

16. Philipsen B., Tondeur J., Pareja Roblin, N. et al. Improving teacher professional development for online and blended learning: a systematic meta-aggregative review. *Educational Technology Research and Development*. 2019. No 67. P. 1145–1174. URL: <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09645-8>.

A. Rozsokxa. Mixed education in vocational training future teachers.

The article deals with the specifics of the organization of future teachers blended learning, taking into account the psychological, pedagogical and individual characteristics of the students. The problem of blended learning in the future teachers professional training is analyzed, the issues and prospects of its introduction into the system of modern higher education are defined. The definition of «blended learning» is understood as a new approach to the organization of the educational process in institutions of higher education, which transforms the structure and content of education, changes the roles of the teacher and student, and is aimed at improving the quality of education.

Certain aspects affecting the quality of future teachers training in the conditions of blended learning are identified. They are: quality of teaching, accessibility and equal opportunities, personal interaction of participants in the educational process, methods and forms of its organization. The most appropriate models of blended learning in the future teachers professional training, «tutor» and «flipped learning», are analyzed.

The main forms of web classes and chat classes using information and communication technologies are found out. The most common modern methods of training future teachers in the conditions of blended learning are determined: the project method and the web quest.

It was found that the transition to blended learning requires a review of the usual, traditional approach to the professional training of future teachers, a redistribution of resources and the creation of a new paradigm of the existing pedagogical education.

Keywords: *blended learning, distance learning, online learning, training of future teachers, blended learning models, tutor model, flipped learning.*

DOI: <https://doi.org/10.31392/NZ-npu-155.2023.18>

УДК 378.147:74.01.09

Борисова С. В.

**РОЗРОБКА КОМПЛЕКСУ МЕТОДИЧНИХ ЗАХОДІВ
ЩОДО ЗАПОБІГАННЯ ПРОЯВАМ ВІЗУАЛЬНОГО ПЛАГІАТУ
У ДИЗАЙН-ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ГРАФІЧНИХ ДИЗАЙНЕРІВ**

Професійна діяльність майбутніх графічних дизайнерів передбачає проектування об'єктів дизайну з метою візуалізації і поширення інформації. Тому важливо в них сформувати чітку позицію щодо користування візуальними проектами, що створені іншими авторами. Проблема запозичення візуальних елементів в сучасному освітньому середовищі пов'язується з явищем візуального плагіату. Найефективнішим шляхом подолання візуального плагіату у проектній діяльності в освітньому середовищі є формування свідомого ставлення до його недопущення. Інституційною основою запобігання порушень етичної поведінки є створені на рівні закладу вищої освіти етичні бар'єри у вигляді нормативних документів. Цілеспрямоване формування етико-правового ставлення студентів до використання візуальних елементів забезпечує дотримання вимог охорони авторського права. Копіювання, як метод навчання, притаманний сучасній мистецькій освіті, має освітній характер, формує у студентів компетентності із застосування принципів і способів фахової діяльності, відповідно, не має

розглядатися як негативне явище. Референси, що дизайнери застосовують у проєктній діяльності зі створенні візуального контенту, необхідні для встановлення аналогій на основі їх осмислення. Формування візуального досвіду за професійним спрямуванням, що передбачає цілеспрямоване, тривале накопичення досвіду роботи з аналізу, систематизації, оцінювання візуальної інформації, є необхідним для формування професійного способу мислення і нівелювання впливу чинників, що спричиняють дії, пов'язані з плагіатом. Визначення наявності візуального плагіату у дизайн-проєктах з використанням людського порівняння чи технологічних рішень є більш складним у порівнянні з текстовим через образну природу об'єкта. У статті надано рекомендації щодо опрацювання вихідних зображень з метою отримання суттєво іншого результату, наближеного за набутими характеристиками до нового, оригінального, та запропоновано комплекс методичних заходів щодо запобігання візуальному плагіату в студентських дизайн-проєктах.

Ключові слова: графічний дизайн, об'єкт дизайну, дизайн-проектування, плагіат, запозичення, візуальний плагіат, оригінальність, освітній процес, комплект методичних заходів, майбутній графічний дизайнер.

Завдяки зоровому сприйняттю людина отримує найбільший обсяг інформації, знаходить цікавий зміст візуальної сцени і концентруючись на ньому, одночасно ігнорує інший, нецікавий. Отже, зображення, як найважливіший носій візуальної інформації, є інтуїтивно зрозумілим, легким для отримання і переробки великого обсягу інформації в реальному часі. Тому для майбутніх графічних дизайнерів, діяльність яких передбачає проєктування об'єктів дизайну власне з метою візуалізації, тиражування і поширення інформації, важливо мати чітку виражену позицію щодо користування створеними іншими концепціями, композиціями, зображеннями, загалом проявами візуального.

Проблема запозичення візуальних елементів, авторського права на твори була і залишається актуальною. Проте з часом набуває нового змісту, що на сьогодні пов'язується з розвитком форм мистецтва, технологій, гнучких засобів отримання зображень, кількості отриманих зображень, широкого застосування в реальному житті віртуальних засобів спілкування. Сьогодні активні дискусії точаться щодо інтеграції штучного інтелекту (AI) в галузях, пов'язаних із візуалізацією інформації, як, наприклад, запровадження до програмного забезпечення, що застосовується графічними дизайнерами для виконання професійних завдань компонентів AI. Тематикою обговорень в освітньому і професійному середовищі є не тільки коректність сформульованих запитів і відповідність ним отриманого результату, але й більш глобальні питання: наскільки створене штучним інтелектом зображення є оригінальним, як врегульовуються авторські права на початковий і кінцевий результат візуалізації запиту. Отже, метою статті є окреслення розуміння плагіату у візуальних проєктах в освітньому середовищі й формування комплексу методичних засобів з метою формування нульової толерантності до проявів візуального плагіату у проєктно-дизайнерській діяльності.

Візуальний плагіат (етичне порушення, привласнення чужого надбання і його оприлюднення під власним ім'ям) у сфері візуального мистецтва загалом і графічного дизайну зокрема пов'язується з такими поняттями, як запозичення (переймання, перетворення у власному проєкті), копіювання (дублювання вже

існуючого твору), апропріація (запозичення із внесенням нової концепції, змісту), але ними не обмежується [1]. Формування ставлення до запозичення у проєктній діяльності в освітньому середовищі має відбуватися з урахуванням психологічного, юридичного, етичного, педагогічного, соціокультурного аспектів і базуватися на тезі, що найефективнішим шляхом подолання візуального плагіату є свідоме його недопущення в академічних проєктах майбутніх графічних дизайнерів, а в подальшому – в результатах проєктної творчої діяльності за фахом [12].

З метою формування методичної системи запобігання проявам візуального плагіату у проєктній діяльності здобувачів вищої освіти за спеціальністю «Графічний дизайн» доцільним є з'ясувати особливості практики формування візуального досвіду спостереження за об'єктами дизайну, творами візуального мистецтва, застосування запозичень у дизайн-діяльності. Інституційну основу шляхів запобігання порушень етичної поведінки відіграють створені на рівні закладу вищої освіти етичні бар'єри, за А. Ковальновою [2, с. 68], що можуть мати вигляд ухвалених на рівні закладу вищої освіти нормативних документів (етичних кодексів, положень, декларацій). Відповідно до цих документів здобувач вищої освіти відповідальний за непорушення встановлених меж, а інституцією регламентуються правила, норми, зони відповідальності, способи реагування на порушення і відповідні санкції.

Правова грамотність у питанні запобігання проявам плагіату при проєктуванні візуальних творів є необхідною для врахування при розробці відповідного комплексу заходів, оскільки проблема інтелектуальної власності, охорони індивідуального і майнового авторського права є дотичною до означеного питання та водночас досить складною, бо може стосуватися законодавчих документів різних країни, відмінних тлумачень у сфері авторського права з позицій творців візуальних творів і захисників авторського права. Перед викладачами закладів вищої освіти стоїть завдання з цілеспрямованого формування етико-правового ставлення студентів до використання візуальних елементів у процесі творчо-проєктної діяльності, що може відбуватися через введення в освітній процес окремих освітніх компонентів або модулів освітніх компонентів із захисту авторського права, врахування у змісті лекцій з профільних дисциплін, обговорення під час проведення практичних, індивідуальних робіт, у позанавчальній діяльності. Найбільш розповсюдженими і обговорюваними питаннями є: як фотографії охороняються авторським правом (фотографії необхідно використовувати на законних підставах, особливо жорстко ставиться питання при використанні фотографій у комерційних цілях); як правильно використовувати візуальні твори з вільних ресурсів (чи необхідно згадувати автора і зазначати джерело запозичення); що таке авторська винагорода, вільна публічна ліцензія і що необхідно про них знати; як захистити авторське право на власний твір тощо.

Копіювання творів візуального мистецтва в освітньому процесі не обов'язково має розглядатися як негативне явище. Система методів та прийомів навчання, притаманна сучасній мистецькій освіті, передбачає

поступовий характер опанування спільними прийомами роботи у матеріалі, з композицією, кольором, при виконанні проєктів. На початкових етапах навчання копіювання, як складова методики навчання (що сформувалася завдяки регламентованій діяльності іконописних майстерень з копіювання сакральних творів за правилами збереженням традицій), передбачає відтворення певного твору не механічно, а на основі аналізу композиційної структури, колористичного рішення, техніки виконання твору [3, с. 147]. Таке копіювання має освітній характер, формує у здобувачів освіти компетентності із застосування принципів і способів діяльності, без оприлюднення результатів роботи за власним авторством, тому така діяльність є припустимою і до її результатів не застосовуються норми захисту авторського права.

Поступово копіювання може трансформуватися у запозичення як привласнення прийомів роботи з матеріалом, кольором, шрифтами, композицією, оформленням речень, загалом візуальною складовою, з їх переосмисленням. Тому пов'язаний з частковим або повним копіюванням чинник оригінальності або неоригінальності в творчій дизайн-діяльності є дотичним до низки питань. Як з позиції оригінальності, наявності чи відсутності візуального плагіату, співвідносяться джерело натхнення, запланований об'єкт проєктної діяльності й отриманий результат? Як пов'язані між собою досвід графічного дизайнера у спостереженні (візуальний досвід, *visual experience*) за творами графічного дизайну і оригінальність запроєктованих ним дизайн-макетів?

P. Rodgers і M. Strickfaden, з'ясовуючи які об'єкти реальності мають найбільший вплив на проєктування візуального змісту зображення, дійшли висновку, що на вибір і застосування візуальних компонентів, референсів впливає фізичне й професійне оточення і загалом культурного середовища та сформована у соціумі особистість дизайнера з притаманними йому уявленнями, настановами, почуттями [10]. O. Özcan, і A. Güzererler стверджують, що дизайнери у творчій проєктній діяльності зі створенні візуального контенту схильні встановлювати, часто інтуїтивно, поверхневі та близькі доменні аналогії при аналізі й осмисленні референсів [9]. Проте цей процес розкриває приховані особливості й може спровокувати подальше дослідження на основі особистого візуального досвіду для створення нової концепції з оновленою ідеєю чи функцією, встановлюючи віддалену аналогію на розгалуженому дереві ідей. Відбувається перетворення референсів із групи прямого використання на опосередковане, що сприяє уникненню проявів візуального плагіату. У дискусіях науковців щодо джерел натхнення увага прикута більше до власне початкових етапів проєктування, процесу отримання нового візуального рішення, ніж до кінцевого результату. Тим не менше вибір і, особливо, спосіб застосування референсів має вплив на загальне визначення ступеня оригінальності виконаного проєкту.

Візуальний досвід як особистісна та професійна якість сучасного дизайнера дозволяє на основі багатого досвіду спостереження за великою кількістю візуальних об'єктів, референсів дозволяє здійснити швидке оціню

судження проєкту [5]. Під час оцінювання працюють: довготривала пам'ять, де зі сприйнятих впродовж тривалого часу візуальних елементів утворилися групи, що перетворилися на своєрідні шаблони сприйняття; зорова короткочасна пам'ять, завдяки якій до сформованих шаблонів додаються нові деталі, враження; та активна візуальна пам'ять, що активізується у момент безпосереднього аналізу чи пошуку об'єктів. Так само візуальний досвід впливає на перебіг початкового етапу проєктування об'єкту дизайну, при генерації, комбінуванні й вдосконаленні ідей у поєднанні з оціночним естетичним судженням щодо якості виконаної роботи і відповідності сучасним трендам. Однією з найчастіше висловлюваних рекомендацій у роботі з майбутніми графічними дизайнерами є відслідковування трендів і вишукування референсів на платформах для дизайнерів, оскільки нові ідеї виникають на основі існуючих, а вдалі рішення спроможні надихнути на суб'єктивні відкриття.

Формування і розширення візуального досвіду за професійним спрямуванням – процес цілеспрямованого, постійного, тривалого накопичення досвіду роботи з аналізу, систематизації, оцінювання, категоризації візуальної інформації, що відповідає фаху. Аналіз виконаних проєктів іншими дизайнерами (наприклад, на сайтах Behance, Awwwards, CSS Design Awards) небезпідставно можна вважати складовою професійних обов'язків. Регулярне проведення майбутніми графічними дизайнерами аналізу проєктів сприяє покращенню навичок проєктування візуальної складової завдання, підвищує якість ідей, їх обґрунтованість. Регулярність передбачає планування з урахуванням різної тривалості індивідуальних самостійних сесій роботи з референсами впродовж тижня. Стимулювати до роботи з референсами можуть регулярні завдання щодо підбору референсів до конкретної, вузько сформульованої теми (наприклад, зображення іграшок до різдвяних листівок), які обговорюються на наступних заняттях з профільних освітніх компонентів.

Аналіз відібраних візуальних матеріалів передбачає рефлексію над цінністю дизайну, особливостями візуального, функціонального й змістового навантаження (перелік може змінюватися в залежності від виду референсу): причини відбору конкретних референсів; візуальні акценти, що привернули увагу; стиль роботи; яку мету намагалися досягти автори, і чи була мета досягнута; чи зрозумілий зміст роботи; які шрифти і принципи типографії було застосовано; яку композиційну структуру було сформовано; чим виправдано використання колірної гами референсу; що забезпечує єдність всіх елементів референсу; які сильні сторони референсу варто занотувати; в чому унікальність референсу; в якому графічному редакторі, якими інструментами і функціями було досягнути результату автором (вдалі знахідки прийомів роботи варто спробувати відтворити самостійно). Невдалі приклади виконаних робіт також формують візуальний досвід, демонструють те, чого варто уникати у власних проєктах. Гарною практикою є внесення пропозицій щодо покращення проєктів, що визнані невдалими, а також наповнення своєрідного конспекту, коли в одному файлі або теці збираються візуальні рішення, систематизовані за певною ознакою, які можуть бути використані при

надходженні відповідного завдання. Такий практико-орієнтований підхід, не через заучування прийомів, а через ретельний аналіз, може видатися не виправдано складним для початківців, проте він забезпечує розвиток як візуального досвіду, особливого погляду на об'єкти дизайну, так і способу професійного мислення, з поступовим зменшенням часу, що витрачається на аналітичну діяльність, і збільшенням – на творчо-креативну.

Проте коли референси використовуються не для натхнення, а використовуються здобувачів вищої освіти, в якості заміщення власної розробки при створенні проєктів в межах навчання у закладах освіти, то є підстави вести мову про запозичення у негативному сенсі, візуальний плагіат, свідомий або несвідомий. З психологічної точки зору виділяють принаймні дві групи чинників, що спричиняють дії, пов'язані з плагіатом: зовнішні (нестача часу на виконання проєкту через перевантаження студентів кількістю або складністю завдань, об'єктивно незрозумілі завдання на виконання, недостатні пояснення з боку викладача щодо мети і змісту завдання, наявність досвіду відсутності фідбеку на раніше виконані проєкти, що мали ознаки плагіату) і внутрішні (переживання щодо можливості зазнати критики, незацікавленість у вивченні курсу, непорозуміння із викладачем, відсутність навичок керування часом, недостатній рівень розвитку креативності, відсутність можливості презентації поданого проєкту з метою демонстрації розуміння виконаної роботи, схильність до ризику тощо) [11]. Отже, розвиток особистісної креативності, мотивації особистості до дотримання академічної доброчесності можна вважати провідними у роботі зі здобувачами вищої освіти з метою запобігання проявам плагіату, що підтверджується даними дослідження щодо психологічних особливостей плагіату, проведеного Г. Ульяновою [4].

З огляду на велику кількість візуальної інформації, що оточує людину, довільного і цілеспрямованого формування візуального досвіду, варто звернути увагу на явище несвідомого впливу пам'яті – криптомнезії (коли нові з позиції особистості ідеї в реальності вже існували раніше), що може бути основою несвідомого плагіату у студентських роботах. В цьому контексті слушно зауважити, що окремими дослідниками, наприклад, Р. Шором, піддається сумніву можливість стовідсоткової оригінальності візуального твору. Підставою для таких тверджень є думка про те, що ми живемо в єдиному світі, й створити візуальний твір без відсилок до напрацювань інших авторів практично неможливо. Визначення наявності візуального плагіату у дизайн-проєктах є більш складним у порівнянні з текстовим через візуальну, образну природу об'єкта. Ідентифікація візуального плагіату у дизайні (фотографіях, графіці, діаграмах, таблицях, логотипах, ескізах, картинах, проєктах різного масштабу, цифрових ілюстраціях, колажах, відео, анімації тощо), що базується на людському спостереженні й порівнянні, потенційно призводить до вияви суб'єктивності в судженнях про ступінь подібності. Використання технологічних рішень для обчислення ступеня подібності дизайн-проєктів є можливим, проте технічно порівняти один з іншим рисунок, креслення чи зображення складніше, ніж однорідний рядок символів тексту.

В основу комп'ютерного аналізу подібності дизайнів закладається розуміння вирішального значення більшої важливості окремих елементів дизайну у порівнянні з іншими, коли дизайнер розташовує елементи з акцентом на їх головний зміст, важливість, провідну роль. Контроль за сприйняттям важливості різних елементів (їх кольором, розміром, розташуванням в композиції) є вирішальним при аналізі подібності цифровими технологіями, але визначити їх розташування за допомогою математичних формул важко [8]. Вважається, що додатковою причиною проблеми ідентифікації візуального плагіату є широке розповсюдження візуальних творів (постерів, ілюстрацій, рекламних макетів) і їх нерівномірна, неповна представленість у банках даних зображень, в той час як саме базові візуальні риси об'єктів дизайну найкраще відображають ідеї та спосіб передачі задуму дизайнером.

Оцінка подібності базових візуальних характеристик спроможна як посприяти пошуку зображень на основі змісту, так і допомогти в ідентифікації плагіату концепцій у дизайні, тим самим стати на захист авторських прав розробника. [6]. Власне візуальний плагіат у дизайні часто ґрунтується на привласненні ідей інших авторів (наприклад, творчої концепції, композиції, форми, просторової орієнтації, властивостей об'єктів тощо). Виконання нового проєкту із використанням ідей іншого автора, виконане без безпосереднього копіювання з оригінального проєкту, в іншому графічному редактору, із застосуванням інших інструментів і функціоналу, малювання від руки, впливає на піксельну структуру і характеристики кінцевого зображення, що ускладнює пошук і опис подібності між проєктами і генерування кількісних показників для підтвердження ідентифікації візуального плагіату. В означеній ситуації оцінки оригінальності візуального проєкту є складним, але важливим стає визначення ступеня оригінальності і обсягу цитування складових проєкту (текстових, змістових, формотворчих тощо), із застосованою запозиченою ідеєю чи новою, відмінною від початкової. Визначення їх співвідношення є підставою для ідентифікації грубого та негрубого плагіату.

З огляду на поширеність застосування зображень в дизайн-проєктах, заслуговують на увагу рекомендації щодо опрацювання вихідних зображень з метою отримання суттєво іншого результату, наближеного за набутими характеристиками до нового, оригінального [12, с. 3]: вони мають бути істотно змінені із застосуванням принаймні 5-8 послідовних змін, що може стосуватися змін кольору, освітлення, розміщення, композиції, пропорцій, масштабування, трансформування, матеріалів, змісту, макету тощо. При цьому варто замислитися над питаннями: чи достатньою була кількість видозмін, щоб вважати отриманий результат суттєво іншим? Чи він дійсно володіє високим ступенем оригінальності? Така рефлексія разом із свідомою відповідальністю за результат роботи є необхідною, беручи до уваги той факт, що існуючі на сьогодні технологічні рішення (Google Image Search, TinEye, Image Raider) для виявлення візуального плагіату в зображеннях, що використані в проєктах, неспроможні ідентифікувати відредаговані із середньою кількістю змін

зображення, або за умови відсутності зображення-референсу в їх базах даних.

На сьогодні викладачами закладів вищої освіти пропонується низка заходів щодо запобігання візуальному плагіату у творчих студентських роботах [7], найбільш ефективними серед яких є: включення до змісту навчання (лекцій, семінарів, самостійних робіт) питання визначення візуального плагіату і шляхів як його уникнути; навчання виконанню коректного посилання на надійні і релевантні джерела інформації (референси) в описах власних проєктів у поєднанні з відповідними посиланнями на них у переліку джерел; розробка викладачами унікальних тем для індивідуальних і групових творчих проєктів; застосування з метою виявлення плагіату незадокументованих ідей техніки індивідуальної презентації для групових проєктів, коли кожен учасник групи виконавців представляє і відповідає виключно за свій внесок у його реалізацію; тематика виконуваних дизайн-проєктів, курсових робіт підлягає щорічному перегляду і змінам; зважання на якість поданих зображень, оскільки виконаний друк проєкту зазвичай демонструє низьку якість невласне створених зображень у проєкті; створення здобувачами вищої освіти переліку посилань на матеріали досліджень, дотичних проєкту, що виконується; опрацювання і систематизація ілюстрацій, фотографій (з посиланням на джерела), ескізів; подання скетчбуків, проєктної документації з повним обґрунтуванням застосованих в процесі створення проєкту методів розвитку власних ідей.

Отже, поняття запозичення і візуальний плагіат в освітньому середовищі мають нейтральне або негативне емоційне забарвлення, а використання референсів як натхнення для дизайн-проєктів розглядається як позитивне явище ознайомлення із надбаннями інших авторів, аналізу успішності виконаного проєкту, збагачення візуального досвіду майбутніх графічних дизайнерів. Уміння виокремити в чужому проєкті сильні сторони, оригінальні риси є інструментом розвитку відчуття тенденцій у професійній сфері, креативності студента, підсилення внутрішнього психологічного несприйняття плагіату, уникнення свідомого і несвідомого візуального плагіату, дубляжу на основі криптомнезії. Шляхом до цілеспрямованого формування траєкторії професійного розвитку майбутнього графічного дизайнера є не копіювання референсів, а розуміння способу мислення дизайнера, оригінальність напрацювань якого ґрунтується на глибинному аналізі різнорідних ресурсів, власна творчість, початково імітаційна, що поступово трансформується в продукування оригінальних проєктів.

Враховання аспектів формування ставлення в освітньому середовищі до візуального плагіату (соціокультурного, педагогічного, психологічного, морально-етичного, юридичного, технологічного) стане у нагоді викладачам освітніх програм за спеціальністю «Графічний дизайн» при розробці і вдосконаленні комплексу заходів щодо формування культури академічної доброчесності і запобігання проявам візуального плагіату при проєктуванні об'єктів дизайну, реагування на прояви візуального плагіату в освітньому середовищі закладу вищої освіти.

Формування нульової толерантності до плагіату, свідомого і неперервного дотримання норм професійної етики в галузі дизайну потребує додаткового вивчення і детального аналізу з урахуванням існуючих практик. Практико-орієнтований підхід в дослідженнях не має обмежуватися констатацією існування візуального плагіату в дизайні, а також окреслювати підходи й шляхи формування у здобувачів вищої освіти нульової толерантності до плагіату й відповідального ставлення щодо запозичень у власній проєктній діяльності.

Використана література:

1. Борисова С. Запозичення у творах візуального мистецтва: аспекти формування ставлення в освітньому середовищі. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2023. № 24. С. 90–99.
2. Ковальова А. Проблеми академічного плагіату та авторського права у цифровому просторі України. *Спеціальні історичні дисципліни*. 2013. № 21. С. 61–71. URL : http://resource.history.org.ua/publ/sid_2013_21.
3. Кучма Н. Роль сакрального мистецтва у формуванні копіювальних умінь майбутніх художників. *Молодий вчений*. 2021. № 12 (100). С. 145–148.
4. Ульянова Г. О. Психологічні особливості плагіату та його зв'язок з творчими здібностями особистості. *Наука і освіта*. 2017. № 9. С. 88–93. URL : https://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2017/9_2017/13.pdf.
5. Chuda D., Navrat P., Kovacova B., Humay P. The Issue of (Software) Plagiarism: A Student View. *IEEE Transactions on Education*. 2021. № 55 (1). P. 22–28.
6. Farhan N. S., Abdulmunem M. E., Abid-Ali M. Image Plagiarism System for Forgery Detection in Maps Design. *2nd Scientific Conference of Computer Sciences (SCCS)*. Baghdad, 2019. P. 51–56.
7. Halak B., El-Hajjar M. Design and evaluation of plagiarism prevention and detection techniques in engineering education. *Higher Education Pedagogies*. 2019. № 4 (1). P. 197–208.
8. Liu Z., Yang B., An J., Huang C. Similarity evaluation of graphic design based on deep visual saliency features. *The Journal of Supercomputing*. 2023.
9. Özcan O., Güzelerler A. Re-reading design: cultural analogies for inspiration in interaction design. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 2018. № 8 (2). P. 364–375.
10. Rodgers P., Strickfaden M. References in the design process milieu. *ICED'07 16th International Conference of Engineering Design*. Paris. 2007. URL : https://www.researchgate.net/publication/235700626_References_in_the_design_process_milieu.
11. Suri J.F. Poetic Observation: What Designers Make of What They See. *Clarke A. J. (eds). Design Anthropology. Edition Angewandte*. Vienna : Springer, 2011. P. 16–32.
12. Visual Plagiarism. How to prevent educate & detect. *National Agency for Higher Education Quality Assurance*. 2020. URL : <https://en.naq.gov.ua/wp-content/uploads/2020/03/Visual-Plagiarism.-HOW-TO-PREVENT-EDUCATE-DETECT.pdf>.

References:

1. Borysova, S. (2023). Borrowing in Visual Art Works: Aspects of Attitude Formation in the Educational Environment. *Culture and Arts in the Modern World*, 24, 90–99 [in English].
2. Kovalova, A. (2013). Problemy akademichnoho plahiatsu ta avtorskoho prava u tsyfrovomu prostori Ukrainy [Problems of academic plagiarism and copyright in the digital space of Ukraine]. *Spetsialni istorychni dystsypliny*, 21, 61–71. URL : http://resource.history.org.ua/publ/sid_2013_21_61 [in Ukrainian].
3. Kuchma, N. (2021). Rol sakralnoho mystetstva u formuvanni kopiiuvalnykh umin maibutnykh khudozhnykiv [The role of sacred art in the formation of copying skills of future artists]. *Molodyi vchenyi*, 12 (100), 145–148. [in Ukrainian].
4. Ulianova, H. V. (2017). Psykholohichni osoblyvosti plahiatsu ta yoho zviazok z tvorchymy zdbnostyamy osobystosti [Psychological features of plagiarism and its connection with the creative abilities of an individual]. *Nauka i osvita*, 9, 88–93. [in Ukrainian].
5. Chuda, D., Navrat, P., Kovacova, B., & Humay, P. (2021). The Issue of (Software) Plagiarism: A Student View. *IEEE Transactions on Education*, 55 (1), 22–28. [in English].

6. Farhan, N. S., Abdulmunem, M. E., & Abid-Ali, M. (2019). Image Plagiarism System for Forgery Detection in Maps Design. *2nd Scientific Conference of Computer Sciences (SCCS)*. Baghdad, 51–56. <https://doi.org/10.1109/SCCS.2019.8852621> [in English].
7. Halak, B., & El-Hajjar, M. (2019). Design and evaluation of plagiarism prevention and detection techniques in engineering education. *Higher Education Pedagogies*, 4 (1), 197–208. [in English].
8. Liu, Z., Yang, B., An, J., & Huang C. (2023). Similarity evaluation of graphic design based on deep visual saliency features. *The Journal of Supercomputing*. [in English].
9. Özcan, O., & Güzererler, A. (2018). Re-reading design: cultural analogies for inspiration in interaction design. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 8 (2), 364–375. [in English].
10. Rodgers, P., & Strickfaden, M. (2007). References in the design process milieu. In J.-C. Bocquet (Eds.), *ICED'07 16th International Conference of Engineering Design*. Paris. https://www.researchgate.net/publication/235700626_References_in_the_design_process_milieu [in English].
11. Suri, J. F. (2011). Poetic Observation: What Designers Make of What They See. Clarke, A.J. (eds) *Design Anthropology. Edition Angewandte*. Springer, Vienna, 16–32. [in English].
12. Visual Plagiarism. How to prevent educate & detect. (2020). *National Agency for Higher Education Quality Assurance*. <https://en.naq.gov.ua/wp-content/uploads/2020/03/Visual-Plagiarism.-HOW-TO-PREVENT-EDUCATE-DETECT.pdf> [in English].

S. Borysova. Development of a complex of methodological practices to prevent visual plagiarism in the design activities of future graphic designers.

The professional activity of future graphic designers involves designing objects for the purpose of visualization and dissemination of information. Therefore, it is important for them to form a clear position on the use of visual projects created by other authors. The problem of borrowing visual elements in the modern educational environment is connected with the phenomenon of visual plagiarism. The most effective way to overcome visual plagiarism in project activities in the educational environment is the formation of a conscious attitude to its prevention. The institutional basis for preventing violations of ethical behavior is ethical barriers created at the level of a higher education institution in the form of regulatory documents. Purposeful formation of the ethical and legal students' attitude to the use of visual elements ensures compliance with copyright protection requirements. Copying, as a teaching method inherent in modern art education, has an educational character, forms students' competence in applying the principles and methods of professional activity, accordingly, it should not be considered as a negative phenomenon. References that designers use in project activities to create visual content are necessary to establish analogies based on their understanding. The formation of visual experience in a professional direction, which involves the purposeful, long-term accumulation of work experience in the analysis, systematization, evaluation of visual information, is necessary for the formation of a professional way of thinking and leveling the influence of factors that cause actions related to plagiarism. Determining the presence of visual plagiarism in design projects using human comparison or technological solutions is more difficult compared to textual plagiarism due to the figurative nature of the object. The article provides recommendations on the processing of original images in order to obtain a significantly different result, close to the new, original one in terms of acquired characteristics, and a complex of methodological practices to prevent visual plagiarism in students' design projects is proposed.

Key words: *graphic design, object of design, project activities, plagiarism, borrowing, visual plagiarism, originality, educational process, complex of methodological practices, future graphic designer.*