



Теорія і методика професійної освіти

УДК 004.921:378:74.01/.09

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.14946244>

Реалізація практико-орієнтованого підходу у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій

Борисова Світлана Володимирівна

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри дизайну Луганського національного університету імені Тараса Шевченка, м. Полтава, вул. Івана Банка, 3, 36014, Україна, borysovasvivol@luguniv.edu.ua, ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>

Прийнято: 06.02.2025 | Опубліковано: 19.02.2025

Анотація. В роботі висвітлено потребу у практичній орієнтації підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій з метою забезпечення її відповідності сучасним потребам суспільства, ринку праці, розвитку технологій. Зазначено, що в сучасних дослідженнях практико-орієнтований підхід розглядається як засіб орієнтації освітнього процесу на конкретизовані види дій завдяки запровадженню реальних практичних завдань, кейсів, змодельованих проєктів і як кінцевий продукт навчання. З метою реалізації практико-орієнтованого підходу у підготовці майбутніх графічних дизайнерів запропоновано системи об'єктів графічного дизайну. В основу розробленої системи об'єктів графічного дизайну покладено поділ об'єктів дизайну на групи відповідно до сегментів послуг сфери глобального графічного дизайну: брендинг, створення іміджу; послуги друкованого і статичного дизайну та послуги цифрового й

інтерактивного дизайну. Запропоновано застосування фреймворку CDIO, принципів універсального дизайну як підґрунтя практико-орієнтованої проєктної діяльності з опанування майбутніми графічними дизайнерами функціоналу графічних редакторів. Узагальнено алгоритм набуття знань, умінь і досвіду проєктування об'єкту графічного дизайну в межах вивчення освітнього компоненту і базові положення діяльності з вирішення практико-орієнтованого завдання на прикладі об'єкту графічного дизайну. Окреслено особливості реалізації практико-орієнтованого підходу завдяки визначеній меті навчання і проєктування; узгодженому з метою вибору графічного редактора, об'єкту графічного дизайну, характеристикам візуальних елементів, композиційного рішення; врахуванню галузевих стандартів; структурованій інформації щодо способів роботи, інструментів, налаштувань, функцій, типових помилок, ефективного застосування автоматизації повторюваних дій і shortcuts при проєктуванні об'єктів дизайну засобами цифрових технологій.

***Ключові слова:** підготовка графічних дизайнерів, об'єкт дизайну, проєктування, практико-орієнтований підхід, цифрові технології, графічний редактор.*

Applying a practice-oriented approach to prepare future graphic designers for designing design objects using digital technologies

Svitlana Borysova

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Design, Luhansk Taras Shevchenko National University Poltava, Ivan Banka St., 3, 36014, Ukraine, borysovasvivol@luguniv.edu.ua, ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0610-644X>

***Abstract.** The work highlights the need for practical orientation in the training of future graphic designers to design objects using digital technologies to ensure*



compliance with the modern needs of society, the labor market, and the development of technologies. It is noted that in contemporary studies, a practice-oriented approach is considered a means of orienting the educational process to specific types of actions by introducing real practical tasks, cases, and simulated projects, and as a final product of training. To implement a practice-oriented approach in the training of future graphic designers, a system of graphic design objects has been proposed. The developed system of graphic design objects is based on the division of design objects into groups according to the service segments of the global graphic design sphere: branding, image creation; print and static design services, and digital and interactive design services. The application of the CDIO framework and the principles of universal design as the basis for practice-oriented project activities for mastering the functionality of graphic editors by future graphic designers is proposed. The algorithm for acquiring knowledge, skills, and experience in designing a graphic design object within the framework of studying the educational component and the basic provisions of the activity for solving a practice-oriented task using the example of a graphic design object is summarized. The features of applying a practice-oriented approach are outlined due to the defined goal of training and design; the selection of a graphic editor, graphic design object, characteristics of visual elements, and compositional solution coordinated with the purpose; taking into account industry standards; structured information on working methods, tools, settings, functions, typical errors, and the effective use of automation of repetitive actions and shortcuts when designing design objects using digital technologies.

Keywords: *training of graphic designers, design object, design, practice-oriented approach, digital technologies, graphic editor.*

Постановка проблеми. Професійна діяльність графічного дизайнера пов'язана зі створенням продукту дизайну (на основі розуміння об'єкту графічного дизайну), який є результатом проєктування. Саме проєктування, яке передбачає візуалізацію, креативне наповнення змістом і формою у

відповідності до поставленого завдання, можна охарактеризувати як продуктивні взаємини між суб'єктом проектування (фахівцем галузі дизайну) та об'єктом проектування (об'єктом дизайну) на основі уявлень про сутність дизайну-проєкту. Наразі проектування більшості об'єктів графічного дизайну відбувається із застосуванням засобів цифрових технологій, тому у підготовці майбутніх графічних дизайнерів на бакалаврському рівні вищої освіти опанування функціоналом графічних редакторів є одним з ключових завдань.

Це підтверджується відповідним Стандартом вищої освіти [1, с. 7], в якому зазначено фахову компетентність: здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. Орієнтація практичної підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій є затребуваною як задля прямого узгодження фахових компетентностей з практичною складовою професійної діяльності, так і з метою сприяння подоланню у здобувачів вищої освіти відчуття невизначеності при працевлаштуванні, налагодження взаємодії з суб'єктами економічної діяльності сфери графічного дизайну, опанування на практиці галузевих стандартів і вимог.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В дослідженнях глобальної конкурентоспроможності та розвитку освітніх систем [2; 3] зазначається, що розвиток світу вимагає адекватної та функціональної освіти, еквівалентної темпам розвитку, в яких перебуває суспільство, щоб не припуститися або усунути розрив у відповідності глобальному розвитку завдяки освітній інтеграції в усі аспекти економіки. Здобувачі вищої освіти так само знаходяться в пошуку підготовки, що відповідає сучасним потребам спільноти, узгодженим із розвитком технологій і ринку праці. Отже, сучасні фахівці сфери графічного дизайну мають бути проактивними, готовими до конкуренції в глобальному масштабі [4], протистояти галузевим викликам. Це додає особливого динамізму пошукам шляхів модернізації та репозиціонування освітнього процесу в ЗВО з акцентом на практико-орієнтованому підході, з урахуванням реалізації стратегії цифрової трансформації та галузевих принципів професійної діяльності [5].

І. Стражнікова, аналізуючи практико-орієнтований підхід, зазначає, що у вітчизняній науковій думці він розглядається як «засіб орієнтації навчального процесу на кінцевий продукт професійного навчання – конкретизовані види дій, засвоєні студентами у вигляді практичного досвіду з навчальною інформацією» [6, с. 15], що вимагає створення в закладі вищої освіти практико-орієнтованого середовища, максимально наближеного до посадових обов'язків майбутнього фахівця і професійних вимог до нього. С. Чирчик у розгляді сучасних наукових підходів до професійної підготовки майбутніх дизайнерів привертає увагу до практико-орієнтованого вектору особистісно-орієнтованого підходу [7].

В дослідженні Е. Kuandykova et al. підкреслюється емоційно-пізнавальна насиченість творчого пошуку та емоційний аспект практико-орієнтованого навчання, в основі якого лежить розгортання освітнього процесу, що функціонує на підґрунті інтеграції емоційно-образної та логічної компонент змісту, а також набуття нових знань і розвиток практичного досвіду застосування при вирішенні завдань [8, с. 2198]. Аналіз сутності практико-орієнтованого навчання крізь призму якості підготовки майбутніх фахівців висвітлено в роботі N. Diachok et al. [9], в якій акцент зроблено на міждисциплінарності у професійній освіті і важливості участі студентів у різноманітних проєктах.

Отже, ключовим аспектом практико-орієнтованого підходу є формування у здобувачів вищої освіти (в умовах, наближених до реальних) фахових компетентностей завдяки запровадженню реальних практичних завдань, що виконуються під час навчальних занять за обраною спеціальністю. Як зазначає Г. Горбенко, в ідеалі таке навчання має відбуватись за участю професіоналів, з прямими зв'язками з роботодавцями [10], не виключаючи вивчення теоретичних базових освітніх компонентів у поєднанні з прикладними, практичними.

В дослідженнях зв'язку теоретичної і практичної складових підготовки майбутніх фахівців неодноразово привертається увага до вибору навчальних матеріалів, кейсів із реального життя, змодельованих проєктів, симуляція виконання проєктів на робочому місці, тісно пов'язаних з практикою і

формуванням навичок вирішення проблем [11]. Освітнє середовище, сприятливе для практико-орієнтованого навчання [12], щільний зв'язок зі змістом навчання, занурення студентів в практико-орієнтовану діяльність – найважливіші чинники розвитку фахових компетентностей. Підкреслюється, що роль викладача в процесі підготовки має вирішальне значення. Викладачі, які змінили роль з «надавача знань», стають фасилітаторами, які допомагають студентам у формуванні необхідних навичок через практико-орієнтовану діяльність. Це одночасно підвищує вимоги до професійної підготовки викладачів, адже вимагається не тільки сформованість теоретичного базису, але й постійно вдосконалюваний високий рівень володіння педагогічними технологіями та поновлюваний досвід практичної діяльності.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. У контексті підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій [13] ми зосереджуємось на опануванні та вдосконаленні навичок роботи з графічними редакторами із застосуванням практико-орієнтованих завдань з подвійною метою. По-перше, це посилює теоретичне, потенційно відірване і відносно абстрактне навчання студентів послуговуватись засобами цифрових технологій, адже технічні навички закладають процесуальну основу професійної діяльності у сфері графічного дизайну і є затребуваними на ринку праці. Проте завдяки опануванню засобами цифрових технологій на основі об'єктів дизайну розвивається здатність адаптуватися, вирішувати завдання з професійним змістом. По-друге, це посилює якісний рівень підготовки, гарантуючи, що студенти не тільки набувають навичок роботи в графічних редакторах, але й оволодівають більш цілісним баченням професійної діяльності для побудови особистої кар'єри.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Мета статті: висвітлити особливості реалізації практико-орієнтованого підходу у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій.

Виклад основного матеріалу дослідження. Однією з умов опанування майбутніми графічними дизайнерами засобами цифрових технологій для проектування об'єктів дизайну є впровадження принципу практико-орієнтованості. Ефективний шлях реалізації цього завдання – застосування в освітньому процесі системи об'єктів графічного дизайну, притаманних професійній сфері з побудовою в освітній траєкторії ланцюжка вирішення практичних завдань: теорія – бізнес – практика – виробництво – суспільство.

В широкому розумінні типології (при формуванні груп об'єктів графічного дизайну і системи об'єктів в цілому) мають враховуватись: сегментація ключових продуктів і послуг сфери графічного дизайну (в глобальному вимірі); властивості об'єктів графічного дизайну, пов'язані з їх життєвим циклом (виконувані функції, виробничі етапи дизайн-проектування); експлуатаційні якості (позиціонування). При формуванні системи об'єктів дизайну з урахуванням принципів професійної діяльності графічних дизайнерів потребують врахування наступні властивості: впливу *на споживача* (з використанням засобів візуалізації, естетизації або психологічних); впливу *технологічних чинників* (перебігу робочих процесів при проектуванні); впливу *інформаційних чинників* (способу і змісту інформації, що подається); впливу *чинника оригінальності* (відмінності від інших реалізованих проєктів).

В запропонованій нами системі об'єктів графічного дизайну в якості підґрунтя поділу об'єктів дизайну на групи обрано три сегменти послуг сфери графічного дизайну (в глобальному вимірі, відповідно до аналітичних даних від IBISWorld), а саме: брендинг, створення іміджу (консалтингові послуги); послуги друкованого і статичного дизайну та послуги цифрового й інтерактивного дизайну. В основу побудови системи об'єктів графічного дизайну закладаються ідея відмінності між об'єктами дизайну відповідно до сегментації продуктів сучасного графічного дизайну, середовища існування і функцій, які виконують означені продукти, а також можливість міграції об'єктів дизайну між групами (див. Рис. 1). В середині сегментів послуг сфери графічного

дизайну в глобальному вимірі було встановлено пріоритетні типологічні характеристики об'єктів графічного дизайну задля розподілу на категорії.

Рисунок 1

Сегментації об'єктів сучасного графічного дизайну



Джерело: власна розробка автора

Об'єкти друкованого і статичного дизайну містять чотири основні категорії: друкована продукція (односторінкова і багатосторінкова); знаки ідентифікації (особистісного і суспільного спрямування); промислова графіка (містить частину обсягу об'єктів промислової графіки, таких, що підлягають проектуванню графічними дизайнерами); шрифти і типографія (застосування шрифтів та їх розробка). *Об'єкти брендингу, створення іміджу* складаються з об'єктів з характеристиками попередньому сегменту (наприклад, друкованої продукції), проте дистанціюються від них на основні іншої функції і обов'язкового використання елементів айдентики (корпоративного стилю). Основними категоріями визначено: корпоративна ідентичність (власне компоненти айдентики та носії її компонентів); зовнішня реклама (за формою виділено обмежений перелік об'єктів графічного дизайну, проте більш широкий перелік носіїв об'єктів дизайну); візуалізація даних (презентації процесів і



об'єктів дизайну, інфографіка як самостійний об'єкт графічного дизайну). Зауважимо, що об'єкти графічного дизайну цієї категорії представлено як в матеріальній формі, так і в цифровому форматі. До сегменту *об'єктів цифрового та інтерактивного дизайну* віднесено ті, які в переважній більшості не набувають матеріальної форми, проте проєктуються на її основі. У цьому сегменті представлено дві категорії: об'єкти середовища цифрового маркетингу (всі об'єкти дизайну, що просувають ідеї у віртуальному середовищі соціальних медіа: корпоративну підтримку і рекламні оголошення) і об'єкти інтерактивного цифрового середовища (веб-сайти, мобільні додатки, анімовані зображення).

Означена типологія об'єктів дизайну застосовується з метою розробки адаптованої системи об'єктів дизайну для реалізації в освітньому процесі (у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій). Адаптація потребувала додаткового аналізу і сегментація об'єктів графічного дизайну *за особливостями проєктування* (з визначенням обсягу відмінних операцій, застосовуваних під час проєктування), а також *за структурою і характеристиками* дизайн-проєктування: (визначення ступеня складності проєктування, технологічних принципів, прийомів, операцій перетворення всередині об'єкту графічного дизайну; загальних зовнішніх і конструктивних властивостей структури: компонентів, розташування, відносин; розмірів; матеріалів для реалізації дизайн-проєкту).

Такий поділ корелює із властивостями життєвого циклу об'єктів графічного дизайну: засобами впливу дизайну, базовим цифровим середовищем проєктування, змістом проєктної діяльності, основним середовищем поширення реалізованого проєкту, передбачуваним терміном застосування. Наголошуємо на необхідності усвідомлення сучасного швидкого розвитку сфери графічного дизайну і цифрових технологій, відповідно до яких властивості об'єктів графічного дизайну не є стійкими. Вони знаходяться в стані потенційної зміни групи приналежності (на Рисунку 1 це підкреслено стрілочним обміном між сегментами). Так, об'єкт друкованого дизайну перетворюється на цифровий,

аркушеве видання масштабується до монументального графічного твору, статична листівка модифікується в анімований об'єкт контенту соціальних мереж, а ті, що раніше розумілись засобом проектування об'єктів графічного дизайну (наприклад, інфографіка), набувають самостійності, трансформуючись в окремі об'єкти графічного дизайну.

З урахуванням системи об'єктів графічного дизайну і проектної діяльності, що виконується різноманітними засобами цифрових технологій, практико-орієнтованість у підготовці майбутніх графічних дизайнерів можна представити у більш широкому розумінні й описати в термінах, застосовуваних у фреймворку CDIO (Conceive, Design, Implement, Operate), розробленому провідними фахівцями у сфері вищої освіти за напрямком проектування та інжиніринг і адаптованого під різні освітні потреби [14]. Ініціатива CDIO базується на чотирьох компонентах, які узгоджуються з основними кроками процесу проектування з акцентом на практичну виконавську діяльність. В адаптованому вигляді, з урахуванням достосування фреймворку до потреб підготовки майбутніх графічних дизайнерів з опанування ними засобами цифрових технологій, такими компонентами є:

задум (Conceive) при визначенні потреб клієнта (отриманні завдання на виконання з урахуванням адаптованої до мети підготовки системи об'єктів графічного дизайну і затребуваних засобів цифрових технологій) та розробці концепції проєкту (практико-орієнтованого завдання);

проектування (Design), виконання завдання засобами цифрових технологій, відповідних певному об'єкту графічного дизайну;

реалізація (Implement), перетворення цифрового дизайн-проєкту в матеріальний дизайн-продукт (або в продукт для віртуального середовища) із застосуванням друку, післядрукарської обробки, перевірка отриманого результату на відповідність поставленому завданню;

використання (Operate) продукту графічного дизайну.

З огляду на окреслені положення застосовуваних у фреймворку CDIO,



закцентуємо увагу на окремих шляхах забезпечення практико-орієнтованості в освіті, а саме: впровадженню професійно-орієнтованих технологій навчання [16]; організації практик [17]; застосуванню в закладі вищої освіти інноваційних форм професійної зайнятості студентів [7]; створенню умов для набуття знань, умінь і досвіду при вивченні освітніх компонентів [18]. Реалізація практико-орієнтованого підходу до опанування майбутніми графічними дизайнерами функціоналом графічних редакторів нами розглядається у більш вузькому розумінні – в межах одного освітнього компоненту («Комп'ютерні технології в графічному дизайні») і узгоджується з останнім із зазначених шляхів.

Зазначимо, що при реалізації практико-орієнтованого підходу у підготовці майбутніх графічних дизайнерів з акцентом на опанування графічними редакторами також доцільним є застосування адаптованих до мети підготовки принципів універсального дизайну, розроблених фахівцями North Carolina State University College of Design [15], а саме:

принципу рівності та доступності: забезпечення тотожними засобами графічними редакторами усіх здобувачів вищої освіти (або еквівалентними);

принципу гнучкості: забезпечення можливості застосування альтернативних способів використання графічних редакторів, розуміння доцільності індивідуальних налаштувань, враховуючи індивідуальні потреби, уподобання, темп виконання роботи здобувачів вищої освіти;

принципу свідомості та інтуїтивності: проєктування об'єктів графічного дизайну у графічних редакторах варто позбавити надмірної складності, подання інформації має бути систематизованим, структурованим згідно ступеня важливості, має забезпечуватись зворотною зв'язок в процесі виконання завдань;

принципу толерантності до помилок: забезпечення попереджувальною інформацією про типові помилки і проблеми в опануванні графічних редакторів, найбільш використовувані елементи, інструменти, функції;

принципу зниження зусиль: використання графічних редакторів ефективно, комфортно, з мінімізацією втоми, застосування передбаченої автоматизації

повторюваних дій, сполучення клавіш (shortcut) [13, с 139].

Отже, потребують окреслення особливості впровадження принципу практико-орієнтованості підготовки майбутніх графічних дизайнерів до опанування засобами цифрових технологій, зосередженого на формуванні професійного досвіду з проєктування об'єктів дизайну в межах освітнього компоненту («Комп'ютерні технології в графічному дизайні». В якості основи для подальшого аналізу обрано постер (компонент адвент-календаря і одночасно об'єкт графічного дизайну) та визначено наступні базові положення діяльності.

Мета навчання: опанування інструментарієм і функціоналом векторного графічного редактору на основі проєктування об'єкту графічного дизайну.

Вибір об'єкту графічного дизайну, узгодженого з метою навчання: постер адвент-календаря (як змістова основа проєктування) – об'єкт друкованого статичного дизайну, односторінкова друкована продукція, аркушеве видання;

Усталення загальної мети проєктування: проєктування постеру, в якому організовано і реалізовано обчислення та індикацію зворотного відліку часу до свята Різдва Христового (як варіант для споживачів українського ринку – до Нового року) для широкої цільової аудиторії.

Характеристики візуальних елементів: вибір стилю візуальних елементів Flat Design 2.0, узгодженого з метою навчання і проєктування. Flat Design 2.0 є стилем, що характеризується мінімалізмом (відсутністю об'ємних елементів, реалістичних текстур, градієнтів, складних візуальних ефектів), формуванням кольорової палітри з використанням насичених кольорів, контрастних поєднань, чітко розмежованих кольорів навіть у нюансних рішеннях, спрощеністю форм елементів композиції (переважно використовуються прості геометричні форми), але з можливістю використання натяку на тінь, відблиск, нашарування (пласкі елементи), щоб додати умовної легкої глибини зображенню.

Обґрунтування композиційного рішення: смисловий центр постеру – будинок, що підкреслено композиційними прийомами вирішення графічних завдань (розташуванням головного елемента в центрі, в укрупненому масштабі,

на передньому плані; лінійною побудовою зображення, що спрямовую зір до центру композиції; контрастним рішенням лінійних і площинних тональних відношень елементів і фону; більшою умовністю у зображеннях другорядних і допоміжних елементів).

Обґрунтування вибору векторного графічного редактора (відповідно до принципу рівності та доступності): Adobe Illustrator (альтернативно Inkscape). Adobe Illustrator забезпечує масштабування і перенесення цифрового зображення на різні носії друкованої продукції без втрати якості (постер буде масштабовано і достосовано до кількох форматів для наступного друку).

Врахування галузевих стандартів вже на початковому етапі проєктування, при встановленні характеристик документа Adobe Illustrator (під друк: колірний режим СМҮК, формат А2 (594x420 мм) з вертикальною орієнтацією, одиниці вимірювання мм, без значень під обріз (буде враховано в композиції постера), без зазначення щільності пікселів 300 dpi (з встановленням внутрішньо дисциплінарних зв'язків з модулем «Adobe Photoshop»).

Аналіз процесу проєктування в середовищі векторного графічного редактора зі структуруванням інформації щодо способів роботи (в тому числі альтернативних, що реалізує *принцип гнучкості*), інструментів, налаштувань, функцій (див. Табл. 1), типових помилок згідно ступеня її важливості. З урахуванням *принципу зниження зусиль* одночасно надаються пояснення щодо використання графічного редактору ефективно, можливостей застосування автоматизації повторюваних дій, shortcuts.

Таблиця 1

Аналіз інструментів, функціоналу і shortcuts (Adobe Illustrator), застосованих в процесі проєктування постеру адвент-календаря

Елементи постеру	Інструменти	Функціонал	Shortcuts
Фон, тло будинку, вікна, двері, фундамент	Група фігури: Прямокутник, Прямокутник з заокругленими	Заливки без застосування контуру фігури, зміни кольору заливки, копіювання для	M L X F6



	кутами, Еліпс	однотипних елементів, трансформація фігур	перетягування копії елементу з Alt
Дах (складні фігури з непрямыми кутами й заокругленнями), відблиски у вікнах	Перо (альтернативно), Пряме виділення	Додавання опорної точки Перо+, перетворення кута опорної точки в дугу Опорна точка, зміни кривої інструментом Пряме виділення	P + - Shift + C
Шибка вікна і рама	Виділення	Групування (з одночасним виділенням елементів)	V Shift Ctrl + G
Вікна	Виділення	Вирівнювання (з одночасним виділенням елементів)	V Shift Shift + F7
Постаті у вікнах	Еліпс, Перо, Пензель, Ластик	Заливка, зміна кольору, налаштування пензля	X Shift + , P L B F5 [] Shift + E
Сніжинки	Прямокутник, Поворот	Групування, перенос точки повороту, поворот з копіюванням, копіювання елемента з повторюваною дією, трансформування	M R перенос точки повороту з затисканням Alt Ctrl + D Shift + F8
Гірлянди (гірлянди з біло-червоних льодяників-паличок, червоних кульок, з червоними вогниками для вікон, двоколірна мотузка для прапорця – індикатора дня)	Перо, Пензель, Фігури (Прямокутник, Еліпс)	Створення нового візерункового пензля з позначкою розтягувати на основі зображень рапорту повторюваних елементів (зовнішнього і внутрішнього кутів, повздожнього елементу)	P M L B F5
Головна гірлянда	Аналогічно,	Аналогічно,	Аналогічно,



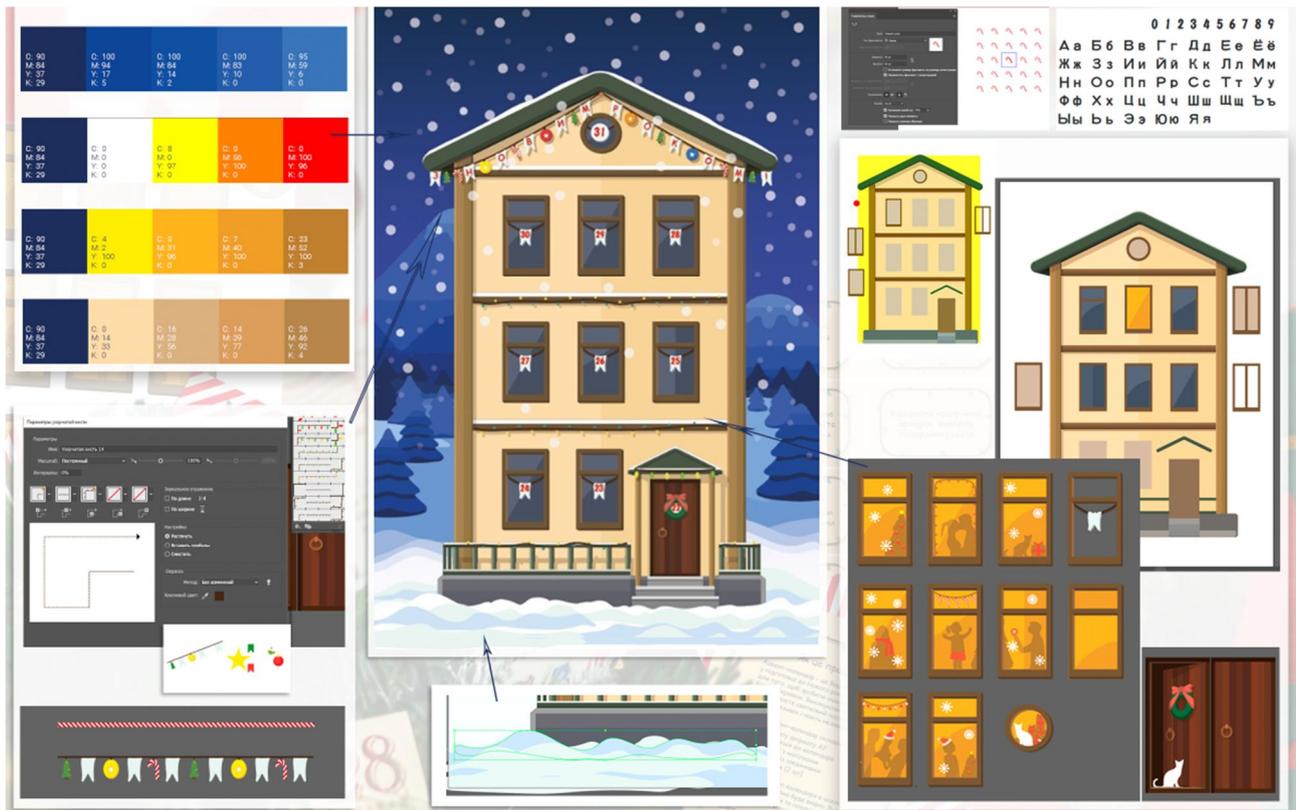
	Часткове виділення, Опорна точка	доступу до кожного окремого елемента гірлянди через розгрупування (шлях Об'єкт – Розгорнути вигляд; Об'єкт – розгрупувати), виділення, зміна кольору	A Shift + C Shift + Ctrl + G V Shift + ,
Патерн з елементів гірлянди	Аналогічно	Аналогічно, утворення патерну (шлях Об'єкт – Візерунок – створити – налаштування заливки патерну)	Shift + Ctrl + F8
Прапорець, ялинки, гори	Пензель, Виділення (з переміщенням)	Вибір кольору заливки, копіювання, зміна плану, упорядкування	Shift + , Ctrl + [Ctrl +] Shift + Ctrl + [Shift + Ctrl +]
Текст на гірлянді, прапорцях	Текст	Додавання шрифту (DFPOP1-W9), Додавання і коригування текстових елементів (зміна кегля)	T Ctrl + T Shift + T
Кучугури	Перо	Застосування палітри (панель Зразки), ефектів (шлях меню Ефект – деформувати та трансформувати – Огрубіння)	
Сніг	Еліпс	Пропорційна зміна елемента, копіювання, масштабування, групування, зміна прозорості	Еліпс з затиснутим Shift, Alt (коло) Ctrl + G Shift + Ctrl + F10

Джерело: власна розробка автора

Реалізація виконаного проєкту, збереження документу для друку, перетворення проєкту на матеріальний продукт – роздрукований постер адвент-календаря (мінімум у двох форматах для друку згідно міжнародного стандарту ISO 216) з вибором відповідної проєктної ситуації паперу, виду і способу друку. Узагальнений процес проєктування візуалізовано на Рисунку 2.

Рисунок 2

Проектування постеру адвент-календаря



Джерело: власна розробка автора

Саморефлексія: порівняння отриманого результату з метою проєктування, виявлення вдалих практик проєктування, з'ясування проблем, пошук шляхів їх подолання, визначення альтернативних способів вдосконалення проєкту.

Підкреслимо, що практико-орієнтована проєктна діяльність майбутніх графічних дизайнерів, організована у відповідності до запропонованого нами навчального алгоритму, забезпечує свідоме, узгоджене з принципами професійної діяльності графічного дизайнера, опанування засобами цифрових

технологій, мотивує до вдосконалення професійно значущих навичок і кращого розуміння сфери професійних обов'язків фахівців сфери графічного дизайну.

Висновки. Результати дослідження дозволяють дійти висновків щодо особливостей використання практико-орієнтованого підходу у підготовці майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій. Ефективним шляхом застосування практико-орієнтованості у підготовці майбутніх графічних дизайнерів є імплементація в освітньому процесі розробленої на основі сегментація ключових продуктів і послуг сфери графічного дизайну адаптованої системи об'єктів дизайну. Опанування майбутніми графічними дизайнерами функціоналу графічних редакторів має відбуватись з урахуванням принципів універсального дизайну, з побудовою ланцюжка вирішення практичних завдань, створення алгоритму для набуття знань, умінь і досвіду проектування об'єкту графічного дизайну в межах вивчення освітнього компоненту. Практико-орієнтований підхід реалізується завдяки чітко окресленим меті навчання і проектування; узгодженому з метою вибору графічного редактора, об'єкту графічного дизайну, характеристик візуальних елементів, композиційного рішення; врахуванню галузевих стандартів; структурованій інформації щодо способів роботи, інструментів, налаштувань, функцій, типових помилок, ефективного застосування автоматизації повторюваних дій і shortcuts при проектуванні об'єкту дизайну засобами цифрових технологій.

Список використаних джерел

1. Стандарт вищої освіти: перший (бакалаврський рівень), галузь знань 02 Культура і мистецтво, спеціальність 022 Дизайн. Київ : Вид. офіц. МОН України, 2018. 15 с. URL: <https://ru.osvita.ua/doc/files/news/630/63009/022-dizayn-bakalavr.pdf>
2. Adedo A., Sodangi U., Omoniyi A. Repositioning Science Teacher Education Through Practical Oriented Application in the Teaching and Learning



Process for Global Competitiveness: University Undergraduate's View. *International Journal of Science for Global Sustainability*. 2022. № 8 (4). P. 91–98. DOI: <https://doi.org/10.57233/ijsgs.v8i4.372>

3. Hart P., Rodgers W. Competition, competitiveness, and competitive advantage in higher education institutions: a systematic literature review. *Studies in Higher Education*. 2023. № 49 (11). P. 2153–2177. DOI: <https://doi.org/10.1080/03075079.2023.2293926>

4. Borysova S. Employers' requirements during updating the content of designers professional training. *Scientific Journal of Polonia University*. 2023. № 61 (6). P. 22–31. DOI: <https://doi.org/10.23856/6103>

5. Чемерис Г., Брянцева Г., Брянцев О. Шляхи вдосконалення дизайн-освіти у контексті стратегії цифрової трансформації освіти і науки України. *Фізико-математична освіта*. 2021. Т. 32. № 6. С. 49–56. DOI: <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2021-032-6-008>

6. Стражнікова І. В. Практико-орієнтований підхід у професійній підготовці майбутніх викладачів закладів вищої освіти України. *Інноваційна педагогіка*. 2021. Вип 34 (1). С. 14–16. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/34-1.2>

7. Чирчик С. Сучасні наукові підходи до професійної підготовки майбутніх дизайнерів (огляд). *Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент*. 2004. № 17. С. 52–73. DOI: <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2021-17-4>

8. Kuandykova E, Karbayeva S, Karmenova N, Tleubergenova K, Ziyavdinova A. The importance of practice-oriented tasks in the field of education. *Scientific Herald of Uzhhorod University. Series "Physics"*. 2024. № (55). P. 2197–2207. DOI: <https://doi.org/10.54919/physics/55.2024.219sv7>

9. Diachok N., Chernukha N., Tokaruk L., Udovenko I., Petrova M. Practical-Oriented Concept as a Principle of Professional Education of the Future Professionals. *International Journal of Higher Education*. 2020. № 9 (4). P. 272–282 DOI:



<https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n4p272>

10. Горбенко Г. В. Практико-орієнтоване навчання у підготовці бакалаврів реклами і зв'язків з громадськістю. *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. 2015. Вип. 4. С. 64–69. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NPO_2015_4_15

11. Wu J., Zhao Y., Zhang L., Guan H., Huang H. Reform and Innovation in Higher Vocational Education. *International Journal of New Developments in Education*. 2023. № 17 (5). P. 99–107. DOI: <https://doi.org/10.25236/IJNDE.2023.051716>

12. Logan C. Circles of practice: educational and professional graphic design. *Journal of Workplace Learning*. 2006. № 18 (6). P. 331–343. DOI: <https://doi.org/10.1108/13665620610682062>

13. Борисова С. Концепція підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проектування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*. 2024. № 4. С. 135–144. DOI: <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2024-4-135-144>

14. Kulkarni S., Patil S., Pawar R. Adoption of the Conceive-Design-Implement-Operate Approach to the Third Year Project in a Team-Based Design-Build Environment. *Procedia Computer Science*. 2020. V. 172. P. 559–567. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.068>

15. Center for Universal Design. *College of Design*. URL: <https://design.ncsu.edu/research/center-for-universal-design/>

16. Halushchak I., Bulgakova O., Vergunina V., Verbeshchuk S., Rudiuk T. Modernization of the information and educational environment of higher education: a practice-oriented approach. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*. 2022. Vol. 12 (2). P. 146–151. URL: <http://www.magnanimitas.cz/ADALTA/120229/PDF/120229.pdf>

17. Budnyk O. Practice-Oriented Approach in the System of Professional Training of Future Teachers to Social-Pedagogical Activity. *Journal of Vasyl Stefanyk*



Precarpathian National University. 2021. № 8 (1). P. 24–34. DOI:
<https://doi.org/10.15330/jpnu.8.1.24-34>

18. Bhagyashri S., Avik R., Priyabrata R. A practice-based approach to design education. *DS 101: Proceedings of NordDesign*. 2020. DOI:
<https://doi.org/10.35199/NORDDDESIGN2020.27>