

20. Reglement interieur du Conseil D'administration de l'Universite Paris-Saclay. L'Université Paris-Saclay: веб-сайт. URL: <http://surl.li/mgtak>.
21. Terms of Reference for the UKRI Board. UKRI: веб-сайт. URL: <http://surl.li/mgtal>.
22. The Karolinska Institutet University Board (Konsistoriet) adopted Strategy 2030. Creating Karolinska Institutet's future together. Karolinska Institutet, 2019. 32 p.
23. TUM Board of Trustees. The Technical University of Munich: веб-сайт. URL: <http://surl.li/mgtam>.
24. TUM University Council. The Technical University of Munich: веб-сайт. URL: <http://surl.li/mgtan>.
25. University board. Stockholm University: веб-сайт. URL: <http://surl.li/mgtaq>.
26. University council of the University of Warsaw. University of Warsaw: вебсайт. URL: <https://radauczelnii.uw.edu.pl/>.
27. University Council. Ludwig-Maximilians-Universität München: вебсайт. URL: <http://surl.li/mgtas>.

ВЕЛИКОЖОН ВЛАДИСЛАВ

Інститут професійної освіти НАПН України (м.Київ)

## ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ РЕКЛАМИ ТА КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ДО ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Необхідність дослідження проблеми розвитку підприємницької компетентності майбутніх дизайнерів-графіків зумовлена тенденціями становлення постіндустріального суспільства, що характеризується соціально-економічними перетвореннями, розвитком форм малого бізнесу та підприємництва. Відтак зростає потреба у фахівцях зі сформованим економічним мисленням, які здатні започаткувати власний бізнес та у подальшому успішно здійснювати підприємницьку діяльність. У цьому зв'язку актуалізується розроблення інноваційних методик розвитку підприємницької компетентності майбутніх фахівців у галузі дизайну.

Об'єктивна потреба удосконалення підготовки майбутніх дизайнерів до професійної діяльності в умовах ринкової економіки підтверджується положеннями Законів України «Про освіту» (2017), «Про розвиток та державну підтримку малого і середнього підприємництва в Україні» (2012), Стратегії розвитку малого і середнього підприємництва в Україні на період до 2020 року (2017), Копенгагенської декларації (2002), Брюгтського комюніке (2010) тощо. Однак досягнення бажаної якості професійної підготовки майбутніх фахівців у галузі дизайну гальмується недостатнім забезпеченням педагогічних умов розвитку у них підприємницької компетентності, що сприятиме всебічній самореалізації у середовищі ринкової економіки й успішному адаптуванню в креативному бізнесі.

Науково-теоретичним підґрунтям дослідницького пошуку є праці учених із: філософії сучасної освіти (В. Андрущенко, І. Зязюн, В. Кремень, В. Лутай та ін.); безперервної професійної освіти (І. Андрущук, Н. Бідюк, С. Гончаренко, А. Гуржій, П. Лузан, Н. Ничкало, В. Радкевич, Л. Пуховська, С. Сисоєва та ін.); професійного розвитку й кар'єрного зростання майбутніх фахівців (Л. Базиль, Д. Закатнов, Л. Карамушка, О. Кучерявий, С. Максименко, В. Орлов, О. Помиткін, В. Рибалка та ін.); упровадження інноваційних технологій професійної освіти (В. Биков, Л. Герганов, Т. Герлянд, О. Гуменний, І. Дичківська, А. Каленський, Л. Карташова, А. Кононенко, М. Пригодій, І. Смирнова та ін.); підготовки молоді до підприємницької діяльності (М. Бойко, В. Дрижак, Л. Єршова, В. Колот, Г. Матукова, А. Молдован, Н. Пасічник, Є. Сірий, Ю. Стрельников, М. Ткаченко та ін.). Водночас, поза увагою вчених залишається проблема розвитку підприємницької компетентності і такої важливої складової якості особистості бізнесмена як підприємливість. Без цього будь-який дизайнер, навіть з високим рівнем професійної підготовки, не досягне бажаного життєвого успіху.

Наприклад, значний попит на світовому ринку і в Україні спостерігається щодо дизайнерських розробок у сфері тривимірної комп'ютерної графіки. Щоб почати створювати тривимірну графіку, дизайнеру потрібно мати уявлення про основні інструменти (3D-редактори) й етапи проєктування 3D-моделей, вміти відображати об'єктивну реальність у специфічній, переважно символічній, формі. Створення віртуального світу, зі своєю легендою та художнім візуальним стилем – це унікальна комп'ютерна гра. Коректно виконане зображення тривимірної графіки дає можливість повністю поринути у віртуальний світ. Тому головним чинником у створенні 3D-анімації у грі та в мультфільмах є безперебійне функціонування у поєднанні з візуальним аспектом. Відтак, дизайнер вчиться створювати образ, що має виражену художню стилістику й мистецьку цінність, який відповідає усім вимогам створення персонажу комп'ютерної гри чи 3D-анімації. Він усвідомлює, що тільки таким способом можливе створення вдалого персонажу, що буде вирізнятися серед інших подібних, більшості яких притаманний нинішній безсмак сучасної доби постмодернізму й комп'ютеризації. Сучасне професійне мислення багатьох фахівців у галузі 3D-анімації перенасичене інформаційним безладом, а цілісність самостійно виробленого світобачення й культурно-мистецького смаку майже відсутнє. Тому додаючи оригінальність мистецького виконання такого завдання, можна досягти якісного професійного результату створення 3D-моделі персонажу.

Безумовно, сучасний ігровий світ потребує якісної продукції та приємної картинки, що змушує мистецтво тривимірної графіки крокувати вперед з неймовірною швидкістю. Відомо, що у створенні віртуальної реальності, найважливішим є правило відтворення віртуального світу, в який глядач мусить повірити. Цього можна досягти тільки через коректне художнє відтворення створеної 3D-моделі. Такий продукт

здатен привернути увагу цільової аудиторії, сформувати інтерес до художніх образів, представлених у візуальних видах мистецтва, зокрема 3D-анімації. Але справжній успіх прийде тоді, коли завдяки своїм підприємницьким якостям дизайнеру вдасться перетворити дизайнерський продукт у конкурентоздатний товар, що може бути реалізований на ринку. Тому розвиток 3D анімації висуває й свої вимоги до підприємницької підготовки фахівців-дизайнерів.

У межах здійснюваного нами дослідження графічний дизайн розуміємо висококонкурентну бізнес-нішу, що вимагає сильного рекламного маркетингу. Завдяки якісній підготовці до підприємницької діяльності майбутній фахівець у галузі дизайну може практично оволодіти різними формами анімаційної графіки, набутти цифрових навичок, засвоїти методи виробництва та розвинути інші таланти, що сприятимуть задоволенню споживацького попиту в креативній індустрії. Лише підприємливість дизайнера, сформована в закладі професійної освіти, є запорукою його успіху з перших кроків у бізнесі.

Важливим кроком у реалізації бізнес-ідей, зокрема і в сфері 3D анімації є розуміння своїх сильних і слабких сторін. Майбутній дизайнер повинен усвідомлювати свої позитивні та негативні якості, а саме: які з них будуть сприяти розвитку бізнесу, а які – заважатимуть у подоланні бар'єрів на шляху до успіху. Це можна зробити, приділивши щодня кілька хвилин розмірковуванню про те, які навички необхідні для майбутньої кар'єри графічного дизайнера, а які треба подолати в самому собі.

Для цього доцільно пропонувати майбутнім дизайнерам зосереджувати увагу на ключових рисах підприємливої людини та визначати її роль у задоволенні своїх потреб і запитів споживачів; аналізувати механізми розвитку підприємницької компетентності дизайнера-графіка; складати характерологічні портрети підприємців, аналізувати моделі підприємницької поведінки; диференціювати креативність і підприємливість, акцентуючи увагу на їхній природі; здійснювати самооцінку власних досягнень і проблем особистісного розвитку.

Центральними концептами змісту занять у підготовці майбутніх дизайнерів до підприємництва доцільно обрати такі: «індивідуальні риси особистості підприємця», «підприємливість», «мотивація», «креативність», «цілі підприємницької діяльності», «започаткування власної справи». Відтак, орієнтовними варіантами тематики і змісту окремих занять навчальних курсів освітньо-професійної підготовки майбутніх дизайнерів-графіків можуть бути такі: «Поняття про підприємливість. Характеристики підприємливих людей»; «Хто такий підприємець? Які функції він реалізує? Ситуаційні справи з підприємництва», «Риси характеру підприємця. Яка особа може стати успішним підприємцем? Змістово-сміслова характеристика підприємця», «Комунікативні навички, навички ведіння переговорів, вміння презентувати свої ідеї, бути переконливим і впевненим у собі», «Психологія: вміння брати відповідальність за свої рішення і за підлеглих людей», «Здоровий спосіб життя і фізичні навантаження – одна з найважливіших передумов успіху майбутнього підприємця», «Здорова конкуренція, аналіз гравців на ринку, пошук блакитного океану» тощо.

ВОВК ЛЮДМИЛА

Глухівський національний педагогічний університет  
імені Олександра Довженка (м. Глухів)

## РЕАЛІЗАЦІЯ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ СТУДЕНТІВ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У сучасних умовах змін у соціально-економічній сфері України стає актуальним завдання формування особистості, яка має гармонійний розвиток і різносторонню підготовку для успішного виконання суспільно значущих видів діяльності, головною серед яких є майбутня професійна діяльність.

Набуття конкретних професійних знань та навичок більше не визнається єдиною важливою складовою кваліфікації і професіоналізму працівника. Від майбутнього фахівця вимагається бути інтелектуально розвиненим, здатним до самостійності та відповідальності, а також до співпраці. Одним із способів підвищення якості вищої освіти, з погляду науковців, є послідовне формування творчої особистості студента. Більшість із фахових компетентностей, включаючи творчий потенціал, формуються та розвиваються під час навчання у вищих освітніх закладах. Тому питання підготовки студентів ЗВО до реалізації творчого підходу у майбутній професійній діяльності стає особливо актуальним завданням в умовах сучасного українського суспільства.

Вивчення науково-літературних джерел на вказану тему дозволило відзначити, що питання реалізації творчого підходу студентів у майбутній професійній діяльності досліджувалося у наукових роботах, як вітчизняних, так і зарубіжних науковців, особливу увагу приділяючи професійній підготовці майбутніх фахівців у вищих освітніх закладах. Зокрема, у сучасних доробках українських учених В. Ковальчука, І. Волощука, О. Антонової, О. Гопки, І. Зязюна, Н. Гузій, С. Сисоевої та інших підкреслюються важливі аспекти творчості майбутніх фахівців, зокрема, навички управління власним творчим потенціалом, швидке прийняття рішень і розв'язання складних педагогічних завдань.

Варто відзначити, що найбільш загальнопоширеною вважається думка щодо поняття творчості як діяльності, яка характеризується такими ознаками як «новаторство», «оригінальність», «нестереотипність». У тлумачному словнику української мови [1] творчість виступає діяльністю людини, що спрямована на створення духовних і матеріальних цінностей; діяльність, яка пройнята елементами нового, вдосконалення,