



УДК 7.02:378.14

ВИМОГИ ДО РОЗРОБЛЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ КОМП'ЮТЕРНОГО ПРОЕКТУВАННЯ МАЙБУТНІМИ ГРАФІЧНИМИ ДИЗАЙНЕРАМИ

ДЕЩИЦЯ Юрій

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука, Україна
yuriidesh@gmail.com

Надано результати дослідження ефективності навчальних матеріалів в умовах освітнього процесу студентів освітньої програми «Графічний дизайн». Метою стало визначення переліку вимог для використання засобів комп'ютерного проектування, необхідних для успішного розроблення та укладу навчальних матеріалів. На основі аналізу навчального процесу графічних дизайнерів розроблений перелік таких вимог. Охарактеризовано сутність основних норм розроблення навчальних матеріалів та їх прояв у навчальному процесі.

Ключові слова: графічний дизайн, вимоги, навчальні матеріали, засоби комп'ютерного проектування.

ВСТУП

Основним завданням закладів вищої освіти є підготовка висококваліфікованих конкурентоспроможних фахівців, котрі можуть пристосовуватись до швидкоплинних вимог ринку праці. Процес освітньої підготовки фахівців опирається, насамперед, на зміст навчальних матеріалів, які утворюють собою цілісну систему. У цій системі функціонують унікальні для кожної дисципліни структури та елементи, які змістовно пов'язані між собою.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Актуальною проблемою є розроблення вимог до навчальних матеріалів для комп'ютерного проектування в підготовці майбутніх графічних дизайнерів. Окрім того, сприяє розвитку професійного мислення та інтересу до вивчення суміжних фахових дисциплін. Такий комплексний ефект зумовлює успішне засвоєння навчального матеріалу [1, с. 55]. В роботі досліджено перелік основних вимог до навчальних матеріалів в умовах навчального процесу для майбутніх фахівців з графічного дизайну.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

У даній роботі під засобами комп'ютерного проектування розглядається графічне програмне забезпечення, що використовується у процесі професійної діяльності графічного дизайнера з метою створення нових графічних об'єктів із певним набором властивостей і характеристик.



При розробленні навчальних матеріалів для використання засобів комп'ютерного проектування слід дотримуватись нищенаведених вимог, які сприяють утворенню цілісної системи:

- відображення *актуальних знань*, пов'язаних з розвитком технологій, культури, соціуму. Стрімке оновлення знань в сучасному інформаційному суспільстві ставить нові вимоги перед системою освіти. П. Федорук стверджує, що відношення між навчальним матеріалом та студентом є визначальним і динамічним у часі, а сам матеріал розглядається як динамічна система [3, с. 117]. Перед графічними дизайнерами постають нові завдання, які неможливо вирішити без застосування нових/оновлених засобів комп'ютерного проектування. Завдяки своєчасному оновленню навчальних матеріалів майбутній графічний дизайнер набуває знання, практичні навички та вміння, що дозволяють йому швидше та ефективніше виконувати поставлені завдання, бути затребуваним та обізнаним фахівцем.

- *доцільність* відбраного матеріалу. Навчальний матеріал повинен відповідати тематиці фахової дисципліни. При розгляді засобів комп'ютерного проектування укладач матеріалу повинен свідомо обмежити коло засобів, виходячи з цілей курсу дисципліни, обрати найоптимальніші 2D/3D редактори для вирішення поставлених задач. Необхідно максимально обмежити кількість інструментів графічних редакторів, звернувши увагу на сильні сторони кожного. Так, певне завдання, буде виконане швидше та ефективніше при поєднанні функцій різного програмного забезпечення, аніж повний цикл роботи в одному 2D/3D пакеті.

- *принцип доступності*, який полягає в тому, що підібраний матеріал співвідноситься з рівнем професійних знань, практичних навичок та умінь майбутніх графічних дизайнерів [1, с. 56]. Нова інформація подається студентам на основі вже пройденого матеріалу, з метою закріплення, засвоєння та неперервності навчального процесу. Даний принцип базується на правильному розподілі об'єму та складності матеріалів, наявному тезаурусі студентів. При розробленні навчального матеріалу укладач повинен зважати на рівень розвитку та особливості студентів, щоб не перенавантажувати навчальний процес. Слід враховувати, що при використанні різних графічних редакторів, або при використанні різних версій одного графічного редактора, можлива термінологічна суперечність.

- формування фахових компетенцій майбутніх графічних дизайнерів відбувається в процесі теоретичної та практичної підготовки, які тісно між собою пов'язані. Чергування *теоретичного та практичного* матеріалу зумовлене необхідністю закріплення здобутих теоретичні знань на практиці. Завдання повинні бути максимально наближені до професійної діяльності в сучасних ринкових умовах, бути цікавими, інформативними, сприяти засвоєнню нових знань, умінь та навичок в ході їх виконання. Практична частина повинна бути доповненням до теоретичної, не надто складна та не надто проста, розбита на етапи виконання. При роботі з графічним програмним забезпеченням існує численна кількість варіацій виконання одного й того ж завдання. Послідовність дій та варіативність кроків при створенні графічного продукту частково визначає авторський стиль графічного дизайнера. Сукупність всіх дій дизайнера та їх



послідовності у сучасній індустрії графічного дизайну позначається терміном пайплайн (pipeline). Тому при розробленні практичної частини навчального матеріалу укладач повинен передбачити можливість виконання поставленого завдання з урахуванням різного пайплайну.

- принцип *наочності*. У процесі вивчення засобів комп'ютерного проектування вміння користуватись інтерфейсом графічного редактора відіграє значну роль в ефективності майбутнього графічного дизайнера. Різноманітність архітектури графічних редакторів зумовлює потребу у розвитку візуальної пам'яті, яка тренується шляхом повторення дії. Тому при розробленні навчальних матеріалів слід приділити особливе значення наочності, щоб студент візуалізував щойно отримані теоретичні знання та створював асоціативні зв'язки. Найкращі способи візуалізації засобів комп'ютерного проектування – відеоуроки та ілюстративний матеріал. Завдяки наочній демонстрації студент швидше засвоює матеріал.

ВИСНОВКИ

Отже, коректне розроблення змісту навчальних матеріалів для використання засобів комп'ютерного проектування залежить від дотримання вищеописаних вимог. За найсприятливіших умов, навчальний матеріал забезпечує розвиток професійного мислення, поглиблення та розширення фахових знань, формування відповідних компетенцій та успішне засвоєння матеріалу. Даний матеріал не вичерпує собою всі аспекти поставленого питання. Перспективними напрямками у подальшому дослідженні є ширше вивчення теми розроблення навчальних матеріалів для засобів комп'ютерного проектування для майбутніх графічних дизайнерів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Дуброва С. Відбір, структурування та оновлення змісту фахових навчальних дисциплін у процесі професійної підготовки майбутніх учителів іноземних мов. *Педагогічний дискурс*. 2014. Вип. 16. С. 55–58.
2. Федорук П. І., Петрик С. М. Основи використання методу "Спектр знань" у дистанційному навчанні. *Мат. машини і системи*. 2011. № 3. С. 116–120.

DESHCHYTSIA Yu.

REQUIREMENTS FOR THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL MATERIALS FOR THE USE OF COMPUTER DESIGN TOOLS FOR FUTURE GRAPHIC DESIGNERS

The paper presents the effectiveness results of educational materials in the educational process of graphic design students. The purpose was to determine the list of requirements for the use of computer design tools necessary for the successful development and design of educational materials. Based on the analysis of the educational process of graphic designers, a list of such requirements has been developed. The article describes the essence of the main norms of the development of educational materials and their involving to the educational process.

Key words: *graphic design, requirements, educational materials, computer design tools.*