювання. Важливо приділяти увагу дизайну взаємодії між людиною та технологіями на основі емпатії й соціальної відповідальності. Ефективним є використання електронного навчання у поєднанні з платформами доповненої та віртуальної реальності (AR/VR/MR), цифровими симуляторами, кейс-стаді, а також гейміфікованими інструментами. Це не лише розширює доступ до знань, а й сприяє розвитку у студентів гнучкого мислення, цифрової етики, здатності до адаптації та роботи

в мультикультурних командах. Крім того, доцільно використовувати онлайн-платформи для реалізації міжнародних освітніх проєктів, що об'єднують студентів різних країн у форматі віддаленої співпраці. Такий підхід готує випускників до участі в глобальних інноваційних екосистемах і сприяє формуванню дизайнерів нового покоління, здатних поєднувати технологічну експертизу з гуманітарною чутливістю.

Висновки. Креативні індустрії це умови сьогодення, що динамічно розвиваються, тому освіта у сфері креативних індустрій має відповідати динамічним змінам ринку, технологічному прогресу та новим вимогам до фахівців. Освіта майбутніх дизайнерів має діяти на випередження і передбачає використання альтернативні формати навчання. Програми підготовки дизайнерів повинні бути гнучкими та пов'язані з передовими світовими практиками, щоб підготувати нове покоління дизайнерів, готових творити в умовах глобальної креативної економіки. Сучасні дизайнери мають володіти цифровою креативністю, яка поєднує художнє мислення з технологічними навичками, дозволяючи дизайнерам, художникам і креаторам створювати інноваційний контент.

Список використаних джерел:

1. Алексеева С. Підготовка майбутніх дизайнерів до розвитку професійної кар'єри: теорія і практика : монографія. Київ : Міленіум, 2018. 484 с. URL: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/727617>
2. Алексеева С. Сучасні підходи до професійної підготовки майбутніх дизайнерів в умовах розвитку креативних індустрій. New impetus for the advancement of pedagogical and psychological sciences in Ukraine and EU countries: research matters: Collective monograph. Riga, Latvia: —Baltija Publishing, 2021. pp.1-16. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/731130>
3. Колесник Н., Шостачук Т., Максимчук А. Мультимедійні технології в дизайні: теорія та практика. Наука і техніка сьогодні. 2024. № 8 (36). URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/14362/14432>
4. Оршанський Л. Сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент. 2020. № 15. С. 43–56. DOI: <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-15-3>
5. Березюк О. Формування творчих здібностей майбутніх дизайнерів засобами художньо проєктної діяльності: Монографія / – Житомир : Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2024. 339 с.
6. Алексеева С. (2024) Новації та перспективи в освітніх практиках: неформальна освіта. Проблеми сучасного підручника. 1, 2024 С. 6-12 <https://doi.org/10.32405/2411-1309-2024-32-6-12>
7. Алексеева С. (2023) Дидактичний алгоритм розроблення індивідуальної освітньої траєкторії. Витоки педагогічної майстерності: журнал. Полтав. нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка. Полтава, 2023. Випуск 32. С. 5-9 <https://doi.org/10.33989/2075-146x.2023.32.292607> <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/740455>

8. Алексєєва С. (2023) Формування творчих здібностей та професійних компетентностей майбутніх дизайнерів під час фахової підготовки у закладах вищої освіти. Перспективи та інновації науки. (Серія «Педагогіка»). Випуск 11 (29). Київ. 2023. С. 14-22 DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-11\(29\)-14-22](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-11(29)-14-22).

<https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/739139>

9. Алексєєва С. (2023) Творчий розвиток майбутніх дизайнерів в художньо-проектних практиках. Наукові інновації та передові технології 2023. № 7(21) С. 330-338. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-7\(21\)-330-338](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-7(21)-330-338). <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/739138>

10. Алексєєва С. (2023) Теоретичні засади розвитку творчих здібностей майбутніх дизайнерів під час фахової підготовки у закладах вищої освіти. Наука і техніка сьогодні. № 9(23), С. 249-258 DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-9\(23\)-249-258](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-9(23)-249-258) <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/739137>

11. Адамовська (2025) Формування культурологічної компетентності майбутніх дизайнерів: імерсивні культурні практики та дизайн мислення. Світ дидактики: дидактика в сучасному світі: зб. матеріалів IV Міжнародної науково-практичної інтернетконференції, 29–30 жовтня 2024 р. Педагогічна думка, 2025. С. 311-315. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/744849/129.pdf>

12. Adamovska M, Kravtschenko A Künstliche Intelligenz-Technologien als Mittel zur Entwicklung der kulturwissenschaftlichen Kompetenz von Design-Studierenden. Scientific Collection «InterConf+», 55(240): with the Proceedings of the 7th International Scientific and Practical Conference «Concepts for the Development of Society's Scientific Potential» (March 19-20, 2025; Prague, Czech Republic)/ comp. by LLC SPC «InterConf». Prague: Author-publishers miscellaneous, 2025. С. 64-69 <https://archive.interconf.center/index.php/2709-4685/issue/view/19-20.03.2025/250>

13. Чемерис Г., Брянцев О. Шляхи вдосконалення дизайн-освіти у контексті стратегії цифрової трансформації освіти і науки України. Фізико-математична освіта (Scientific journal Physical and Mathematical Education). 2021. Том 32, № 6. С. 49–55. DOI: 10.31110/2413-1571-2021-032-6-008