

Список використаних джерел:

1. Адамович С. В. Соборність та регіональний розвиток у суспільно-політичному житті незалежної України / С. В. Адамович. – Івано-Франківськ : Місто НВ, 2009. – 884 с
2. Мікула Н. Міжтериторіальне та транскордонне співробітництво: Монографія. – Львів: ІРД НАН України, 2004. – 395 с.
3. Світова спадщина ЮНЕСКО. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://uk.unionpedia.org>
4. Перелік пам'яток культурної спадщини національного значення Івано-Франківської області, занесених до державного реєстру нерухомих пам'яток України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://data.gov.ua/dataset/resource/>
5. Культурні традиції Закарпаття. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ukrainer.net/nasha-fajta-all-zakarpattia-in-one-cartoon>
6. Паспорт Чернівецької області. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.bukoda.gov.ua/sites/default/files
7. Охорона нерухомих об'єктів культурної спадщини. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.carpathia.gov.ua/sites/default/files/imce/130517_731-iii.pdf.

Атланов В.В.,
викладач кафедри дизайну
ВП «МФ КНУКіМ»,
М. Миколаїв

МЕТОДИ НАУКОВИХ ДОСЛІДЖЕНЬ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ

Стрімкий розвиток комп'ютерних технологій поставив перед вищими навчальними закладами проблему швидкого переформування тематичних планів та навчально-методичних матеріалів.

Наприклад, при підготовці студентів-дизайнерів спеціалізованими дисциплінами, таким як комп'ютерні технології, викладач змушений протягом семестру корегувати свій тематичний план у зв'язку з появою на ринку нових програмних продуктів, які настільки революційно змінюють підходи до проектування, що роблять застарілими ті знання та навички, які студент мав би отримати за поточними навчальними планами.

Проблема посилюється тими фактами, що викладач так само, як і студент виявляється абсолютно незнайомий з продуктом і часу на його опанування просто немає.

Постає питання як в таких умовах будувати навчальний процес без шкоди для його ефективності.

Вирішення цього питання найактуальнішим завданням сучасного викладача комп'ютерних дисциплін.

Ключ до вирішення було знайдено на факультативних курсах підготовки спеціалістів комп'ютерної ігрової індустрії та створення інтерактивного контенту. Ці курси вже близько року проводяться в стінах МФ КНУКіМ на кафедрі дизайну. Специфіка курсів полягає в тому, що викладач разом із студентами досліджує нові, ще незнайомі йому технології, використовуючи всі доступні джерела інформації. Близько 90% її міститься у мережі Інтернет. Але масив інформації настільки величезний, що недосвідчений студент губиться в ньому, що знижує ефективність пошуку, аналізу та систематизації інформації. У цьому випадку досвід викладача відіграє вирішальну роль. Він, будучи в рівних умовах зі студентом, як правило швидше орієнтується в інформаційному потоці і в змозі піднятися над дрібними властивостями продукту або явища, що досліджується і розглядати його в цілому, відзначаючи основи принципи, тенденції та особливості. Таким чином викладач немов модерує процес пізнання та разом зі студентами опановує незнайому інформацію.

Ще одним важливим елементом навчання на цих курсах є домашня робота. Враховуючи, що технологій, які використовуються в ігровій індустрії доволі багато, а часу на їх вивчення обмаль, викладач розділяє команду на мікро-групи і кожна з них отримує індивідуальне завдання на дослідження певного напрямку. Викладач, стежачи за процесом роботи у мікрогрупах, збирає та систематизує інформацію в цілому, а також робить висновки. Періодично, по мірі накопичення інформації у мікрогрупах, викладач проводить семінари, де студенти кожної з мікрогруп доповідають про результати роботи у своїх напрямках. Таким чином велика група в цілому ознайомлюється із загальним станом справ в індустрії та технології, що досліджується. Адже, ми маємо справу зі справжньою науково-дослідною роботою, яку проводять студенти курсів під керівництвом викладача. Вона проходить так само, як і звичайна наукова робота, яку можна розділити на 6 основних етапів:

1. Формулювання теми.
2. Формулювання мети і постановка завдання дослідження.
3. Теоретичні дослідження.
4. Експериментальні дослідження.
5. Аналіз та оформлення результатів.
6. Впровадження результатів.

Повертаючись до проблеми сучасного викладання комп'ютерних дисциплін при підготовці дизайнерів, бажано звернути увагу на досвід роботи згаданих курсів та використати його у випадках, коли така необхідність виникає. У якості прикладу подібного явища можна зазначити появу на ринку комп'ютерних додатків програми Dimension від компанії Adobe, яка змусила припинити вивчення таких традиційних для графічних дизайнерів додатків, як Blender, або 3dsmax, та зосередитись на дослідженні Dimension, оскільки можливості, які були закладені розробниками в цей продукт значно

перевищують те, що дизайнер-графік отримувал від вищезазначених альтернативних додатків. Звичайно, справа торкається тільки такого специфічного напрямку, як графічний дизайн. В інших напрямках, таких, як, наприклад, дизайн інтер'єру, ландшафту, або промисловий дизайн, додаток Adobe Dimension не може конкурувати з 3dsmax, Blender або Maya. Але в цих сферах періодично виникають свої альтернативні технології, такі, як, наприклад, SpeedTree, Lumion та їм подібні. Запропонований науково-дослідницькій шлях до навчання настільки універсальний, що може використовуватись у будь яких напрямках вищої освіти для вирішення означених проблем.

Отже, можна зазначити, що:

по-перше, науково-технічна революція взагалі та у програмному забезпеченні зокрема призвела до кризових явищ у закладах вищої освіти які можна назвати проблемою швидких змін;

по-друге, методи навчання, що використовують на курсах інтенсивної підготовки сучасним технологіям доволі успішно вирішують ці проблеми завдяки науковим підходам до освіти;

по-третє, використання означених методів – мабуть найефективніший шлях до загального вирішення проблеми швидких змін в закладах вищої освіти.

Список використаних джерел:

1. Чирчик С. В. Теоретичні і методичні основи формування професійної компетентності майбутніх бакалаврів з дизайну інтер'єру: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. пед. наук : спец. 13.00.04 «теорія і методика професійної освіти» / С. В. Чирчик. – Житомирський державний університет ім. І. Франка. – Житомир, 2017. – 23 с.

2. Атланов В. В. Ігровий двіжок Unreal 4: нові можливості для дизайнерів середовища: Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції «Особистість митця в культурі», 20-22 квітня 2016 р., Херсон / Актуальні проблеми дизайну: історія, теорія, сучасність. – Херсон: ХНТУ, 2016. – С. 216–217.