

teacher of the New Ukrainian School]. *Youth & market*. Monthly scientific-pedagogical journal. Drohobych, Vol. 1 (168). pp. 85–89. [in Ukrainian].

5. Moskalenko, V.V. (2021). Sotsializatsiia osobystosti. [Socialization of personality]. *Monograph*. Kyiv, 540 p. [in Ukrainian].

6. Nikolaieva, L. (2011). Teoretychni aspekty naukovodoslidnytskoi diialnosti studentiv mahistratury. [Theoretical aspects of research activities of master's students]. *Problems of modern teacher training*. No. 4 (2). pp. 178–184. [in Ukrainian].

7. Norkina, O.V. (2017). Rozvytok doslidnytskoi kompetentnosti vchyteliv matematyky zasobamy informatsiionokomunikatyvnykh tekhnolohii [Development of research competence of mathematics teachers by means of information and communication technologies]. *Extended abstract of candidate's thesis*. Uman, 23 p. [in Ukrainian].

8. Povidachyk, M.M. (2023). Sutnist i zmist konkurentospromozhnosti vchytelia matematyky v konteksti teorii konkurentsii "p'yaty syl" M. Portera [The essence and content of the mathematics teacher's competitiveness in the context of M. Porter's "five forces" theory of competition]. *Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: "Pedagogy. Social work"*. Vol. 1 (52). pp. 148–153. [in Ukrainian].

9. Rakov, S.A. (2005). Matematychna osvita: kompetentnisnyi pidkhid z vykorystanniam IKT. [Mathematical education: a competency-based approach using ICT]. *Monograph*. Kharkiv, 360 p. [in Ukrainian].

10. Semakova, T. & Shlishchenko, O. (2012). Naukovodoslidnytska robota yak shliakh formuvannia profesiinoi kompetentnosti vykladacha. [Scientific research work as a way of forming the teacher's professional competence]. *Information technologies in education, science and production*. Vol. 1 (1). pp. 124–127. [in Ukrainian].

11. Sysoieva, S.O. & Kozak, L.V. (2016). Rozvytok doslidnytskoi kompetentnosti vykladachiv vyshchoi shkoly [Development of research competence of teachers of higher education]. *Study guide*. Kyiv, 155 p. [in Ukrainian].

12. Tymchenko, O. (2020). Naukovodoslidnytska diialnist uchytelia yak zasib yoho profesiinoho samovdoskonalennia. Osvita doroslykh: svitovi tendentsii, ukraïnski realii ta perspektyvy [Scientific research activity of the teacher as a means of his professional self-improvement. Adult education: global trends, Ukrainian realities and prospects]. *Monograph*. Kyiv-Kharkiv, pp. 456–461. [in Ukrainian].

13. Freeman, D. (1998). *Doing Teacher Research: From Inquiry to Understanding*. Boston, 258 p. [in English].

Стаття надійшла до редакції 04.04.2024

УДК 37.091.3:7.012

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.301262>

Анатолій Бровченко, кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри дизайну
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка

КЛАСТЕРНИЙ ПІДХІД ДО ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

У статті розкривається актуальність співпраці креативних кластерів та закладів дизайн-освіти для підготовки майбутніх дизайнерів, які відповідають запитам ринку праці, в сегменті креативних індустрій. У ній подається передовий досвід британської вищої дизайн-освіти щодо розвитку зв'язків з креативною індустрією для підготовки висококваліфікованих фахівців креативних спеціальностей. Автор зазначає, що в Україні креативні індустрії ще не набули значного розвитку, але вже є приклади ефективної взаємодії між креативними кластерами та закладами дизайн-освіти у справі підготовки дизайнерів.

Ключові слова: дизайн-освіта; креативні кластери; креативні індустрії; співпраця; робочі місця; громади.

Лім. 10.

Anatoliy Brovchenko, Ph.D. (Pedagogy),
Associate Professor of the Design Department,
Kyiv Borys Hrinchenko University

CLUSTER APPROACH TO IMPROVING THE QUALITY OF DESIGN EDUCATION

The article reveals the features of the cluster approach to improving the training of future designers for the creative economy. The difference between a business cluster and a creative cluster is highlighted. Features of the industrial strategy of the governments of the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland to establish a productive form of interaction between creative clusters and design education institutions are presented. The author cites an example of such interaction between Abertay University, which heads a creative cluster in partnership with other higher educational institutions and commercial companies – representatives of the game industry. The task of such a cluster is to respond to three high-level local challenges: creative risk, technological innovation and commercial experience. Their goals include developing the workforce to create original content and fostering a new generation of creative R&D practitioners, as well as

collaboration/partnerships between industry and HEIs. All this affects the formation and teaching of educational programs at the university, and as a result, the provision of highly qualified specialists in the creative industries. At the same time, the researcher notes that creative industries have not yet developed significantly in Ukraine, but a small number of creative clusters have already been created, among which there are positive examples of interaction between creative clusters and design education institutions. In particular, as an example, the cooperation of the Lviv IT cluster with universities engaged in the training of graphic designers is given. Under the auspices of the cluster management, 4 updated educational programs for the training of graphic designers were developed and implemented in state universities, making it as adapted as possible to the needs of the market, after which other universities expressed their desire to join the cluster, becoming more open to changes. At the same time, it is important that experts from the Cluster companies join the teaching of educational components and mentoring in the updated program. The author notes that such interaction makes it possible to eliminate the distance between design education and the creative industry of the country.

Keywords: *design education; creative clusters; creative industries; cooperation; working places; community.*

Постановка проблеми. Сучасний дизайн відіграє одну із ключових ролей в соціально-економічних перетвореннях. Він належить до сегменту креативних індустрій. У сучасному світі сформувався бум на розвиток креативних індустрій, завдяки високим показникам економічного зростання та зростанню кількості робочих місць, які вони забезпечують економіці країн. Дехто з економістів називає наш час ерою креативних індустрій, оскільки вони впливають на стратегії постіндустріального розвитку країн. До креативних індустрій відносять діяльність у галузі виконавських і візуальних мистецтв, дизайн та ремесла, кіно, телебачення та медіа.

2021 рік був проголошений ООН Міжнародним роком креативної економіки для сталого розвитку. Креативні індустрії мають вирішальне значення для порядку денного сталого розвитку. Вони стимулюють інновації та диверсифікацію, є важливим фактором у секторі послуг, що зростає, підтримують підприємництво і сприяють культурному різноманіттю. Креативні індустрії також відіграли важливу роль у цифровій трансформації, яка відбувається в усьому світі [5]. Одним із ключових елементів креативної індустрії є креативні кластери, які можуть мати у структурі заклади дизайн-освіти. Це дає можливість підняти на вищий рівень підготовку майбутніх дизайнерів, що підтверджує досвід інших країн. Розвиток креативних кластерів в Україні та їх продуктивна взаємодія з освітніми закладами системи дизайн-освіти може дати можливість підняти рівень підготовки високо-професійних фахівців для креативної економіки України.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Проблема фахової підготовки фахівців для креативної індустрії досліджувалася членами команди Центру економічного відновлення – незалежної платформи, для надання аналітичної підтримки Кабінету Міністрів України: Вадимом Федчишиним, Іваном Хоменком, Джоном Зеффом,

Кареном Броудом, Тараюо Тенк, Луїзою Мороз, Анною Карнаух. Особливості роботи креативних кластерів Великобританії, у розрізі розвитку креативних індустрій вивчали Хуан Матеос-Гарсі та Хасан Бакші; концептуальні основи формування розвитку креативних кластерів розглядала Н. Кузнецова, а креативні кластери як форму кооперації в креативних індустріях Європейського союзу і України – Ю. Ушкаренко, А. Чмут, К. Синякова. Дослідила та виявила особливості діяльності креативних кластерів як складової культурного середовища в Україні у контексті розвитку креативних індустрій перших десятиліть ХХІ ст. К. Яцько.

Мета статті: розкрити можливості креативних кластерів у взаємодії із закладами дизайн-освіти поліпшити підготовку дизайнерів для креативної економіки України.

Виклад основного матеріалу. Важлива роль університетів та інших закладів вищої освіти у розбудові сталої креативної економіки все більше визнається, і це одна з причин того, чому кластери та регіони є центральним явищем у розвитку економіки [2].

Значні досягнення у розвитку креативних індустрій та дизайн-освіти як взаємодоповнювальних складових мають Сполучене Королівство Великої Британії і Північна Ірландія. Ці країни розглядаються нами як взірці у цьому процесі, у них, за даними експертів креативні індустрії розвиваються швидше, ніж інші сектори в більшості регіонів країни. Швидке зростання спостерігалось в усіх підгалузях, які складають креативні індустрії, але особливо в сферах послуг, таких як дизайн, програмне забезпечення та цифрові технології і реклама [9]. Британська система дизайн-освіти має реальні інструменти взаємодії з бізнесом у креативній індустрії у форматі співпраці університетів з креативним середовищем: тривалі інструменти (постійне стажування, запрошення лекторів на регулярній основі, виробнича практика); короткі

формати (конкурси, що імітують реальне ринкове середовище, фестивалі, щорічні ярмарки, врегулювання викликів, нагородження видатних випускників); інституційні механізми, які впроваджуються безпосередньо в освітній процес (рік підприємництва – додатковий рік навчання, під час якого студент отримує окрему кваліфікацію (диплом), центр підприємництва, бізнес-інкубатор) [5].

Важливими елементами в розвитку більшості креативних індустрій є креативні кластери. Місцеві спільноти та креативні кластери, які формують запит на креативних фахівців, для посилення локальної економіки забезпечують екосистему практичного розвитку молодих спеціалістів. Креативні кластери об'єднують різноманітні індустрії, до яких належать реклама, медіа, архітектура, промисловий, комунікаційний та графічний дизайн, освіта, телебачення, книговидавництво, народні промисли та ремесла, антикваріат, образотворче мистецтво, програмування, проєктування вебсайтів та програм забезпечення, індустрія моди та ін. Окрім того, до креативних кластерів включено функцію обслуговування – система громадського харчування, оренда офісних та виставкових просторів, майстерень, розважальних закладів [3].

Необхідно зазначити, що концепція розвитку креативних кластерів базується на загальній теорії кластеризації бізнесу, розробником якої вважають американського економіста Майкла Портера, якому належить визначення сутності “бізнес-кластеру” як концентрації за географічною ознакою взаємопов’язаних між собою компаній, спеціалізованих постачальників у креативних галузях, постачальників послуг, фірм суміжних галузей та пов’язаних інституцій у конкретних галузях, які одночасно і конкурують, і співпрацюють [2]. Саме ж поняття “креативний кластер” (creative cluster) було сформульоване провідним британським фахівцем, куратором програми ЮНЕСКО “Creative Cities” Саймоном Евансом як співтовариство творчозорієнтованих підприємців, які взаємодіють на замкнутій території. Проте, на думку Еванса, креативний кластер відрізняється від класичного тим, що до його складу входять наукові парки, медіа-центри, а також неприбуткові організації – установи культури, центри мистецтв та художники [2].

Промислові стратегії урядів Сполученого Королівства і Північної Ірландії передбачають заснування дев’яти креативних кластерів по всьому Сполученому Королівству для усталення зв’язків між науковими дослідженнями (зкладами освіти) та реальним сектором, щоб стимулювати науководслідницьку роботу й інновації. Кластер очолює Абертейський університет у партнерстві з іншими ЗВО та у співпраці з місцевими представниками індустрії, зокрема ігровими компаніями: BBC, Microsoft і Sony. Завдання кластера – зреагувати на

три місцеві виклики високого рівня: креативний ризик, технологічні інновації та комерційний досвід. Їх цілі охоплюють розвиток робочої сили для створення оригінального контенту і сприяння формуванню нового покоління креативних фахівців-практиків у сфері досліджень та розробок, а також співпрацю / партнерство між індустрією та ЗВО, наприклад, для поліпшення доступу до дорогих послуг з розробки. Все це впливає на формування й викладання програм в Абертейському університеті [5].

Передовий досвід британської вищої дизайн-освіти з розвитку зв’язків з креативною індустрією для підготовки висококваліфікованих фахівців креативних спеціальностей, з наданням їм можливості розвивати актуальні професійні та бізнес-навички у активній співпраці з креативними кластерами, може бути адаптований українською дизайн-освітою.

В Україні креативні індустрії ще не набули значного розвитку. Поняття креативних індустрій в Україні вперше з’явилося на законодавчому рівні у 2018 р. у Законі України “Про культуру”, в якому дається визначення креативної індустрії як видів економічної діяльності, метою яких є створення доданої вартості і робочих місць через культурне (мистецьке) та/або креативне вираження [2]. Креативні кластери в Україні почали з’являтися у 2000-х рр. на тлі розвитку креативних індустрій. Стаючи центрами урбаністичного розвитку, вони відіграють важливу роль у культурі, освіті, науці та мистецтві. Нині це креативні простори, представлені майданчиками різноманітного типу і формату. Так, наприклад, у 2004 р. в межах програми кластерної моделі “Ліжникарство та інших народних художніх промислів на Прикарпатті”, розробленої Прикарпатським науково-аналітичним центром, було створено Кластер народних художніх промислів “Сузір’я”. 2009 р. в Одесі почав діяти Експериментальний центр сучасного мистецтва “Чайна фабрика”, метою якого стала соціалізація молодих українських художників і дизайнерів [7]. Їхніми складовими є малі і середні підприємства, до яких також долучаються організації, які підтримують їх наданням спеціальних знань і технологій, інформації, капіталу, інфраструктури, а також наукові і освітні заклади, організації для підготовки кадрів.

Як показують дослідження, дизайн-освіта і мистецька освіта, засновані на традиційних методах навчання, неспроможні озброїти здобувачів освіти знаннями та навичками, які задовольняють вимоги креативної індустрії. Це підтверджується результатами дослідження стану розвитку дизайну в Україні проведеного Українським культурним фондом [6]. Інтеграція зусиль з підготовки дизайнерів між закладом освіти та підприємствами креативного кластеру, як показує практика, є ефективною

стратегією щодо задоволення очікувань креативної індустрії. Активний розвиток креативних кластерів у співпраці із закладами дизайн-освіти може виступати важливим фактором підвищення якості неперервної дизайн-освіти в Україні, оскільки мають можливість гармонійно поєднувати виробництво, науку, освіту. Вони також сприяють входженню своїх суб'єктів у мережі стратегічної взаємодії, як на місцевому так і на міжнародному рівні, виходу на міжнародні ринки, розширенню інфраструктури та дослідницької активності, розвитку наукоємних послуг. З точки зору маркетингу кластери дають чітке розуміння економічного профілю території, сприяють їх залучення до вдосконалення освіти [1]. З іншого боку, дизайн-освіта в Україні ставатиме все більш дієвою, слугуючи подоланню розриву між творчим талантом і бізнес-спільнотою засобом функціонування креативних кластерів. Здобувачі освіти у галузі дизайну, як учасники роботи кластерів, зможуть брати участь у зростанні регіональної творчої спільноти, демонструючи інноваційні підходи по вирішенню проблеми бізнесу.

Вдалим прикладом результативної взаємодії закладів дизайн-освіти і креативного кластеру є львівський ІТ-кластер, що об'єднує понад 70 учасників: ІТ-компанії, місцеві університети, ІТ-школи та місцеву владу. Окрім Львова подібні кластери діють ще в 12 містах України. Кластер досягнув значних успіхів у своєму розвитку завдяки тому, що було впроваджено зміни у трьох напрямках: освіта, допомога громади, інфраструктура. Під егідою керівництва кластеру було розроблено і впроваджено чотири освітні програми з підготовки дизайнерів у державних університетах, після чого інші ЗВО заявили бажання про входження до кластеру, ставши більш відкритими до змін [10]. У цій співпраці була оновлена програма "UI/UX Design", Національного університету "Львівська політехніка". Над цим спільно з представниками Львівської політехніки працювали фахівці-практики рівня Senior та Lead з компаній Qubstudio, LinkUp Studio та ОТАКОУІ. Завдяки такому підходу, вдалося актуалізувати навчальну програму та зробити її максимально пристосованою до потреб ринку. І дуже важливо те, що до викладання та менторства на оновленій програмі долучаються фахівці з компаній Кластера. Оскільки UX-дизайн є міждисциплінарною сферою, то кожен із здобувачів освіти зможе обрати власний кар'єрний шлях: від дизайнерських професій до спеціалізованих ролей, таких як бізнес-аналітик, розробник тощо. Оновлена програма UI/UX – це чудова можливість для молоді, яка хоче побудувати успішну кар'єру, пов'язану з графічним дизайном. Після закінчення цієї програми, випускники мають необхідні знаннями та навичками для своєї професійної діяль-

ності і можуть відразу підсилити команди UI/UX дизайнерів у ІТ-компаніях [4]. Така співпраця з кластером дає можливість здобувачам освіти навчатися у потоці взаємодії з професіоналами підприємств кластера, посягаючи особливості і складності "професійної кухні", що дає їм значну користь. У ході освітнього процесу студенти ознайомлюються із стосунками клієнт-обслуговування, побіжно набувають поведінкові/м'які навички, такі як спілкування, планування, розумінням культури робочого місця, хорошої трудова етики. Все це дає можливість усунути дистанцію між дизайн-освітою та креативною індустрією.

Висновки з даного дослідження і перспективи подальших розвідок. Важливими елементами в розвитку більшості креативних індустрій є креативні кластери. Досвід урядів Сполученого Королівства Великої Британії і Північної Ірландії щодо розвитку креативних індустрій та ефективності дизайн-освіти через їх співпрацю в креативних кластерах показав свою ефективність. Місцеві спільноти та креативні кластери, які формують запит на креативних фахівців для посилення локальної економіки, забезпечують екосистему практичного розвитку молодих спеціалістів. Передовий досвід британської вищої дизайн-освіти із розвитку зв'язків з креативною індустрією для підготовки висококваліфікованих фахівців креативних спеціальностей може бути адаптований українською дизайн-освітою. В Україні креативні індустрії ще не набули значного розвитку, але вже є приклади ефективної взаємодії між креативними кластерами та закладами дизайн-освіти з підвищення рівня підготовки здобувачів освіти які відповідають запитам ринку праці на фахівців для креативної індустрії.

Перспективу наших подальших досліджень вбачаємо у дослідженні можливості розвитку дизайн-освіти дорослих в Україні в співпраці з креативними кластерами.

ЛІТЕРАТУРА

1. Кластери в Італії. URL: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-do-doslidzhennya-klasteri-v-itali-dominuyuchayforma-organizaci-virobnictva-tovariv-ta-poslug-87406.html> (дата звернення: 07.03.2024).
2. Креативні індустрії та їхній внесок у економічний розвиток. URL: <https://ciau.org.ua/novyny/kreatyvni-industrii-ta-ikhniy-vnesok-u-ekonomichnyu-rozvytok/> (дата звернення: 10.03.2024).
3. Кузнецова Н.Б. Концептуальні основи формування та розвитку креативних кластерів. RS Global JOURNALS. Том 3 № 2(20). 2018. С. 7–11. URL: <https://rsglobal.pl/index.php/wos/article/view/2324> (дата звернення: 10.03.2024).
4. Львівський ІТ Кластер запускає навчальну програму з UI/UX Design у Львівській політехніці. 2023.

URL: <https://itcluster.lviv.ua/lvivskiy-it-klaster-zapuskaye-navchalnu-programu-z-ui-ux-design-u-lvivskij-politehniczi/> (дата звернення: 07.03.2024).

5. Підприємницька освіта в креативних індустріях в Україні : аналітичний звіт. Федчишин В. та ін. 2022. 79 с. URL: https://www.britishcouncil.org.ua/sites/default/files/creative_education_in_creative_industries_ukraine_ukr.pdf (дата звернення: 12.03.2024).

6. Стан розвитку дизайну в Україні. На прикладі графічного та предметного дизайну: звіт за результатами дослідження. Львів, 2019. 73 с. URL: https://ppv.net.ua/uploads/work_attachments/Ukrainian_Design_Monitoring_PPV_2019_UA.pdf (дата звернення: 16.03.2024).

7. Ушкаренко Ю.В., Чмут А.В., Синякова К.М. Креативні кластери як форма кооперації в індустріях Європейського союзу. *Вісник ХДУ Серія Економічні науки*. 2029. № 36. С. 26–31.

8. John Newbigin. Hubs, clusters and regions. URL: <https://creativeconomy.britishcouncil.org/guide/hubs-clusters-and-regions/> (дата звернення: 10.03.2024)

9. Juan Mateos-Garcia, Hasan Bakhshi. Creative clusters in the UK. 2016. URL: <https://ukdataservice.ac.uk/case-study/creative-clusters-in-the-uk/> (дата звернення: 07.03.2024).

10. Шимкович В. Навіщо потрібні міські IT-кластери: огляд проєктів. 2017. URL: <https://dou.ua/len/ta/articles/it-cluster-review/> (дата звернення: 08.03.2024).

REFERENCES

1. Klasteri v Italii [Clusters in Italy]. Available at: <https://naurok.com.ua/prezentaciya-do-doslidzhennya-klasteri-v-itali-dominuyucha-forma-organizaci-virobnictva-tovariv-ta-poslug-87406.html> (Accessed 07 Mar. 2024). [in Ukrainian].

2. Kreatyvni industrii ta yikhni vnesok u ekonomichni rozvytok [Creative industries and their contribution to economic development]. Available at: <https://ciau.org.ua/novyny/kreatyvni-industrii-ta-ikhniy-vnesok-u-ekonomichny-rozvytok/> (Accessed 10 Mar. 2024). [in Ukrainian].

3. Kuznetsova, N.B. (2018). Kontseptualni osnovy formuvannya ta rozvytku kreatyvnykh klasteriv [Conceptual foundations of formation and development of creative clusters]. *RS Global JOURNALS*. Vol. 3. No. 2 (20). pp. 7–

11. Available at: <https://rsglobal.pl/index.php/wos/article/view/2324> (Accessed 10 Mar. 2024). [in Ukrainian].

4. Lvivskiy IT Klaster zapuskaie navchalnu prohramu z UI/UX Design u Lvivskii politehniczi [The Lviv IT Cluster launches a UI/UX Design training program at the Lviv Polytechnic]. (2023). Available at: <https://itcluster.lviv.ua/lvivskiy-it-klaster-zapuskaye-navchalnu-programu-z-ui-ux-design-u-lvivskij-politehniczi/> (Accessed 07 Mar. 2024). [in Ukrainian].

5. Pidpriemnytska osvita v kreatyvnykh industriiakh v Ukraini : analitychnyi zvit [Entrepreneurial education in creative industries in Ukraine: analytical report]. Fedchishyn V. et al. (2022). 79 p. Available at: https://www.britishcouncil.org.ua/sites/default/files/creative_education_in_creative_industries_ukraine_ukr.pdf (Accessed 12 Mar. 2024). [in Ukrainian].

6. Stan rozvytku dizainu v Ukraini. Na prykladi hrafichnoho ta predmetnoho dizainu [State of design development in Ukraine. On the example of graphic and object design]: zvit za rezultaty doslidzhennia. Lviv, (2019). 73 p. Available at: https://ppv.net.ua/uploads/work_attachments/Ukrainian_Design_Monitoring_PPV_2019_UA.pdf (Accessed 16 Mar. 2024). [in Ukrainian].

7. Ushkarenko, Yu.V., Chmut, A.V. & Syniakova, K.M. (2019). Kreatyvni klasteri yak forma kooperatsii v kreatyvnykh industriiakh Yevropeiskoho soiuzu [Creative clusters as a form of cooperation in the creative industries of the European Union]. *Scientific Bulletin of Kherson State University. Series "Economic Sciences"*. No. 36. pp. 26–31. [in Ukrainian].

8. John Newbigin. Hubs, clusters and regions. Available at: <https://creativeconomy.britishcouncil.org/guide/hubs-clusters-and-regions/> (Accessed 10 Mar. 2024). [in English].

9. Juan Mateos-Garcia, Hasan Bakhshi. Creative clusters in the UK. (2016). Available at: <https://ukdataservice.ac.uk/case-study/creative-clusters-in-the-uk/> (Accessed 07 Mar. 2024). [in English].

10. Shymkovich, V. (2017). Navishcho potrebni miski IT-klasteri: ohliad proektiv [Why urban IT clusters are needed: an overview of projects]. Available at: <https://dou.ua/lenta/articles/it-cluster-review/> (Accessed 08 Mar. 2024). [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 03.04.2024



“Креативність – шлях до вирішення нових проблем”.

*Діана Сантос
мексиканська акторка*

“Дизайн може бути витвором мистецтва. Але дизайн може бути і дуже простим. Ось чому він такий складний”.

*Поль Ренд
Американський графічний дизайнер*

“Розкажи – і я забуду, покажи – і я пізнаю, дай зробити самому – і я зрозумію”.

Китайське прислів'я

