

ПРОФЕСІЙНО-ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА ДИЗАЙНЕРІВ: ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ ТА ВІЗУАЛЬНОЇ ГРАМОТНОСТІ ЗАСОБАМИ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

УДК 37.01:004.9

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.322714>

Тетяна Штайнер, викладач кафедри професійної освіти та дизайну
художньо-графічного факультету
Державного закладу “Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського”
Алла Лісогор, викладач кафедри професійної освіти та дизайну
художньо-графічного факультету
Державного закладу “Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського”
Юлія Силенко, старший викладач кафедри мультимедійного
дизайну факультету дизайну
Київського національного університету технологій та дизайну

**ПРОФЕСІЙНО-ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА ДИЗАЙНЕРІВ: ФОРМУВАННЯ
КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ ТА ВІЗУАЛЬНОЇ ГРАМОТНОСТІ ЗАСОБАМИ
МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

У статті авторами окреслено зміст поняття “професійно-практична підготовка майбутніх дизайнерів”, що передбачає кореляцію таких компонентів: опанування теоретичної бази, розвиток практичних навичок, формування творчого мислення застосування інтегрованих технологій; підготовка до командної роботи. Розглянуто шляхи інтеграції мультимедійних технологій, що виступають ефективним інструментом у розвитку креативного мислення та візуальної грамотності у майбутніх дизайнерів: 1) створення інтерактивного контенту; 2) забезпечення доступу до віртуальних платформ; 3) уможливлення використання віртуальної та доповненої реальності; 4) уможливлення організації онлайн-колаборації. Результатом дослідження авторами окреслені організаційно-методологічні умови ефективної реалізації мультимедійних технологій у професійно-практичній підготовці дизайнерів (створення сучасного технічного середовища; розробка адаптованого змісту навчальних програм, що зумовлює інтеграцію курсів з використанням мультимедійних технологій; методична підтримка викладачів).

Ключові слова: професійна освіта; професійно-практична підготовка; зміст професійно-практичної підготовки майбутніх дизайнерів; мультимедійні технології; дизайн; мультимедійний дизайн; інноваційне мислення; відкрите освітнє середовище ЗВО.

Лит. 16.

Tetiana Shtainer, Lecturer of the Professional Education and Design Department,
Faculty of Art and Graphics,
The state Institution “South Ukrainian National Pedagogical
University named after Kostyantyn Ushynskiy”

Alla Lisohor, Lecturer of the Professional Education and Design Department,
Faculty of Art and Graphics,
The state Institution “South Ukrainian National Pedagogical
University named after Kostyantyn Ushynskiy”

Yuliia Sylenko, Senior Lecturer of the Multimedia Design Department, Faculty of Design,
Kyiv National University of Technologies and Design

**PROFESSIONAL-PRACTICAL TRAINING OF DESIGNERS: DEVELOPING CREATIVE
THINKING AND VISUAL LITERACY THROUGH MULTIMEDIA TECHNOLOGIES**

The article analyzes the ways of integrating multimedia technologies, which serve as an effective tool in the development of creative thinking and visual literacy in future designers. It also outlines the organizational and methodological conditions for the effective preparation of future designers for the use of multimedia technologies in professional practice, which will contribute to the development of their creative individuality, innovative thinking, and high qualifications in the context of rapid changes in the design field. This is in line with the research's goal. The authors define the concept of “professional and practical training of future designers” as a process of forming a comprehensive set of theoretical knowledge, practical skills, and creative abilities required for successful professional activity in the field of design. It is established that this process involves the correlation of the following components: 1) mastering the theoretical foundation, 2) developing practical skills, 3) fostering creative thinking, 4) applying integrated technologies, and 5) preparing for teamwork. The importance of professional and practical training lies in the goal of nurturing competitive specialists capable of working in a dynamic, technology-driven environment, focused on innovation, aesthetics, and societal needs. The authors explore the formation of creative thinking and visual literacy through multimedia technologies, which are key components of the professional and practical preparation of future designers. The paper discusses ways to integrate multimedia technologies, which serve as

effective tools for the development of creative thinking and visual literacy in future designers: 1) creating interactive content, 2) ensuring access to virtual platforms, 3) enabling the use of virtual and augmented reality, 4) facilitating online collaboration. The result of the research presents organizational and methodological conditions for the effective implementation of multimedia technologies in the professional and practical preparation of designers (creating a modern technical environment, developing adapted course content that integrates multimedia technology courses, and providing methodological support to instructors). The prospects for further research include the development of integrated methodological recommendations for the introduction of multimedia technologies into the educational process at higher education institutions, considering the specifics of preparing designers in various fields (graphic design, interior design, multimedia design, etc.).

Keywords: professional education; professional and pedagogical training; content of professional and pedagogical training of future educators; multimedia technologies; design; multimedia design; innovative thinking; open educational environment of higher education institutions.

Постановка проблеми дослідження. Сучасний світ характеризується стрімким розвитком інформаційно-комунікаційних технологій, які проникають у всі сфери діяльності, зокрема й у дизайн. Високі вимоги до професійної підготовки дизайнерів диктують необхідність розвитку в них креативного мислення і візуальної грамотності, що є ключовими компонентами успішної діяльності у цій галузі. Мультимедійні технології відкривають нові можливості для навчання, розширюючи доступ до візуального контенту, вдосконалюючи засоби комунікації та забезпечуючи інтерактивність освітнього процесу. Вони дають змогу створювати динамічні, інтерактивні й адаптивні середовища для розвитку творчих здібностей студентів-дизайнерів. Наукові дослідження свідчать, що традиційні методи навчання не завжди відповідають викликам сучасності. Інтеграція мультимедійних технологій у процес професійно-практичної підготовки може значно підвищити ефективність засвоєння знань і навичок, необхідних для дизайнерської діяльності.

Аналіз останніх публікацій та досліджень. Професійна підготовка майбутніх дизайнерів є предметом багатьох досліджень, зокрема сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти аналізує Л. Оршанський [9]; методологічні аспекти підготовки дизайнерів окреслюється у працях С. Чирчик [14]; сучасні підходи до професійної підготовки майбутніх дизайнерів в умовах розвитку креативних індустрій ґрунтовно розкриває С. Алексеева [1; 2] та ін. Філософсько-психофізичні аспекти розвитку особистості майбутнього фахівця у контексті дизайн-освіти досліджувались у працях В. Орлова [8], О. Отич [10] та ін. Дизайн як особливий вид творчої діяльності окреслюється у студіях В. Даниленка [3], О. Фурси [13] та ін. Серед іноземних авторів варто звернути увагу на праці становлення дизайн освіти: G. Nelson [15], D. Norman [16] та ін. Застосування мультимедійних технологій у сфері дизайну та професійна підготовка майбутніх фахівців з дизайну засобами мультимедійних технологій є предметом досліджень Н. Колесник, Т. Шостачук, А. Максимчук [7]; Н. Колесник, Г. Куніци,

Д. Погосьян [6]; М. Кирієнко, О. Пасько [5] та ін. Основним нормативно-правовим актом регулювання відносин у сфері культури є Закон України “Про культуру” (2011) [4]. Професійна підготовка майбутніх дизайнерів регулюється стандартом вищої освіти України за спеціальністю 022 “Дизайн” галузі знань 02 “Культура і мистецтво”, для першого (бакалаврського) освітнього рівня [12].

Отже, дослідження проблеми формування креативного мислення та візуальної грамотності засобами мультимедійних технологій є своєчасним і важливим для вдосконалення професійної підготовки дизайнерів, відповідності освітнього процесу сучасним вимогам та сприяння розвитку творчої індивідуальності майбутніх фахівців.

Метою дослідження є визначення шляхів інтеграції мультимедійних технологій у підготовку майбутніх дизайнерів для розвитку їхнього креативного мислення та візуальної грамотності, а також розробка умов для ефективного використання цих технологій у професійній діяльності.

Виклад основного матеріалу. Розглянемо основні дефініції дослідження. Так, С. Чирчик зазначає, що фахова підготовка майбутніх дизайнерів передбачає “комплексне опанування знань в галузі мистецтва, функціонально-технологічних процесів, конструкцій та матеріалів, будівельних технологій, розуміння ролі форми, перспективи, пластики, значення світла, кольору, текстури та фактури в середовищі, а також опанування технологіями формування цілого з окремих елементів і засобів його організації, специфікою художнього декору, принципами органічного поєднання образу, форми з функціональною конструктивною та технологічною складовими композиційно-просторовою організації предметно-просторового середовища в цілому” [14, 60]. С. Алексеева стверджує, що зміст професійної підготовки має включати навчальні програми, які забезпечують “контекстне навчання, популяризувати самоосвіту, що і забезпечить якісну професійну підготовку, сприятиме формуванню фахівця, здатного успішно реалізовуватися в умовах соціально-економічної кризи і напруженості на ринку праці” [2, 6]. Ми поділяємо думку О. Самойленко, О. Міршук та Ю. Силенко, що методологічну

основу сучасного відкритого освітньо-наукового простору ЗВО становить компетентнісний підхід, що уможливило конструювання контекстно-компетентнісної моделі професійної компетентності майбутнього фахівця [11, 83–89]. Крім того, С. Алексєєва констатує, що задля підвищення ефективності традиційних форм для формування креативності та візуалізації треба застосовувати мультимедійні засоби (презентації, технології майндмепінгу (створення логічних схем), застосування гіпертекстової інформації), що можуть забезпечити зручний доступ, наприклад, до довідкових даних, глосаріїв чи анімаційних додатків [2, 11–12]. Погоджуємось із думкою С. Чирчика, що “становлення дизайн-освіти є певною мірою формуванням її мистецької складової. Сам дизайн є потужним базисом культурної складової суспільства і здатний суттєво впливати на економічні показники країни” [14, 65].

Отже, під поняттям “**професійно-практична підготовка майбутніх дизайнерів**” розуміємо процес формування у студентів комплексу теоретичних знань, практичних навичок і творчих здібностей, необхідних для успішної реалізації професійної діяльності у сфері дизайну. Цей процес передбачає кореляцію таких компонентів, як: 1) *опанування теоретичної бази*, що включає вивчення основ композиції, колористики, історії мистецтва, теорії дизайну та сучасних тенденцій галузі; 2) *розвиток практичних навичок* через участь у проєктній діяльності, виконання реальних завдань із використанням сучасного програмного забезпечення та інструментів дизайну; 3) *формування творчого мислення* для створення інноваційних рішень і підходів, що відповідають актуальним запитам замовників та потребам ринку; 4) *застосування інтегрованих технологій*, таких як мультимедійні засоби, для підвищення ефективності навчання та стимулювання самостійного пошуку інформації; 5) *підготовку до командної роботи* через спільні проєкти, де розвиваються комунікативні навички, лідерські якості та здатність до адаптації в різних професійних контекстах. Отже, **мета професійно-практичної підготовки дизайнерів** полягає у вихованні конкурентоспроможних фахівців, здатних працювати у динамічному, технологічно насиченому середовищі, орієнтуючись на інновації, естетику та потреби суспільства.

У сучасному світі, де візуальна інформація стає основним засобом комунікації, здатність створювати, аналізувати й ефективно використовувати візуальний контент набуває першочергового значення. Креативне мислення є основою для розробки інноваційних дизайнерських рішень, адже воно дає змогу студентам виходити за межі стандартних підходів, знаходити нестандартні ідеї та інтегрувати їх у професійні проєкти. Натомість візуальна грамотність, зі свого боку, охоплює здатність працювати з композицією, кольорами, шрифтами, графічними елементами та іншими компонентами, що формують естетичну і функціональну цінність дизайну.

Розглянемо **шляхи інтеграції мультимедійних технологій, що виступають ефективним інструментом у розвитку креативного мислення та візуальної грамотності у майбутніх дизайнерів**, шляхом: по-перше, *створення інтерактивного контенту*, що сприяє залученню студентів до творчого процесу. Так, це можливо шляхом використання інструментів для створення анімаційних роликів, таких як Toon Boom Harmony чи Adobe Animate, для проєктування мультимедійних продуктів. Ще одним варіантом може бути розробка інтерактивних інфографік за допомогою платформ, таких як Piktochart чи Canva, де студенти створюють візуальні елементи для презентацій або соціальних медіа.

По-друге, *забезпечує доступ до віртуальних платформ*, де студенти можуть працювати із сучасним програмним забезпеченням, таким як Adobe Creative Suite, Figma, Blender тощо. Це можливо шляхом використання хмарних середовищ, як-от Adobe Creative Cloud, для розробки графічних макетів, редагування фотографій чи монтажу відео; розробкою практичних завдань у Figma для створення UX/UI-дизайнів мобільних додатків і вебсайтів.

По-третє, *уможливує використання віртуальної та доповненої реальності*, що надає можливість моделювати складні дизайни та інтерактивні середовища. Це можливо шляхом створення 3D-прототипів архітектурних або інтер'єрних проєктів у програмі Unity або Unreal Engine, що дає змогу студентам віртуально оцінити свої роботи; розробкою AR-контенту за допомогою Adobe Aero або Spark AR, наприклад, створення віртуальних шоу-румів чи візуалізацій продуктів.

По-четверте, *уможливує організацію онлайн-коллаборації*, які сприяють розвитку командних навичок та обміну ідеями. Це можливо шляхом використання платформ для командної роботи, таких як Miro чи Conserboard, для спільного створення дизайнерських концептів. Ще одним варіантом може бути організація дистанційних воркшопів за допомогою Zoom або Microsoft Teams, де студенти презентують свої проєкти, отримують зворотний зв'язок та генерують ідеї.

Отже, можемо окреслити **організаційно-методологічні умови ефективної реалізації мультимедійних технологій у професійно-практичній підготовці дизайнерів**. *Першою умовою* є створення сучасного технічного середовища, що передбачає оснащення освітніх закладів потужними комп'ютерами, планшетами, графічними станціями та іншими пристроями, які підтримують сучасні програмні продукти, а також забезпечення високо-

ПРОФЕСІЙНО-ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА ДИЗАЙНЕРІВ: ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ ТА ВІЗУАЛЬНОЇ ГРАМОТНОСТІ ЗАСОБАМИ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

швидкісного доступу до Інтернету для стабільної роботи з хмарними платформами та інтерактивними сервісами. *Другою умовою* є розробка адаптованого змісту навчальних програм, що зумовлює інтеграцію курсів з використання мультимедійних технологій (Adobe Creative Suite, Figma, Blender тощо) у навчальний план; включення до навчальних програм кейсів, завдань та проєктів, які відповідають реальним потребам сучасного ринку дизайну, а також оновлення змісту навчальних матеріалів відповідно до інновацій у сфері мультимедіа та дизайну. *Третьою умовою* є методична підтримка викладачів, шляхом підвищення кваліфікації науково-педагогічних працівників через тренінги, вебінари та сертифіковані курси з використання мультимедійних технологій; розробки методичних рекомендацій для викладачів щодо використання VR, AR та інтерактивного контенту в освітньому процесі, а також налагодження обміну досвідом між викладачами через професійні спільноти або участь у наукових конференціях. Зазначені умови створюють цілісну систему, яка сприяє формуванню у студентів-дизайнерів креативного мислення, візуальної грамотності та практичних навичок у застосуванні мультимедійних технологій.

Висновки. Отже, встановлено, що професійно-практична підготовка дизайнерів повинна базуватися на інтеграції теоретичних знань, практичних навичок та креативного мислення, що забезпечується через використання в освітньому процесі мультимедійних технологій. А вони, зі свого боку, сприяють активізації пізнавальної діяльності студентів, формуванню їхньої візуальної грамотності, розвитку творчих здібностей та професійних компетентностей, що відповідають сучасним вимогам дизайну.

Перспективами подальших розвідок є розробка інтегрованих методичних рекомендацій для впровадження мультимедійних технологій в освітній процес в ЗВО, з урахуванням специфіки підготовки дизайнерів різних напрямків (графічний дизайн, дизайн інтер'єру, мультимедійний дизайн тощо).

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева С.В. Підготовка майбутніх дизайнерів до розвитку професійної кар'єри: теорія і практика : монографія. Київ : Міленіум, 2018. 484 с. URL: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/727617> (дата звернення: 15.01.2025).

2. Алексеева С. Сучасні підходи до професійної підготовки майбутніх дизайнерів в умовах розвитку креативних індустрій. *New impetus for the advancement of pedagogical and psychological sciences in Ukraine and EU countries: research matters : Collective monograph*. Riga, Latvia: "Baltija Publishing", 2021. pp. 1–16 (864 p.). URL: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/book/103> (дата звернення: 15.01.2025).

3. Даниленко В.Я. Дизайн : підручник. Харків : ХДАДМ, 2003. 320 с.

4. Закон України "Про культуру", 2011, № 24, ст.168. Документ 2778-VI, чинний, поточна редакція – Редакція від 06.10.2024, підстава – 3792-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2778-17#Text> (дата звернення: 15.01.2025).

5. Кирієнко М., Пасько О. Теоретичні основи та практичні рішення мультимедійних технологій в дизайні. *Наука і техніка сьогодні*. 2024. № 9 (37). URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/15083/15153> (дата звернення: 15.01.2025).

6. Колесник Н., Куниця Г., Погосьян Д. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. *Наука і техніка сьогодні*. 2024. № 9 (37). URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/15085/15155> (дата звернення: 15.01.2025).

7. Колесник Н., Шостачук Т., Максимчук А. Мультимедійні технології в дизайні: теорія та практика. *Наука і техніка сьогодні*. 2024. № 8 (36). URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/14362/14432> (дата звернення: 15.01.2025).

8. Орлов В.Ф. Професійне становлення вчителів мистецьких дисциплін: теорія і технологія: монографія / заг. ред. І.А. Зязюна. Київ : Наукова думка, 2003. 262 с.

9. Оршанський Л. Сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. *Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент*. 2020. № 15. С. 43–56. DOI: <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-15-3> (дата звернення: 15.01.2025).

10. Отич О.М. Мистецтво у системі розвитку творчої індивідуальності майбутнього педагога професійного навчання: теоретичний і методичний аспекти : монографія / наук. ред. І.А. Зязюн. Чернівці : Зелена Буковина, 2009. 752 с.

11. Самойленко О.А., Міршук О.Є., Силенк Ю.В. Професійно-педагогічна підготовка фахівця у контексті сучасних реалій відкритого освітньо-наукового простору ЗВО. *Молодь і ринок*. 2023. № 5 (213). С. 83–89. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2023.282838> (дата звернення: 15.01.2025).

12. Стандарт вищої освіти України за спеціальністю 022 "Дизайн" галузі знань 02 "Культура і мистецтво", для першого (бакалаврського) освітнього рівня : наказ Міністерства освіти і науки України № 1391 від 13.12.2018 р. / розробники: Антонович С.А., Іваненко Т.О., Корсунський В.О., Лінда С.М. та ін. Київ : МОН України, 2018. URL: <https://mon.gov.ua/staticobjects/mon/sites/1/vishchaosvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/022-Dyzaynbaikalavr.28.07.pdf> (дата звернення: 15.01.2025).

13. Фурса О.О. Тенденції розвитку дизайн-освіти в Україні (друга половина XX – початок XXI століття) : монографія. Луганськ : Вид-во "Ноулідж", 2012. 448 с.

14. Чирчик С.В. Методологічні аспекти підготовки дизайнерів інтер'єру. *Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи*. 2014. № 1. С. 59–68. URL: http://www.irbis-nbu.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbu/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LIN&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=OD_2014_1_10 (дата звернення: 15.01.2025).

15. Nelso G. How to See: Visual Adventures in a World God Never Made. Kittery : Published by Phaidon Press, 2017. 248 p.

16. Norman D. The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York: Basic Books, 2013. 368 p. URL: https://www.academia.edu/38275229/The_Design_of_Everyday_Things_Revised_and_Expanded_Edition (дата звернення: 15.01.2025).

REFERENCES

1. Aleksieieva, S.V. (2018). Pidhotovka maibutnikh dyzaineriv do rozvytku profesiynoyi karyery: teoriya i praktyka [Training of future designers for professional career development: theory and practice]. *Monograph*. Kyiv, 484 p. Available at: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/727617> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

2. Aleksieieva, S. (2021). Suchasni pidkhody do profesiynoyi pidhotovky maibutnikh dyzaineriv v umovakh rozvytku kreatyvnykh industriy [Modern approaches to the professional training of future designers in the context of creative industries development]. *New impetus for the advancement of pedagogical and psychological sciences in Ukraine and EU countries: research matters: Collective monograph*. Riga, Latvia: Baltija Publishing, pp. 1–16 (864 p.). Available at: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/book/103> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

3. Danylenko, V.Ya. (2003). Dyzain [Design]. *Textbook*. Kharkiv, 320 p. [in Ukrainian].

4. Zakon Ukrainy "Pro kulturu" (2011). [Law of Ukraine "On Culture"]. No. 24, Article 168. Document 2778-VI, valid, current version – as of 06.10.2024, based on – 3792-IX. Available at: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2778-17#Text> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

5. Kyriienko, M. & Pasko, O. (2024). Teoretychni osnovy ta praktychni rishennya multymediinykh tekhnolohiy v dyzaini [Theoretical foundations and practical solutions of multimedia technologies in design]. *Science and Technology Today*, No. 9 (37). Available at: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/15083/15153> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

6. Kolesnyk, N., Kunytsia, H. & Pohosyan, D. (2024). Pidhotovka maibutnikh fakhivtsiv z dyzainu do vykorystannya vizualnoho kontentu multymediinykh tekhnolohii ta animatsiinoi hrafiky [Training future design specialists in using visual content of multimedia technologies and animation graphics]. *Science and Technology Today*, No. 9 (37). Available at: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/15085/15155> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

7. Kolesnyk, N., Shostachuk, T. & Maksymchuk, A. (2024). Multymediini tekhnolohii v dyzaini: teoriya ta praktyka [Multimedia technologies in design: theory and practice]. *Science and Technology Today*, No. 8 (36). Available at: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/14362/14432> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

8. Orlov, V.F. (2003). Profesiine stanovlennya vchyteliv mystetskykh dystsyplin: teoriya i tekhnolohiya [Professional development of art disciplines teachers: theory and technology]. *Monograph*; edited by I.A. Zyazyun. Kyiv, 262 p. [in Ukrainian].

9. Orshanskyi, L. (2020). Suchasni vymohy y osoblyvosti profesiynoyi pidhotovky maibutnikh dyzaineriv u zakladakh vyshchoyi osvity [Modern requirements and features of professional training of future designers in higher education institutions]. *Art Education: Content, Technologies, Management*, No. 15, pp. 43–56. DOI: <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-15-3> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

10. Otych, O.M. (2009). Mystetstvo u systemi rozvytku tvorchoyi indyvidualnosti maibutnoho pedahoha profesiinoho navchannya: teoretychnyi i metodychnyi aspekty [Art in the system of developing the creative individuality of the future teacher of professional training: theoretical and methodological aspects]. *Monograph*; scientific editor I.A. Zyazyun. Chernivtsi, 752 p. [in Ukrainian].

11. Samoilenko, O.A., Mirshuk, O.E. & Sylenko, Yu.V. (2023). Profesiyno-pedahohichna pidhotovka fakhivtsya u konteksti suchasnykh realiy vidkrytoho osvitno-naukovoho prostoru ZVO [Professional and pedagogical training of a specialist in the context of modern realities of the open educational and scientific space of higher education institutions]. *Youth and market*, No. 5 (213). pp. 83–89. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2023.282838> (Accessed 24 Sep 2024). [in Ukrainian].

12. Standart vyshchoyi osvity Ukrainy za spetsialnistyu 022 "Dyzayn" (2018). [Standard of higher education of Ukraine in the specialty 022 "Design" in the field of knowledge 02 "Culture and Arts" for the first (bachelor's) educational level]. Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine No. 1391 of 13.12.2018. Developers: Antonovych Y.A., Ivanenko T.O., Korsunskyi V.O., Linda S.M., et al. Kyiv: Ministry of Education and Science of Ukraine, 2018. Available at: <https://mon.gov.ua/staticobjects/mon/sites/1/vishchaosvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/022-Dyzaynbakalavr.28.07.pdf> (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

13. Fursa, O.O. (2012). Tendentsiyi rozvytku dyzaynosvity v Ukraini (druha polovyna XX – pochatok XXI stolittya): monohrafiya [Trends in the development of design education in Ukraine (second half of the 20th – early 21st century)]. Luhansk, 448 p. [in Ukrainian].

14. Chyrchuk, S.V. (2014). Metodolohichni aspekty pidhotovky dyzayneriv interyeru [Methodological aspects of interior design training]. *Adult Education: Theory, Experience, Prospects*, No. 1, pp. 59–68. Available at: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LIN&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&S21P03=FILA=&S21STR=OD_2014_1_10 (Accessed 15 Jan 2025). [in Ukrainian].

15. Nelson, G. (2017). How to See: Visual Adventures in a World God Never Made. Kittery: Published by Phaidon Press. 248 p. [in English].

16. Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. New York: Basic Books. 368 p. Available at: https://www.academia.edu/38275229/The_Design_of_Everyday_Things_Revised_and_Expanded_Edition (Accessed 15 Jan 2025). [in English].

Стаття надійшла до редакції 17.01.2025

