

HJLX3RoZW1lIjo5MTIsImJsb2MiOiJhZ2VuZGEifQ==.html> [Accessed 07 September 2019].

23. EHEA, 2012. 'Report of EHEA Ministerial Conference and Third Bologna Policy Forum'. Available at : <http://www.ehea.info/cid104897/bologna-policy-forum-bucharest-2012.html> [Accessed 04 September 2019].

DOI 10.33930/ed.2019.5007.16(10)-6

УДК 378:37.091.12:004-051(100)

## ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ ПЕДАГОГІЧНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ В УНІВЕРСИТЕТАХ ПРОВІДНИХ КРАЇН СВІТУ

COMPARATIVE ANALYSIS OF PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES OF  
PROFESSIONAL TRAINING OF GRAPHIC DESIGNERS IN  
UNIVERSITIES OF LEADING COUNTRIES OF THE WORLD

**I. М. Биховець**

**Актуальність дослідження.** Головна особливість сьогодення - можливість дивитися за межі України та вивчати досвід інших країн світу, щоб отримати розуміння дизайнерської освіти в глобальному масштабі.

**Постановка проблеми.** Дизайнерська освіта в Україні має безперервно розвиватися, щоб відповідати очікуванням майбутніх фахівців і потенційних споживачів. Це стане можливим за умови переходу до більш цілісної, мультидисциплінарної дизайнерської освіти, яка дозволить підготувати професіоналів, здатних позиціонувати дизайн системно, як інтеграцію естетичних, технологічних, ділових та соціологічних можливостей.

**Аналіз останніх**

**Urgency of the research.** The main feature today is the opportunity to look beyond Ukraine, to study the experience of other countries in order to perceive design education on a global scale and to use knowledge in the process of training graphic designers.

**Target setting.** The education of designers in Ukraine must be constantly evolving to meet the expectations of future professionals and potential consumers. This will be possible if we move towards a more holistic, multidisciplinary design education that will allow design professionals who systematically think to position design as an integration of aesthetic, technological, business and sociological capabilities.

**Actual scientific researches**

**досліджень і публікацій.**

Дослідження професійної підготовки фахівців з різних видів дизайну сьогодні є досить актуальною складовою вітчизняної педагогічної науки. Аналізу специфіки дизайнерської освіти в Україні та світі приділяють увагу в своїх роботах Білецька А. О., Дмитрюк С. В., Оружа Л. В., Прусак В. Ф., Фурса О. О., Шевченко А. І. Це підтверджує, що наше суспільство має значний запит на кваліфікованих фахівців дизайну.

**Постановка завдання.**

Проаналізувати системи підготовки фахівців з графічного дизайну в закладах освіти Великої Британії, Італії, США, Польщі та Японії; виділити особливості такої підготовки; окреслити коло умінь, навичок та компетенцій, що відповідає сучасному рівню вимог до конкурентоспроможного фахівця з графічного дизайну.

**Виклад основного матеріалу.** Загальною освітньою світовою тенденцією є підготовка професіонала, здатного оперативно реагувати на стрімкий розвиток інформаційних технологій. Можливості графічного дизайнера розширюються від майстра ілюстрації, візуальних систем, реклами, виставкового дизайну до таких сфер графічного дизайну, як графіка руху, дизайн взаємодії, дизайн анімації, інтерактивний дизайн.

Заклади освіти розвинених країн світу в процесі розробки

**and issues analysis.** Research on the training of specialists in different types of design is today a very relevant component of national pedagogical science. Have devoted their work to the analysis of design education in Ukraine and in the world: Biletska A. O., Dmytriuk S. V., Oruzha L. V., Prusak V. F., Fursa O. O., Shevchenko A. I.

**The research objective.** To analyze the systems of training of specialists in graphic design in educational establishments of some developed countries of the world; highlight the features; outline the range of knowledge, skills and competences that meets the current level of requirements for a competitive graphic design specialist.

**The statement of basic materials.** The worldwide trend in education is to train a professional who is able to respond quickly to the rapid development of information technologies that extend the graphic designer from the master of illustration, visual systems, advertising, and exhibition design to such areas of graphic design as moving graphics, interaction design, design animation, interactive design.

The study found that the peculiarity of such training is the collaboration of educational institutions with enterprises, firms

освітніх програм співпрацюють з підприємствами, фірмами, установами. В результаті студенти дійсно набувають необхідних умінь, навичок та компетенцій, що відповідають сучасному рівню вимог до конкурентоспроможного фахівця з графічного дизайну.

**Висновки.** Узагальнено досвід підготовки фахівців з графічного дизайну в закладах освіти Великої Британії, Італії, США, Польщі та Японії; визначено актуальні напрямки освітньої діяльності, які забезпечують підготовку конкурентоспроможних фахівців з графічного дизайну.

**Ключові слова:** дизайнерська освіта, графічний дизайн, мультидисциплінарність, практична діяльність, інформаційні технології.

and institutions to make sure that the educational programs offered for students training meet the needs of production, and students really acquire the necessary knowledge, skills and competencies that are modern requirements for competitive graphic design specialist.

**Conclusions.** The systems of training of graphic designers in educational establishments of Great Britain, Italy, USA, Poland and Japan are analysed; actual directions of educational activity that provide training of competitive specialists in graphic design are defined.

**Keywords:** design education, graphic design, multidisciplinary, practical activity, information technology.

**Актуальність дослідження.** Сучасний світ це динамічна мережева модель, яка ставить під сумнів упереджені уявлення про педагогічні можливості. Головна особливість сьогодення, яку неприпустимо не використати, це можливість дивитися за межі України та вивчати досвід інших країн світу, щоб отримати розуміння дизайнерської освіти в глобальному масштабі.

**Постановка проблеми.** Графічний дизайн – це культурна реакція на сучасність, і саме тому дизайнерська освіта має своєчасно реагувати на потреби суспільства. Дизайнерська освіта в Україні безперервно має розвиватися, щоб відповідати очікуванням, як майбутніх фахівців, так і потенційних споживачів. Це стане можливим за умови переходу до більш цілісної, мультидисциплінарної дизайнерської освіти, яка дасть змогу підготувати професіоналів-дизайнерів, здатних позиціонувати дизайн більш системно, як інтеграцію естетичних, технологічних, ділових та соціологічних можливостей.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Дослідження професійної підготовки фахівців з різних видів дизайну сьогодні є досить актуальною складовою вітчизняної педагогічної науки.

Аналізу специфіки дизайнерської освіти в Україні та світі приділяють увагу в своїх роботах Білецька А. О., Дмитрюк С. В., Оружа Л. В., Прусак В. Ф., Фурса О. О., Шевченко А. І. Це підтверджує, що наше суспільство має значний запит на кваліфікованих фахівців дизайну. Водночас потреба оновлення та удосконалення переліку умінь, навичок та компетенцій фахівців з графічного дизайну з урахуванням стрімкого розвитку інформаційних технологій вимагає постійного вивчення.

**Постановка завдання.** Проаналізувати системи підготовки фахівців з графічного дизайну в закладах освіти Великої Британії, Італії, США, Польщі та Японії; виділити особливості такої підготовки; окреслити коло умінь, навичок та компетенцій, що відповідає сучасному рівню вимог до конкурентоспроможного фахівця з графічного дизайну.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Ефективна загальнодержавна система підготовки дизайнерів функціонує у Великій Британії. Дизайнерська освіта Великобританії перебуває під безпосереднім контролем держави [3].

Аналіз програм підготовки кадрів з графічного дизайну в Університеті Мистецтв (The University for the Creative Arts), Університеті Мистецтв Борнмут (Arts University Bournemouth), Кінгстонській школі мистецтв (Kingston School of Art) показав, що підготовка фахівців спрямована на розвиток спроможності випускників відігравати активну роль в індустрії творчості, від брендингових консультацій до цифрового дизайну. Експерименти та відкриття є важливими цінностями дизайн-освіти Великої Британії. Не існує “правильної відповіді”, і студенти отримують підтримку, щоб, після освоєння професійних навичок, знайти свій власний шлях. На додаток до вивчення стратегій креативного дизайну, студентів заохочують демонструвати власний досвід і зацікавленість своєю працею. Цінуються концептуальні підходи в поєднанні з актуальністю та емоційністю.

Курс графічного дизайну має прикладне спрямування. Студенти використовують навчальні засоби для проведення експериментів, досліджень нових способів розширення меж візуальної комунікації.

Графічному дизайнеру доводиться приймати рішення в складних і непередбачуваних ситуаціях. Він має швидко реагувати на нову інформацію, розвиватись у сучасних технологіях.

Університети співпрацюють з провідними дизайнерськими компаніями, які допомагають розробити навчальний план. Студентів вчать впроваджувати інновації та орієнтуватися в питаннях дизайну, спрямованого на користувача, використовувати нові технології в інформаційному та інтерактивному дизайні. Майбутні фахівці з графічного дизайну відкривають для себе власний підхід до вирішення візуальних проблем і мають можливість закінчити

навчання з технічними, критичними та концептуальними навичками, які високо цінуються на виробництві.

Перший етап навчання надає можливість студентам розвивати пізнавальні, творчі та технічні навички через інтеграцію теоретичної та практичної діяльності. Модулі першого рівня забезпечують знайомство з фундаментальними знаннями, навичками, принципами та процесами. Спілкуючись в широкому діапазоні засобів масової інформації, майбутні графічні дизайнери навчаються бути гнучкими.

Навчання на цьому рівні забезпечує широке контекстуальне розуміння предмета. Студенти зосереджуються на дослідженні, тестуванні та застосуванні базових принципів та процесів, пов'язаних з графічним дизайном, вивчаючи основи дизайну та пов'язані з ним програми пакету Adobe.

Наступний період навчання допомагає розвивати творчі та міжособистісні навички, які використовуються для вивчення творчих способів спілкування. Через самостійно ініційовані проекти студенти розвивають певну область графічного дизайну. Вони дізнаються про широкий соціальний та культурний контекст, в якому працюють графічні дизайнери і співпрацюють над проектами зі студентами інших курсів. В цей же час студенти отримують корисні навички управління кар'єрою і мають можливість навчатися або проходити стажування за кордоном.

На заключному етапі навчання студентам надається можливість продемонструвати зрілість своїх творчих здібностей та навички інтелектуального пошуку. Студентські проекти покликані продемонструвати особистість дизайнера. Випускні проекти розглядаються як плацдарм для власної кар'єри та використовуються, щоб заявити про себе або надають можливість провести програму передових незалежних досліджень та продемонструвати, що рівень аналітичних, критичних та комунікативних навичок достатній для початку роботи або вступу в аспірантуру [5].

У процесі дослідження були розглянуті освітні програми підготовки графічних дизайнерів Європейського інституту дизайну в Венеції (Istituto Europeo Di Design), Школи медіа-дизайну в Мілані (Media Design School), Академії моди Інституту мистецтва та дизайну в Неаполі (Accademia Della Moda).

Глибока спеціалізація, з одного боку, і мультидисциплінарність – з іншого, – так можна охарактеризувати освіту в Італії. Студенти різних факультетів та спеціальностей часто виконують спільні проекти. Все це навчає майбутніх професіоналів працювати в групі. Практичність – інша важлива особливість освіти в Італії.

Програми професійної графічної підготовки спрямовані на всіх, хто має особливий інтерес до візуальної комунікації та бажає здобути

високопрофесійні навички використання сучасних цифрових технологій виробництва, розвинути максимальну самостійність у виробничому процесі. Метою навчання є формування графічного дизайнера як сучасного візуального комунікатора, з розвиненими технічними та технологічними знаннями. Акцент у навчанні робиться на інтеграцію конструктивно-експресивних, техніко-експлуатаційних методів, на вивчення тенденцій на ринку для формування справді необхідних компетенцій. Професійна майстерність графічного дизайнера розвивається в напрямку перцептивних механізмів і хроматичних систем, технік маніпулювання зображеннями, прийомів візуального, графічного, фотографічного, типографічного та відеозображення.

Графічний дизайнер відповідає за розробку і реалізацію всіх інструментів комунікацій: публікації, вивіски, рекламні плакати, інтерактивні і мультимедійні системи зв'язку, цифрові продукти і веб-сайти. Найбільш актуальною проблемою в процесі навчання графічного дизайнера є експонентне зростання нових каналів та форматів комунікації.

В досліджуваних закладах освіти приймається методика викладання, спрямована на зв'язок з професійним світом. “Експериментуйте та працюйте, щоб навчитися” – методика навчання Академії моди Інституту мистецтва та дизайну [4]. Курс складається з 30 % лекцій та 70 % практичного навчання. Студенти працюють у відкритій лабораторії, де вони можуть експериментувати та навчатись, моделюючи реальні ситуації, наприклад, реалізацію прототипу для клієнта. Крім того, щорічно проводяться дослідження ринку та компаній моди, дизайну інтер'єрів та графічного дизайну, з метою своєчасного відображення запитів і тенденцій в освітніх програмах.

Навчальний план включає теоретичні та практичні заняття, які вивчають графічний дизайн з різних точок зору. Перший етап навчання присвячений здобуттю базової підготовки, конкретних знань щодо еволюції сучасного та прикладного мистецтва, дизайну та реклами, методів komponування та відображення, принципів психології візуальної комунікації, а також освоєнню професійних інструментів для проектування.

Впродовж другого етапу студенти здобувають обізнаність та компетентність у певних професійних сферах. Вони вивчають підходи до розробки творчої концепції та дізнаються про різні способи її втілення. Професійна діяльність підтримується вивченням технічних дисциплін, зокрема графічного дизайну, написанням контенту для Інтернету, управлінням мультимедійними та інтерактивними проектами, заняттями, пов'язаними з розвитком реклами, ринків та концепції планування.

На третьому етапі відбувається поглиблення методологічних та маркетингових аспектів проектування візуальної комунікації.

Близько 30 % навчального часу відводиться для вивчення інформаційних технологій, що можуть бути використані в професійній діяльності графічного дизайнера, зокрема студенти вивчають комп'ютерну графіку, мультимедійний дизайн, інтерактивні системи.

Підсумковий іспит полягає у підготовці та презентації проекту візуального об'єкту дизайну. Проект повинен включати підготовчий етап, будь-які плакати та ескізи об'єкту дизайну, а також весь матеріал, який може бути корисним для розуміння виконаної роботи.

Сьогодні отримати диплом бакалавра з графічного дизайну, отримавши знання з таких дисциплін, як теорія дизайну, дизайн оточення, візуальна комунікація можна в сотнях закладів освіти Сполучених Штатів Америки. Проте навчання графічному дизайну в США не має єдиної методики. Кожна програма пропонує свої правила [2].

У зв'язку з цим структура дизайн-спеціалізації в американській сфері освіти наводиться на прикладі Університету Бриджпорту (University of Bridgeport) та Університету Іллінойсу в Чикаго (University of Illinois Art Chicago).

Університети пропонують програми графічного дизайну, що складаються з інтегрованих міждисциплінарних послідовностей, які покликані розвивати індивідуальність, стимулювати творчість, зміцнювати комунікативні навички, сприяти роботі в команді, а також надавати як традиційні, так і технологічні, орієнтовані на кар'єру студента, навички.

У процесі підготовки фахівців принципи дизайну залишаються центральними і включають вивчення фундаментальних основ графічного дизайну. Студентам пропонується ознайомлення з основами графічної композиції з акцентом на спостереження, ієрархію, абстракцію та з естетикою з акцентом на визначення, реплікацію та взаємодію кольорів. В програмі першого курсу студенти виконують ряд вправ, покликаних допомогти приймати особисті, обдумані та відповідальні формальні візуальні рішення. За допомогою інтерактивних вправ на композицію студенти досліджують методи абстрактного формотворення, мають змогу розпізнавати, визначати, описувати та копіювати кольори в аналогових і цифрових носіях.

Після завершення курсу Історія дизайну студенти можуть визначати та обговорювати ключові фігури, події та тенденції в історії сучасного дизайну; аналізувати матеріали первинних джерел, щоб визначати їх історичне значення, а також їхню актуальність для сучасних питань; складати чіткі та стислі аргументи. Зрештою, цей курс має на меті ознайомити студентів із безліччю способів взаємодії

дизайну з культурою та суспільством, дати розуміння еволюції ролі дизайнера в сучасному суспільстві.

Типографіка забезпечує знайомство з естетикою та механікою друкарської форми. Студенти створюють графічні символи, використовують символи як композиційні елементи та розробляють стратегії компоновання. Акцент робиться на розпізнаванні комунікативних якостей, а також на об'єднанні та розмежуванні якостей знаків та символів. Студенти досліджують зв'язки між матеріальним та нематеріальним простором у типографічних системах та знайомляться з мікро- та макротипографічними моделями. Проекти в друкованих та цифрових засобах масової інформації акцентують увагу на теорії та практиці роботи з сітками, пропорціями та форматами. По завершенню курсу студенти здатні відчувати форму та зміст, вибирати між особистим відчуттям, ситуаційною можливістю та контекстуальною потребою.

Програма професійної практики дозволяє студентам вибирати курси з декількох річних пропозицій, наприклад, дизайн мобільних додатків, розробка біоінженерного продукту, розробка підприємницького продукту. Студенти беруть участь у командному мультидисциплінарному проекті, часто із клієнтом-спонсором, який представляє комерційну, культурну чи соціальну проблему. Студенти розробляють творчі рішення в умовах реальних обмежень. Акцент робиться на командній роботі та взаємодії з клієнтами.

У структурі навчальної програми студенти додатково обирають графічні (або інші) факультативи, щоб зосередитись на перспективних для себе сферах. Курс Вступ до фотографії в контексті дизайнерських досліджень – це вивчення цифрових методів та програмного забезпечення з метою ознайомлення з методами редагування та корекції цифрових зображень. Курс Основи графіки руху та дизайну взаємодії знайомить з апаратними та програмними компонентами, засобами управління зображеннями та цифровими інструментами для малювання, управління шрифтами та створення документів. Студенти використовують найновіше програмне забезпечення для створення піксельних зображень та векторних малюнків. Пізніше інтерактивність розширює основні принципи дизайну взаємодії. Студенти розширюють цифрову грамотність через вивчення процесу дизайну анімації. Використовуючи програмне забезпечення для анімації, студенти розробляють та створюють графічні проекти руху. Увага акцентується як на творчості, так і на плануванні та інтеграції компонентів. Курс Розширена інтерактивність надає інструкції щодо інтерактивного дизайну з акцентом на веб-додатки. Студенти використовують різні інструменти та технології, які можуть включати CSS, HTML, JavaScript та Processing.



Випускний проект з графічного дизайну надає можливість студентам взяти участь у багаторічному дослідженні керованого, але самостійного дослідницького проекту. Студенти ініціюють і розробляють складний дизайнерський проект, роз'яснюючи індивідуальний контекст та його сильні сторони, оскільки вони підкреслюють професійні можливості. Застосовуючи здобуті знання та вміння, студенти визначають остаточну форму свого дипломного проекту, яка може включати мультимедійну реалізацію [7].

Досвід Польщі з підготовки фахівців з графічного дизайну розглянуто на прикладі Університету екології і управління в Варшаві (Wyższa Szkoła Ekologii i Zarządzania), Університету суспільної психології у Вроцлаві (Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej) та Коледжу мистецтва та дизайну в Лодзі (Wyższa Szkoła Sztuki i Projektowania).

Вивчення освітніх програм показало, що навчаючись за спеціальністю Проектування візуальної комунікації та реклами студенти отримують знання в галузі ідентифікації фірм та організацій, питань засобів масової інформації, а також проектування упакування; здобувають, між іншим, вміння бачити і формулювати проектні проблеми, створювати оригінальні проектні рішення, користуватися ресурсами і графічними системами, в тому числі комп'ютерною технікою. У студіях, які є доступними для студентів у будь-який час, вони можуть втілити ідеї, що виходять далеко за рамки навчальної програми. Випускники закладів освіти готові до комплексного проектування візуальної ідентифікації, зокрема, до аранжування простору в контексті сучасного графічного проектування, а також до проектування виробів широкого вжитку та нових засобів масової інформації.

Основною метою навчання є набуття знань про мистецтво, розробку як двовимірних, так і тривимірних об'єктів дизайну, необхідних для професії, зокрема в області проектування об'єктів, повідомлень і простору з урахуванням зручності, технічних, соціальних, економічних та мистецьких можливостей. Навчальні заняття поєднують практику з теорією, а їх мета - забезпечити найкращу практичну професійну підготовку. Відбувається досконале вивчення програм Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign.

Важливим етапом навчання є вивчення студентами методів виконання проектного завдання, які включають аналіз, постановку завдання, синтез, формулювання концепцій, вибір методів, продукування і обґрунтування власних ідей, де кінцевим результатом є створення об'єкту дизайну. Студенти виконують мультидисциплінарні проекти у малих групах під наглядом фахівців-практиків, часто у співпраці з польськими та іноземними компаніями.

Викладачі демонструють партнерське та суб'єктне ставлення до студентів. Не існує жорсткої межі між викладачами та студентами, що сприяє розвитку індивідуальності кожного з них. Навчання проводиться у відповідності до принципів гуманізму, чутливості до соціальних проблем та готує студентів до самостійної, відповідальної та творчої участі в трансформації реальності, яка нас оточує. Знання іноземної мови та вміння користуватися мовою фахівця дозволить їм співіснувати в міжнародному середовищі. Випускники усвідомлюють і розуміють необхідність поповнення знань та вдосконалення соціальних навичок та компетенцій протягом усього свого життя [8].

Ступінь бакалавра (Gakushi) в Японії отримують випускники університетів після закінчення базового курсу навчання. Більшість університетів Японії представляють собою заклад освіти, в якому, окрім спеціальних дисциплін, викладаються загальноосвітні дисципліни, підвищується інтелектуальний і моральний рівень, розвиваються здібності до використання отриманих знань. Незалежно від факультету або відділення, поряд з вивченням спеціальних дисциплін, велика увага приділяється обов'язковим предметам: іноземним мовам, фізичній культурі та ін. Проте, зараз відбувається зростання кількості університетів, які проводять професійну практичну підготовку з можливістю швидкої адаптації до реалій суспільства.

Було досліджено системи навчання графічних дизайнерів в Університеті мистецтва та культури Шизуока (Shizuoka University of Art and Culture), Університеті мистецтва та дизайну Тохоку (Tohoku University of Art and Design), Університет мистецтв Осака (Osaka University of Arts).

Графічний дизайн - це передача інформації, яка збагачує та робить життя більш комфортним. Саме тому, графічний дизайнер має дивитися на речі з глобальної точки зору, враховуючи принципи сталого розвитку. В університетах готують фахівців з графічного дизайну, які здатні формулювати зрозумілі повідомлення, як в аналоговому, так і в цифровому форматі.

Підхід до навчання, для якого основною метою є максимізувати власний потенціал кожного студента сформулював професор Університету мистецтв в Осаці Кейзо Мацуї: "Навики малювання покращуються, коли ви малюєте, але основи дизайну закладаються лише в студентські роки. Я хочу, щоб студенти, цінуючи базове навчання, здобували навички спілкування на заняттях, покращували свою виразність, під час змагань або співпраці з друзями" [6].

Традиційно в зазначених університетах відбувається вивчення основ графічного дизайну, вдосконалюються техніки малювання, ілюстрації. Студенти вивчають прийоми передачі повідомлень у вигляді образів, використання типографіки, широкого спектру комп'ютерної графіки, включаючи Adobe Illustrator, Photoshop,

InDesign та інших технологій. Студенти отримують конкретні дизайнерські навички, такі як створення дизайну плакату, книги, упаковки та іншої рекламної продукції.

Крім того, ведеться підготовка за різноманітними навчальними програмами, наприклад, медіа-робота, Інтернет-комунікація, копірайтинг, що відповідають диверсифікованим засобам масової інформації.

Невід'ємною складовою навчання для графічних дизайнерів є придбання необхідних знань з веб-дизайну. Студенти засвоюють навички, що відповідають веб-стандарту, здобувають необхідні знання для створення веб-сайтів: від базових знань про HTML5 та CSS до прикладних навичок дизайну веб-сторінок, таких як форми та розміщення об'єктів.

Дизайн-освіта в Японії поєднує традиційну культуру художньої майстерності з реакцією на мінливе цифрове середовище. Відбувається інтенсифікація та адаптація навчального процесу до обставин та змін у соціальному середовищі.

**Висновки.** У статті проаналізовано й виявлено сучасні підходи до підготовки фахівців з графічного дизайну в закладах освіти окремих розвинених країн світу.

Дослідженням встановлено, що особливістю такої підготовки є співпраця закладів освіти з підприємствами, фірмами, установами, щоб впевнитися, що освітні програми, які пропонуються для навчання студентів, забезпечують потреби виробництва, і студенти дійсно набувають необхідних умінь, навичок та компетенцій, що відповідають сучасному рівню вимог до конкурентоспроможного фахівця з графічного дизайну.

Також загальною освітньою світовою тенденцією є підготовка професіонала, здатного оперативно реагувати на стрімкий розвиток інформаційних технологій, що розширюють можливості графічного дизайнера від майстра ілюстрації, візуальних систем, реклами, виставкового дизайну до таких сфер графічного дизайну, як графіка руху, дизайн взаємодії, дизайн анімації, інтерактивний дизайн.

Перспективним є дослідження методологічних основ професійної підготовки фахівців з графічного дизайну засобами інформаційних технологій у закладах вищої освіти України.

#### Список використаних джерел:

1. Биховець, ІМ., 2019. 'Сучасні підходи до професійної підготовки фахівців з графічного дизайну в окремих розвинених країнах світу', *Конкурентоспроможність вищої освіти України в умовах інформаційного суспільства, Матеріали Міжнар. наук.-практ. конф, 11 жовтня 2019 р., Чернігів. нац. технол. ун-т, Чернігів, С. 124-127.*
2. Даниленко, ВЯ., 2003. 'Дизайн : підручник', Харків : ХДАДМ, 320 с.

3. Оружа, ЛВ., 2010. 'Розвиток дизайнерської освіти в світі', *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова, Серія № 13, Проблеми трудової та професійної підготовки : збірник наукових праць, Вип. 7, Київ, С. 168–172.*
4. Accademia della Moda, 2018. 'Regolamento Didattico del Corso di diploma Accademico di primo livello in Graphic Design e Comunicazione visiva', *Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate Scuola di Progettazione Artistica per l'impresa*, 5 p. Available at : <<https://www.accademiamoda.it/wp-content/uploads/2018/06/regolamento-iuad-visual.pdf>> [Accessed 14 July 2019].
5. Arts University Bournemouth, 2018. 'Programme specification BA (Hons) Graphic Design', *Faculty of Art, Design and Architecture*, 17 p. Available at : <<https://webdocs.aub.ac.uk/BAGDS%20Programme%20Specification.pdf>> [Accessed 18 July 2019].
6. Matsui, K., 2018. 'The picture improves as you draw, but the basics of design can only be done when you are a student', *Osaka University of Arts, Department Information, Department of Design Art, Graphic design and illustration course*. Available at : <[https://osaka-geitan.jp/departments/designarts/graphic\\_illust.html](https://osaka-geitan.jp/departments/designarts/graphic_illust.html)> [Accessed 18 July 2019].
7. University of Illinois at Chicago, 2018. 'Programme specification Bachelor of Design', *School of Design*. Available at : <<https://design.uic.edu/programs/bachelor-design/graphic-design/overview>> [Accessed 12 July 2019].
8. Wyższa szkoła ekologii i zarządzania w Warszawie, 2018. 'Program kształcenia na kierunku Wzornictwo', 36 s. Available at : <<https://chmurka.wseiz.pl/index.php/s/HpX2dTP7mfEw5zd#pdfviewer>> [Accessed 08 July 2019].

#### References:

1. Bykhovets', IM., 2019. 'Suchasni pidkhody do profesiynoyi pidhotovky fakhivtsiv z hrafichnoho dyzaynu v okremykh rozvynenykh krayinakh svitu (Modern Approaches to the Professional Training of Graphic Design Professionals in Selected Developed Countries of the World)', *Konkurentospromozhnist' vyshchoyi osvity Ukrayiny v umovakh informatsiynoho suspil'stva, Materialy Mizhnar. nauk.-prakt. konf, 11 zhovtnya 2019 r., Chernihiv. nats. tekhnol. un-t, Chernihiv, S. 124-127.*
2. Danylenko, VYA., 2003. 'Dyzayn : pidruchnyk (Design : A Tutorial)', Kharkiv : *KHDADM*, 320 s.
3. Oruzha, LV., 2010. 'Rozvytok dyzayners'koyi osvity v sviti (Development of Designer Education in the World)', *Naukovyy chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova, Seriya № 13, Problemy трудової та професійної підготовки : zbirnyk naukovykh prats', Vyp. 7, Kyiv, S. 168–172.*
4. Accademia della Moda, 2018. 'Regolamento Didattico del Corso di diploma Accademico di primo livello in Graphic Design e Comunicazione visive (Didactic Regulation of the First Level Academic Degree Course in Graphic Design and Visual Communication)', *Dipartimento di Progettazione e Arti*

- Applicate Scuola di Progettazione Artistica per l'impresa*, 5 p. Available at : <<https://www.accademiamoda.it/wp-content/uploads/2018/06/regolamento-iuad-visual.pdf>> [Accessed 14 July 2019].
5. Arts University Bournemouth, 2018. 'Programme specification BA (Hons) Graphic Design', *Faculty of Art, Design and Architecture*, 17 p. Available at : <<https://webdocs.aub.ac.uk/BAGDS%20Programme%20Specification.pdf>> [Accessed 18 July 2019].
  6. Matsui, K., 2018. 'The picture improves as you draw, but the basics of design can only be done when you are a student', *Osaka University of Arts, Department Information, Department of Design Art, Graphic design and illustration course*. Available at : <[https://osaka-geitan.jp/departments/designarts/graphic\\_illust.html](https://osaka-geitan.jp/departments/designarts/graphic_illust.html)> [Accessed 18 July 2019].
  7. University of Illinois at Chicago, 2018. 'Programme specification Bachelor of Design', *School of Design*. Available at : <<https://design.uic.edu/programs/bachelor-design/graphic-design/overview>> [Accessed 12 July 2019].
  8. Wyższa szkoła ekologii i zarządzania w Warszawie, 2018. 'Program kształcenia na kierunku Wzornictwo (Design program)', 36 s. Available at : <<https://chmurka.wseiz.pl/index.php/s/HpX2dTP7mfEw5zd#pdfviewer>> [Accessed 08 July 2019].