



Круглий стіл «Професійний розвиток викладача закладу вищої освіти: від теорії – до практики»

## БЕЗПЕРЕРВНА ОСВІТА ВИКЛАДАЧІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ: ІНСТРУМЕНТИ САМОРОЗВИТКУ У ГЛОБАЛЬНОМУ ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

**Маргарита Іванова,**  
асистент кафедри мультимедійного дизайну  
Київського національного університету технологій та дизайну

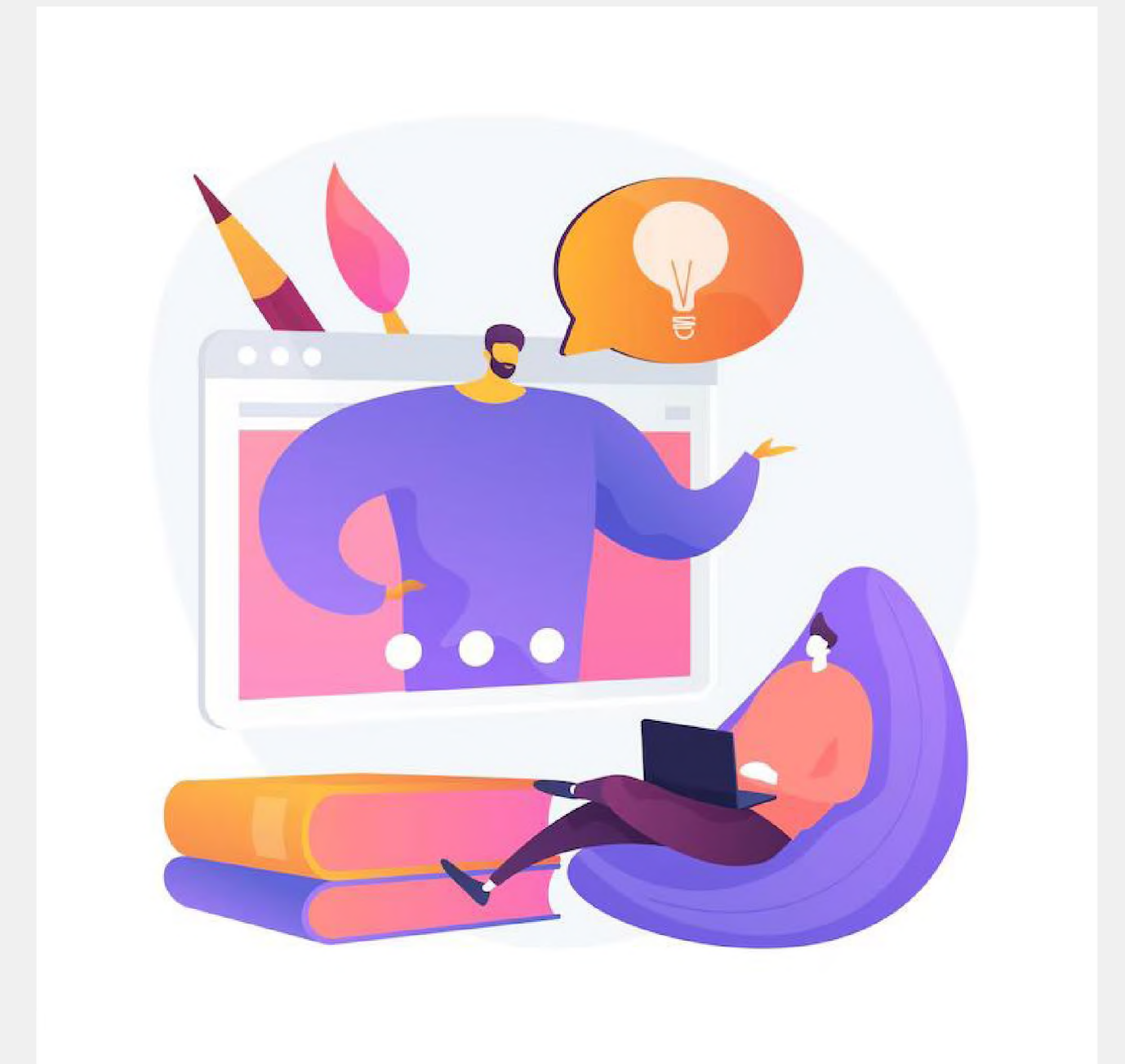


# ВАЖЛИВІСТЬ БЕЗПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ ДЛЯ КАР'ЄРИ

**Безперервна освіта** дозволяє викладачам залишатися актуальними у професії, адаптуватися до швидких змін у технологіях і підходах, а також інтегрувати сучасні практики у навчальний процес.

У сфері мультимедійного дизайну це особливо актуально через постійне оновлення програмного забезпечення, зростання запиту на нові форми візуальної комунікації та технологічні інновації.

Поняття безперервності покликане підсилити значимість поняття освіти, додати йому особливе доцільність, невідповідність, усвідомленість. Основний шлях отримання освіти - це навчання і самонавчання, тобто це цілеспрямована діяльність зовні, переосмислення навколишньої дійсності і свого місця в ній, і всередину - самозбагачення, самопізнання, саморозвиток, самоосвіта [1].



1. [https://stud.com.ua/49799/pedagogika/tsili\\_zmist\\_struktura\\_bezperervnoyi\\_osviti](https://stud.com.ua/49799/pedagogika/tsili_zmist_struktura_bezperervnoyi_osviti)

# ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ БЕЗПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ

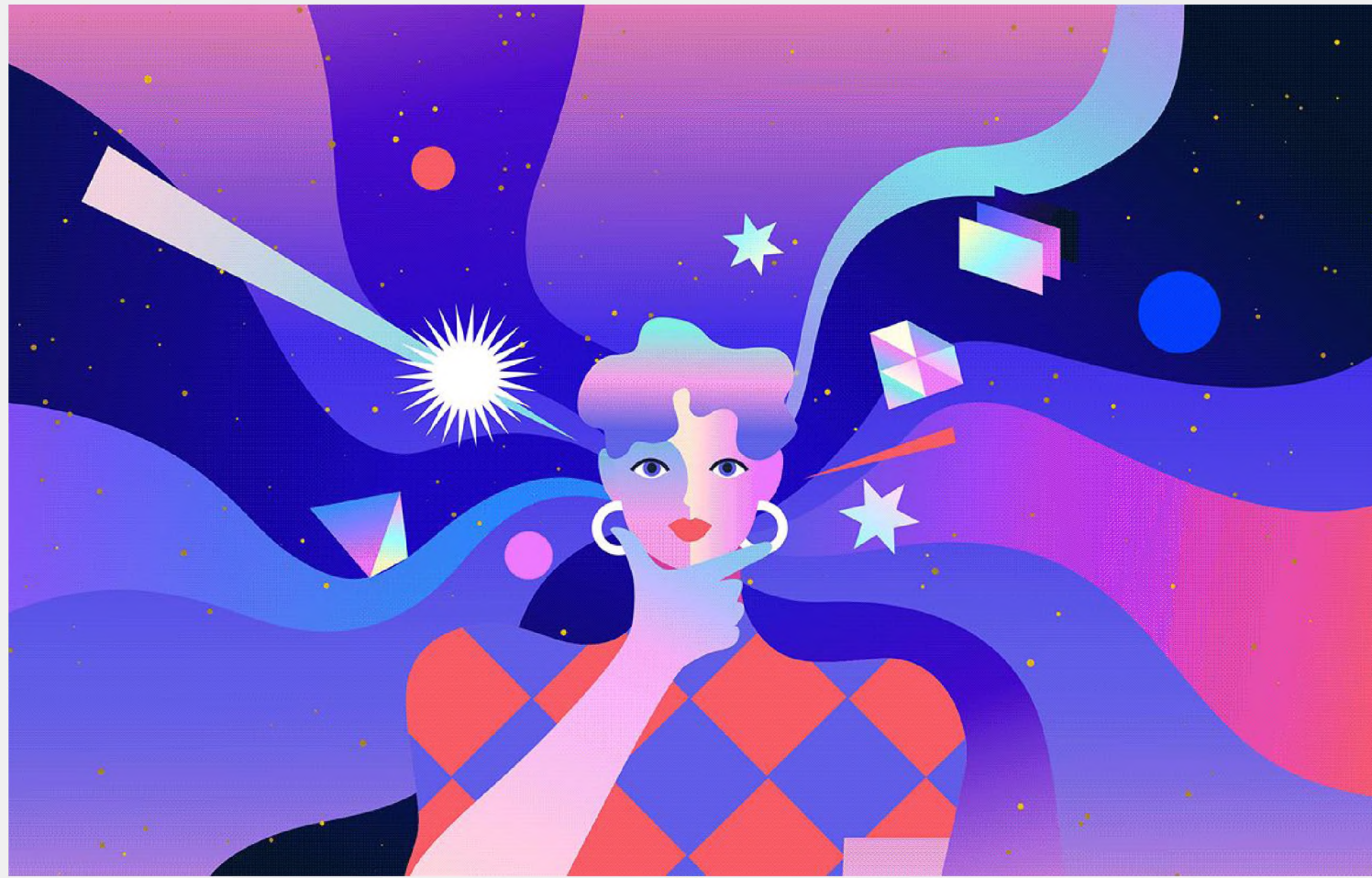
1	<b>Доступність.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Забезпечення викладачів можливістю навчатися незалежно від їхнього місця проживання чи ресурсів.</li><li>• Використання онлайн-платформ, відкритих ресурсів (Open Educational Resources) та безкоштовних курсів для професійного розвитку.</li></ul>
2	<b>Гнучкість</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Освітні програми повинні мати можливість адаптації до робочого графіка викладачів.</li><li>• Модульна структура курсів дозволяє викладачам навчатися у зручний час.</li></ul>
3	<b>Індивідуалізація</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Розробка освітніх траєкторій, які враховують унікальні потреби, інтереси та рівень підготовки кожного викладача.</li><li>• Використання адаптивного навчання, де матеріали підлаштовуються під темп засвоєння.</li></ul>
4	<b>Відкритість освіти</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Використання відкритих даних, платформ для обміну матеріалами та ресурсами (Creative Commons).</li><li>• Інтеграція у світові освітні спільноти через конференції, воркшопи та онлайн-курси.</li></ul>

# НАПРЯМИ У СФЕРІ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ

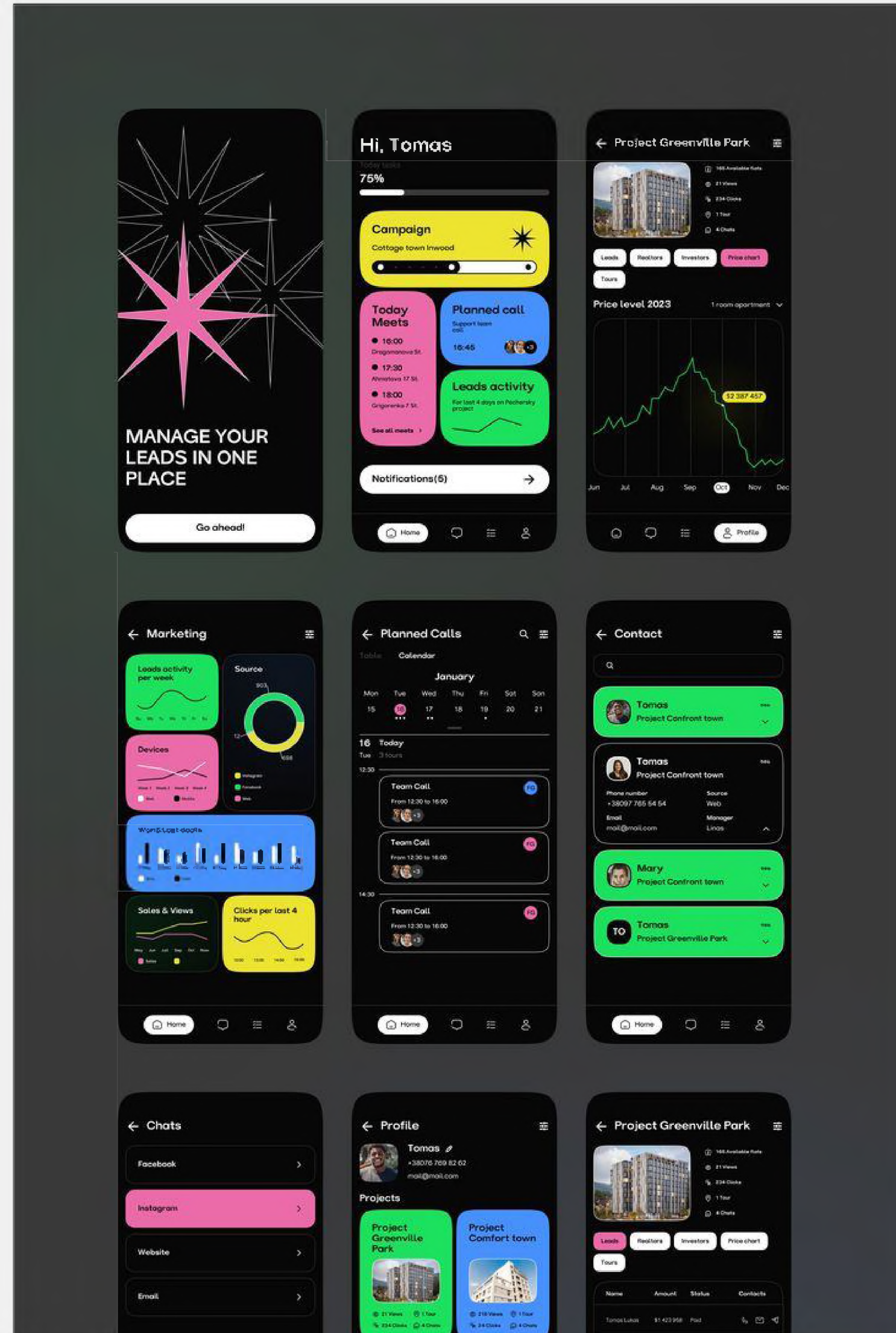
<b>Усталені напрями</b> <span style="float: right;">1</span>	<b>Більш нові напрями</b> <span style="float: right;">2</span>	3
<ul style="list-style-type: none"><li>• Графічний дизайн: створення брендингу, друкованих матеріалів, інфографіки</li><li>• Моушн-дизайн: розробка анімацій, відеороликів, інфографічних відео.</li><li>• 3D-дизайн: моделювання для ігор, фільмів, реклами, архітектури.</li><li>• Web-дизайн: створення та оформлення веб-сайтів, що включає розробку структури, інтерфейсу, візуальних елементів, навігації та функціональності.</li><li>• Звуковий дизайн (Sound Design): створення аудіовізуального контенту для ігор, відео, інтерактивних медіа.</li><li>• Фото- відеодизайн</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Дизайн ігор: створення персонажів, локацій, геймплейних елементів для відеоігор різних платформ.</li><li>• Дизайн віртуальної та доповненої реальності (VR/AR): створення контенту для інтерактивного середовища у сфері освіти, медицини, розваг, е-комерції.</li><li>• UX/UI-дизайн: розробка користувацького досвіду для веб-ресурсів і мобільних додатків.</li></ul>	

# НАПРЯМИ У СФЕРІ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ

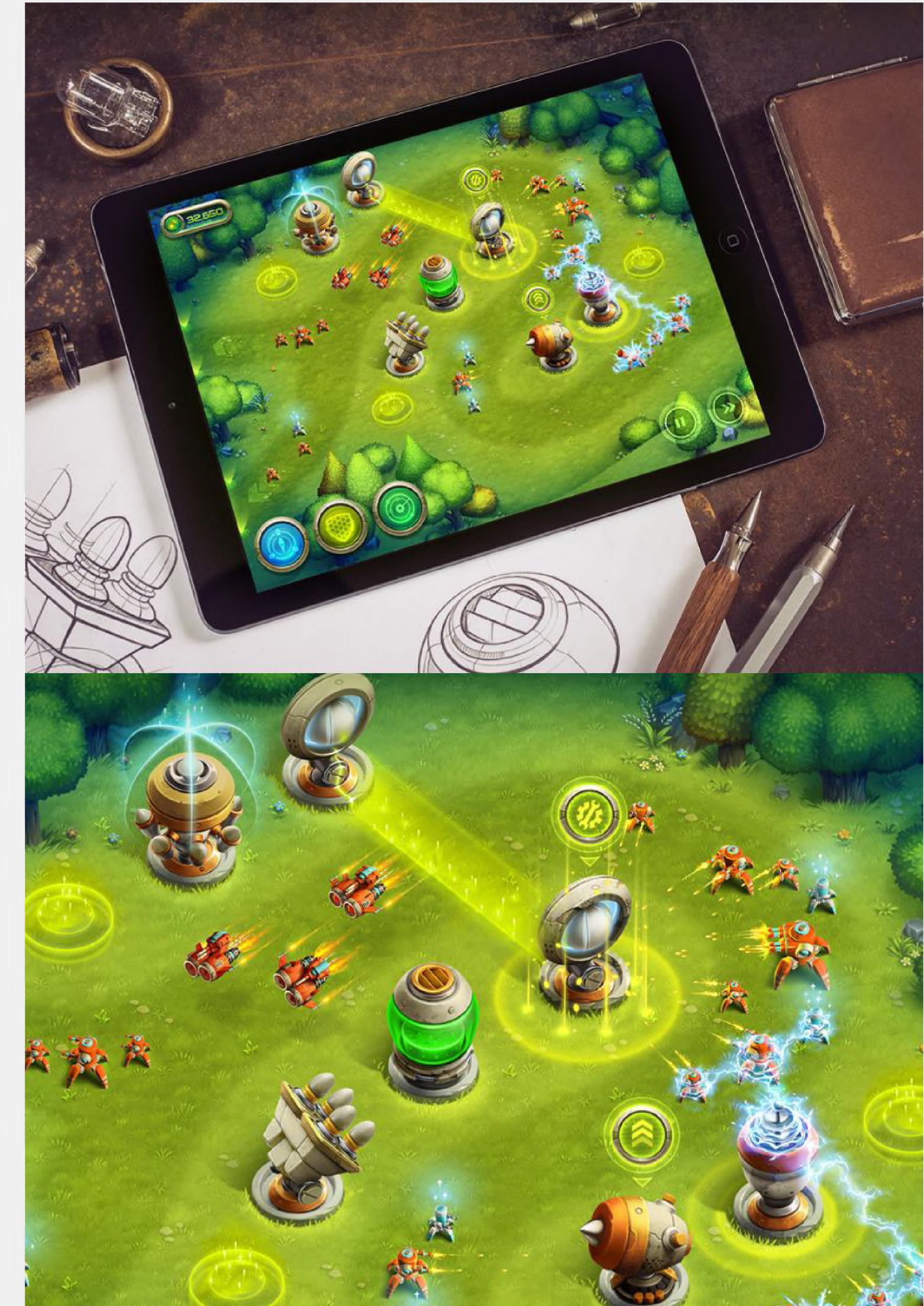
## Моушн-дизайн та анімація



## Web-дизайн



## Дизайн ігор



## 3D дизайн



# НАПРЯМИ У СФЕРІ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ДИЗАЙНУ

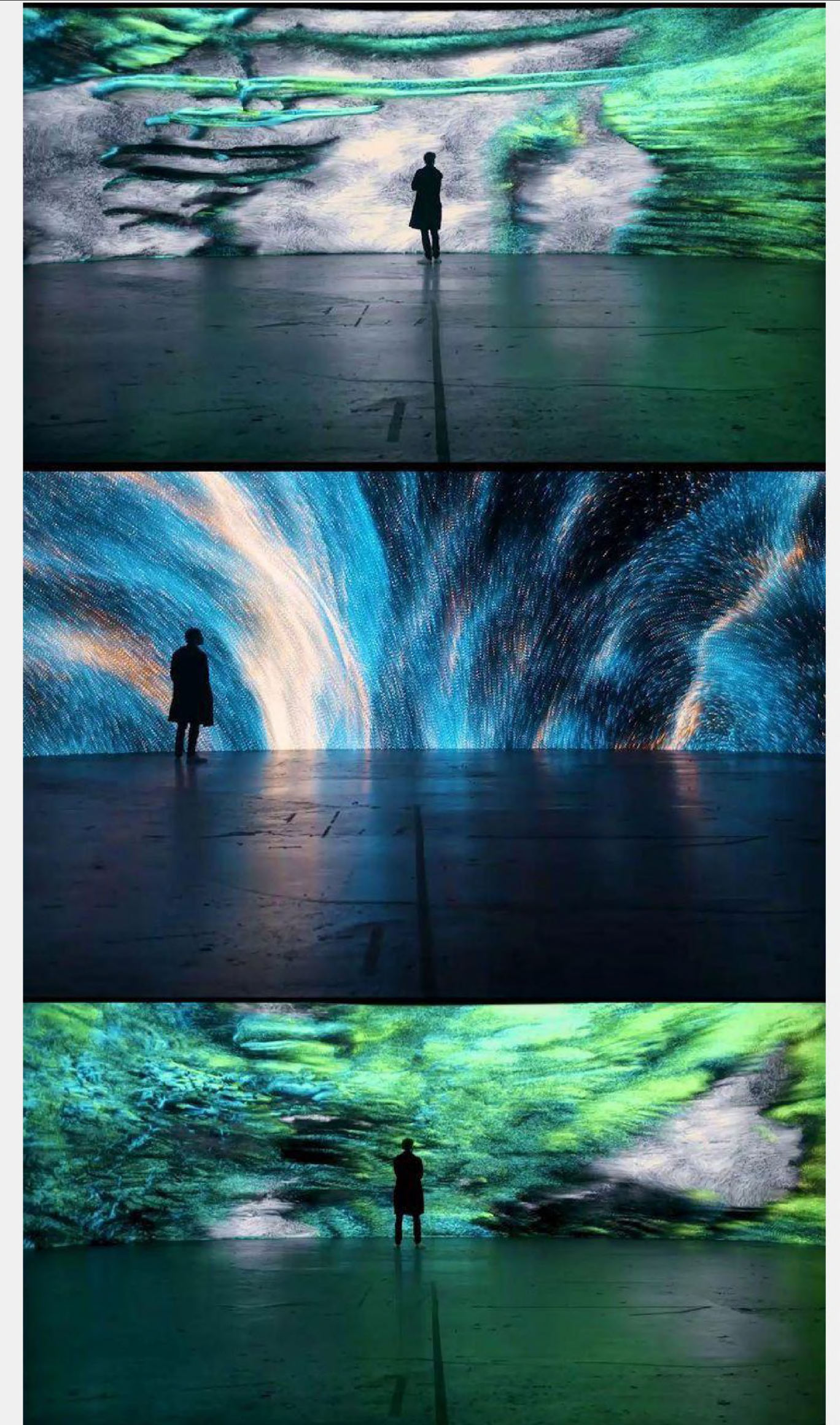
1

2

## Нові спеціалізації

3

- Екологічний дизайн у мультимедіа: фокус на стійкі практики у створенні цифрового контенту, використання енергозберігаючих рішень у роботі.
- Інтерактивний дизайн: створення інтерактивних інсталяцій, інтерактивного сторітелінгу для освітніх чи маркетингових проєктів.
- Дизайн ШІ-графіки – створення візуального контенту за допомогою генеративного ШІ
- Дизайн метавсесвітів – розробка віртуальних просторів для метавсесвітів.
- Креативне програмування – інтеграція коду в мистецтво (Processing, p5.js).



# ВАЖЛИВІСТЬ

Сфера мультимедійного дизайну охоплює широкий спектр напрямів, що поєднують візуальне мистецтво, технології, анімацію та інтерактивні медіа.

**Мультимедійний дизайн в Україні** є перспективною та швидко зростаючою сферою, яка знаходить своє застосування в багатьох галузях, таких як реклама, освіта, розваги, ІТ та мас-медіа. Сучасний розвиток мультимедійного дизайну тісно пов'язаний із впровадженням цифрових технологій та зростанням популярності онлайн-платформ.

Згідно з дослідженням, **попит на фахівців у сфері дизайну в Україні стабільно зростає**. Також зростає кількість студентів, які обирають дизайн як основну спеціальність у провідних університетах країни. Близько 50% українських дизайнерів працюють на міжнародному ринку через фріланс-платформи або віддалено для закордонних компаній.

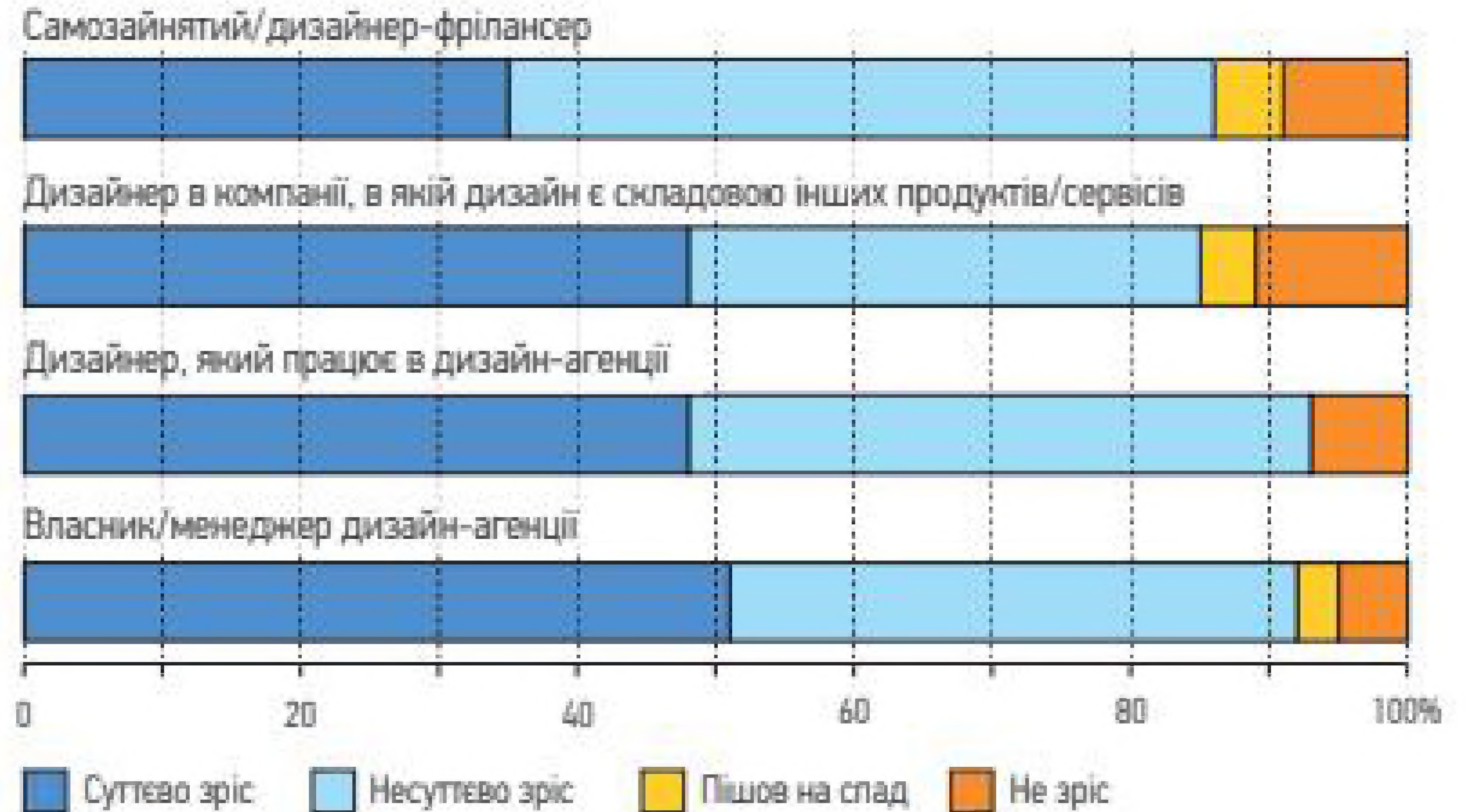


# ПОПИТ НА ДИЗАЙН В УКРАЇНІ

## СПОСТЕРЕЖЕННЯ

- у 45% дизайнерів бізнес суттєво зріс протягом останніх 3-х років, лише в 7% він пішов на спад;
- замовники поступово молодшають і краще розуміють цінність дизайнерських послуг;
- низький, порівняно із закордонним, внутрішній платоспроможний попит на дизайн-продукт;

## Чи зріс попит на дизайн в Україні за останні 3 роки?



Джерело: результати анкетного опитування; відсоток від кількості відповідей у кожній категорії респондентів; загальна кількість відповідей – 289.



# АНАЛІЗ ВПЛИВУ ГЛОБАЛІЗАЦІЇ ТА ЦИФРОВІЗАЦІЇ НА ОСВІТУ

## ДОСТУП ДО ГЛОБАЛЬНОГО КОНТЕНТУ ТА ІНСТРУМЕНТІВ

01

Завдяки цифровізації викладачі можуть використовувати сучасне програмне забезпечення (наприклад, Adobe, Blender, Unity, Figma) для розвитку своїх навичок та брати участь у міжнародних курсах, що оновлюються відповідно до галузевих стандартів.

## ШВИДКА АДАПТАЦІЯ ДО РИНКОВИХ ТРЕНДІВ

02

Глобальний попит на спеціалістів у галузі UX/UI, моушн-дизайну або VR-дизайну впливає на потребу опановувати нові навички та аналізувати нові тренди, що впливає на оновлення освітніх програм.

## ВИКЛИКИ

00

- Потрібна постійна адаптація до швидкозмінних технологій.
- Нерівність доступу до ресурсів через фінансові чи технічні обмеження.

## ІНТЕГРАЦІЯ НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

03

Використання VR/AR, штучного інтелекту (ШІ), ігрових механік (гейміфікації) стимулює інтерес студентів і вдосконалює їх навички для ринку праці.

# МІЖНАРОДНІ ГРАНТИ І ОСВІТНІ ПРОЄКТИ

Міжнародні грантові програми та проєкти є важливим джерелом підтримки для викладачів мультимедійного дизайну, стимулюючи їхній розвиток і професіоналізацію

**ГРАНТИ НА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ**  
Програми Erasmus+, Horizon Europe та Creative Europe фінансують навчання, стажування та обмін досвідом для викладачів мистецьких напрямів.

01

**ДОСЛІДНИЦЬКІ ПРОЄКТИ**  
Проєкти на кшталт Design for Social Innovation заохочують викладачів і студентів до розробки рішень для соціально важливих проблем через інтерактивний дизайн і мультимедіа.

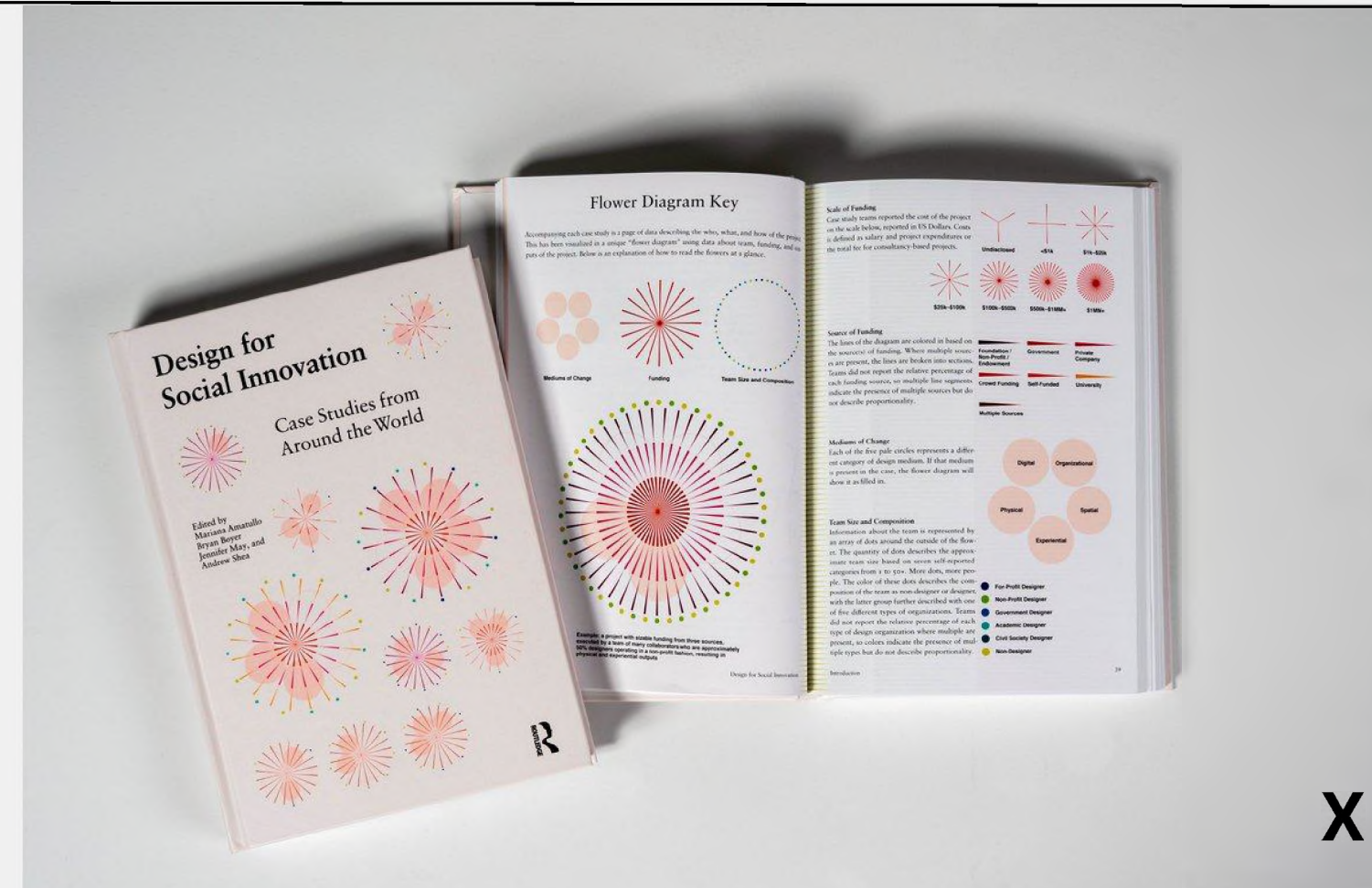
02

**ОСВІТНІ ІНІЦІАТИВИ МІЖНАРОДНИХ КОМПАНІЙ**  
Google for Education, Adobe Education Exchange або Autodesk Education Community пропонують безкоштовні курси та інструменти для розвитку викладачів.

03



X



X



X

# МІЖНАРОДНІ ГРАНТИ І ОСВІТНІ ПРОЄКТИ

Викладачі можуть брати участь у грантових програм як одноосібно, так і командою. Це відкриває більше можливостей для особистісного розвитку викладача як і у спеціалізації якою він безпосередньо займається, так і у близьких напрямках дизайну.

Гранти дають можливість реалізувати практичну будь-який проєкт: записати підкаст, пройти міжнародне стажування та провести майстер класи, лекції, створити каркову гру чи організувати міні-фестиваль, та багато його іншого.

Як це сприяє розвитку освітніх послуг?

- Отримання міжнародного досвіду підвищує якість викладання.
- Інтеграція нових знань у навчальні програми допомагає зробити їх більш актуальними.

**Culture Moves Europe: гранти на професійні подорожі для митців та професіоналів культури**

Кінцевий термін: 30 листопада 2024 о 23:59 за київським часом



**Гранти на персональні проєкти у сфері культури та креативних індустрій**

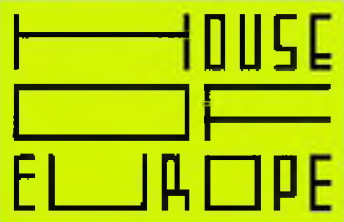
Кінцевий термін: 02 грудня 2024 о 15:00 за київським часом

# МІЖНАРОДНІ ГРАНТИ І ОСВІТНІ ПРОЄКТИ

Гранти	Програми	Digital Labs
На персональні проєкти >	Відповідь на війну >	Для освітян >
Інфраструктурні >	Creative Business Boost >	Для професіоналів у сфері культури >
На переклад >	House of Europe x Netflix >	
Міжнародної мобільності >	Zapavka >	
Міжнародної співпраці >		

## Гранти на персональні проєкти у сфері культури та креативних індустрій

## Culture Moves Europe: гранти на професійні подорожі для митців та професіоналів культури

<b>Сектор:</b> Культура та креативні індустрії	<b>Тип:</b> Грант	<b>Місце:</b> Онлайн або Україна	<b>Кінцевий термін:</b> 02 грудня 2024 о 15:00 за київським часом	<b>Організатор:</b> 
---	----------------------	-------------------------------------	--	--

Грант пропонує до 4 000 євро на ваш особистий проєкт із залученням ЄС або Великої Британії.

[Подати заявку](#)

<b>Сектор:</b> Культура та креативні індустрії	<b>Тип:</b> Грант	<b>Місце:</b> Європа	<b>Кінцевий термін:</b> 30 листопада 2024 о 23:59 за київським часом	<b>Організатор:</b> 
---	----------------------	-------------------------	---	--

Це ваш квиток на омріяний професійний захід в одній з [40 країн Європи](#). Відвідайте міжнародний фестиваль театру, представте Україну на книжковому ярмарку, пройдіть стажування у іменитій галереї або придумайте щось інше – маршрут складаєте ви.

[Подати заявку](#)

# ІНСТРУМЕНТИ ТА РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

Викладачі напряму дизайну для розвитку можуть використовувати багато платформ для вивчення нових технологій, програм та розвитку проєктних розробок.

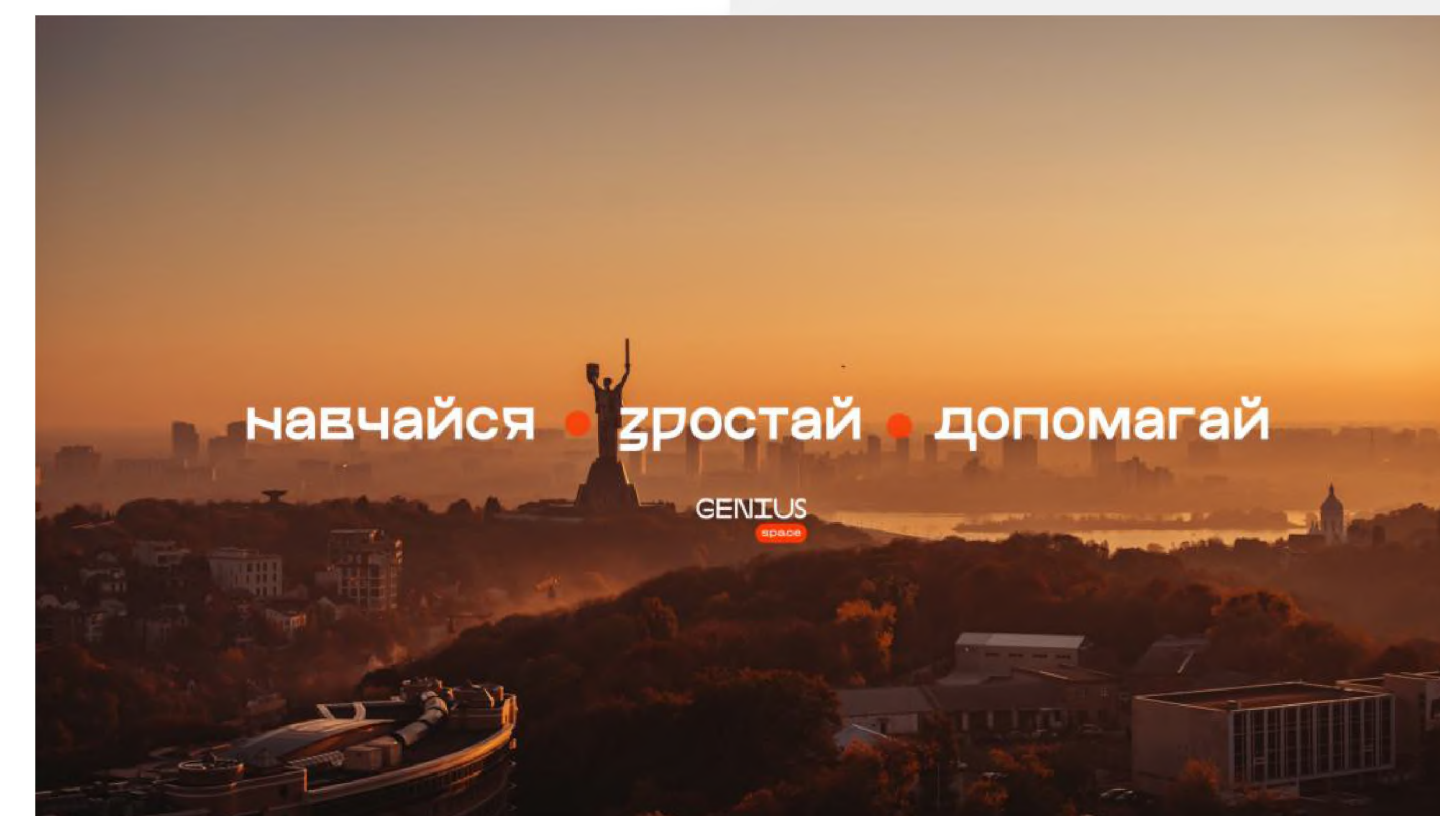
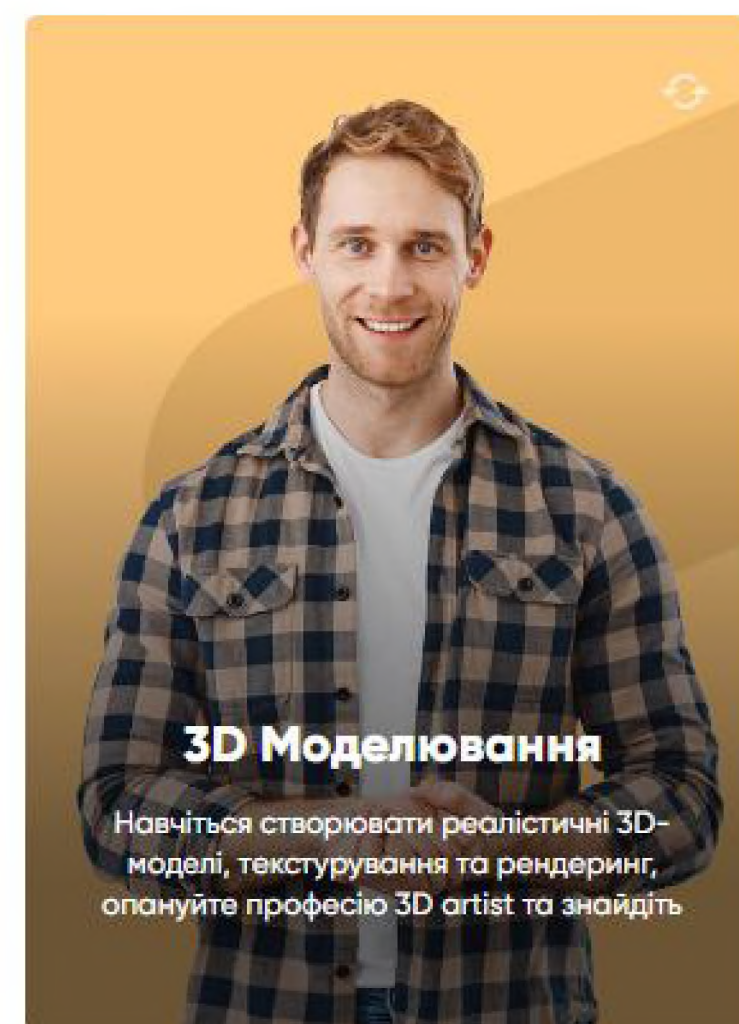
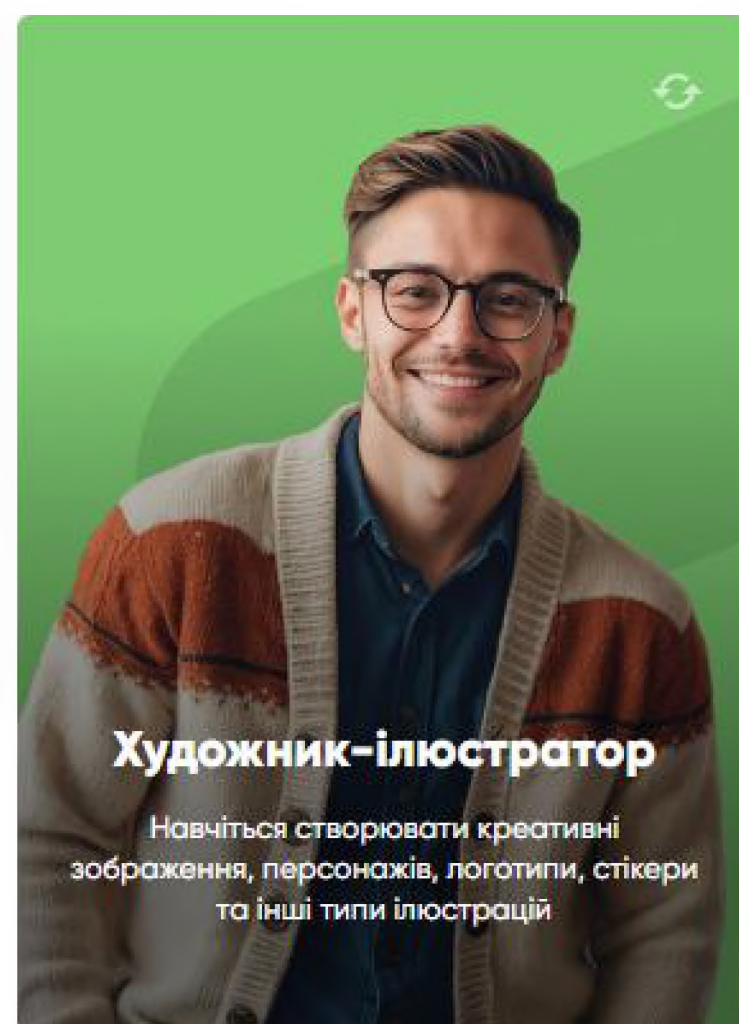
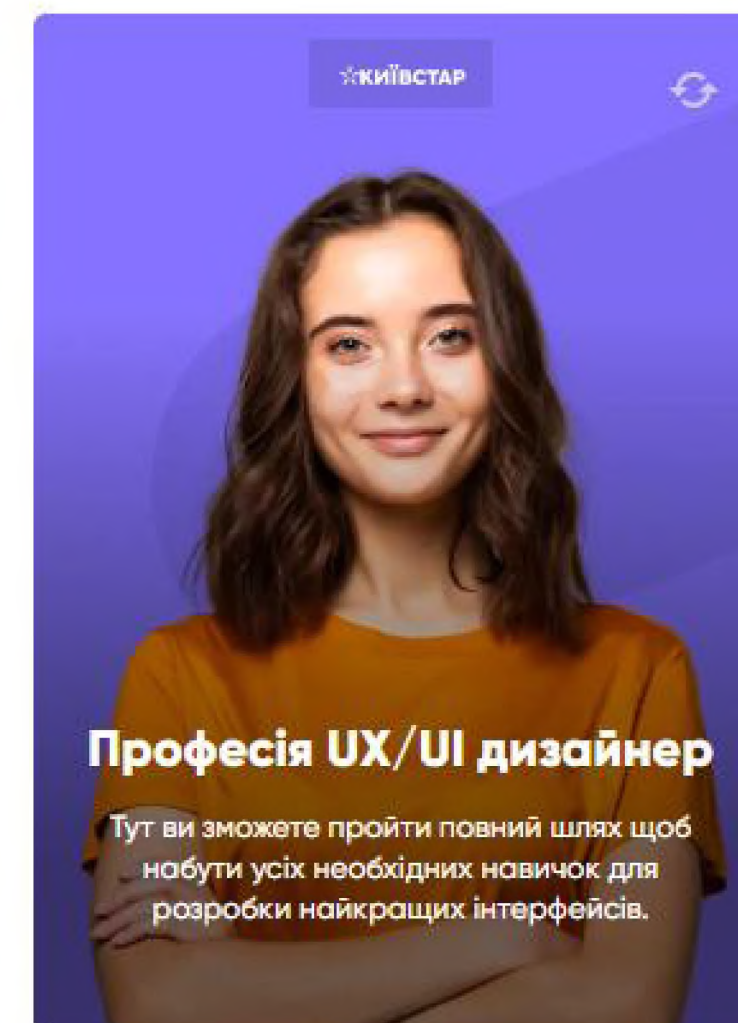
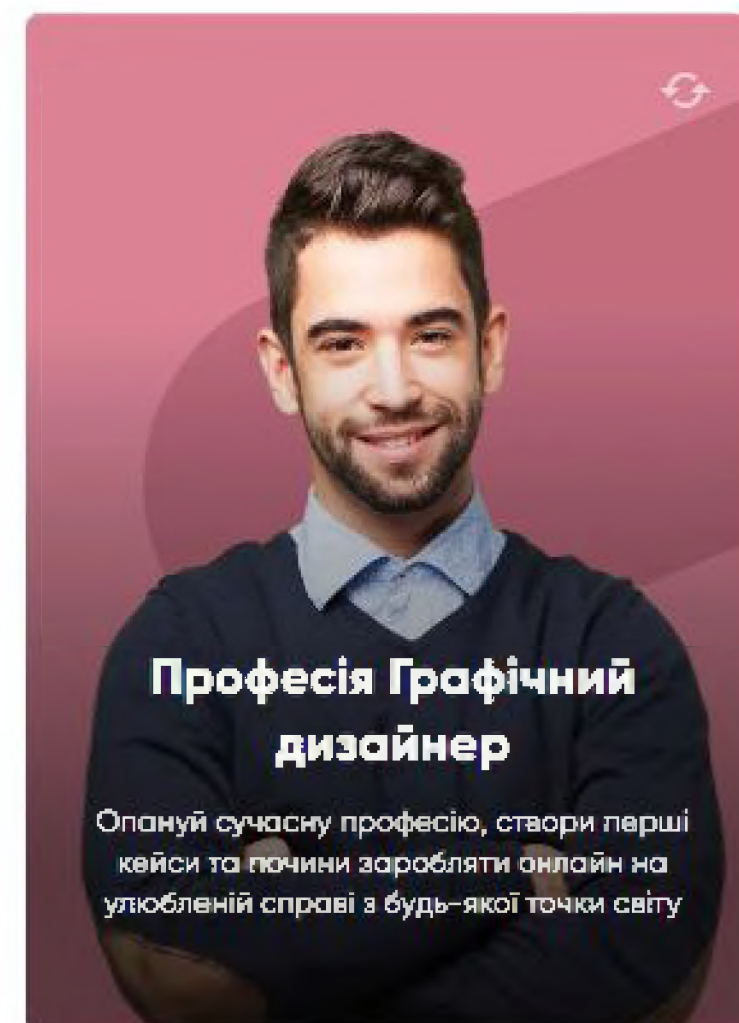
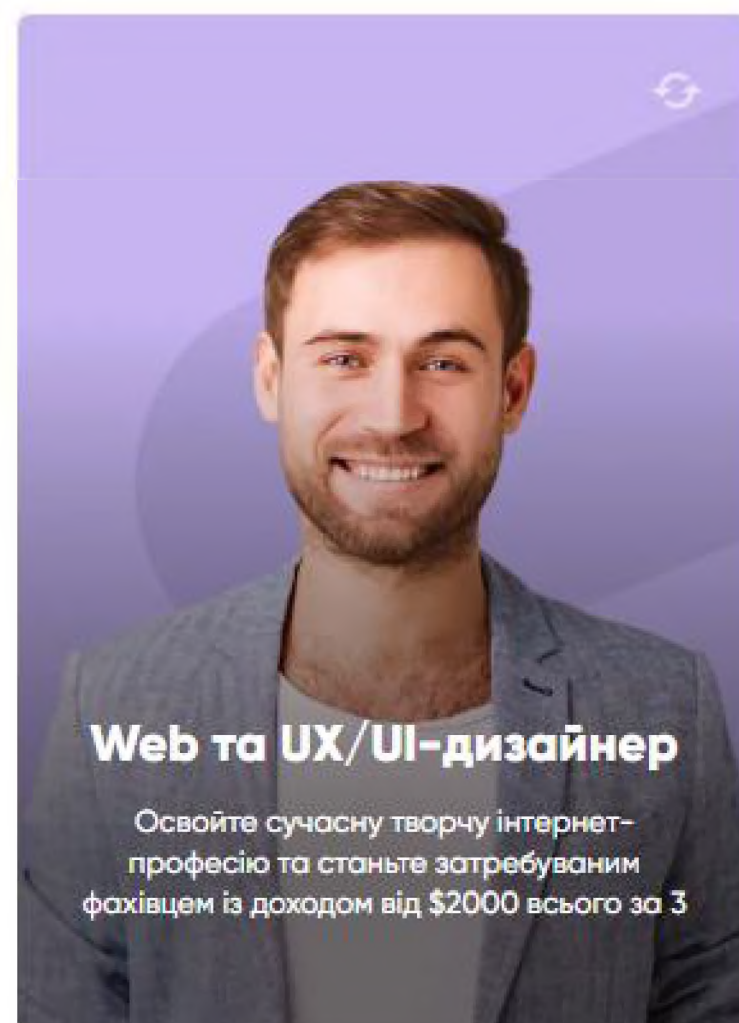
**Мультимедійні дизайнери** можуть розширювати свої знання та вдосконалювати навички за допомогою онлайн-курсів, платформ і сертифікаційних програм, які спеціалізуються на дизайні, програмуванні та творчих технологіях.

1	Курси з основ мультимедійного дизайну: Coursera, Udemy, Domestika.
2	Платформи для підвищення спеціалізованих навичок: LinkedIn Learning, Skillshare, Adobe Creative Cloud Tutorials.
3	3D-дизайн та AR/VR: CG Spectrum, Unity Learn, Unreal Engine.
4	Сертифікація та професійний ріст: Google UX Design Professional Certificate, Dribbble Education, Behance Webinars.

# ІНСТРУМЕНТИ ТА РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

## GENIUS. SPACE

Це онлайн-освітня платформа, яка спеціалізується на розвитку особистісних, професійних і бізнесових навичок. Вона пропонує широкий спектр курсів, вебінарів, тренінгів і спільнот для людей, які прагнуть вдосконалюватися та розвивати нові компетенції.



# УКРАЇНСЬКІ РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

## SKVOT

Це сучасна освітня онлайн- і офлайн-платформа, що спеціалізується на розвитку креативних професій. Її мета — допомагати дизайнерам, маркетологам, письменникам, художникам та іншим представникам креативних індустрій здобувати нові навички, адаптовані до сучасного ринку, і створювати професійне портфоліо.

Курси Про Сквот Журнал

## КУРСИ ТА ЛЕКЦІЇ

ua en

Всі напрями

- Лекції
- Маркетинг
- Відео та кіно
- Геймдев
- Дизайн
- Архітектура
- Ілюстрація
- Фото

### ПРОДАКТ-ДИЗАЙНЕР

Це курс, де ти навчишся розвивати продукт і свою кар'єру

### ЧОМУ КАВА — ICONIC?

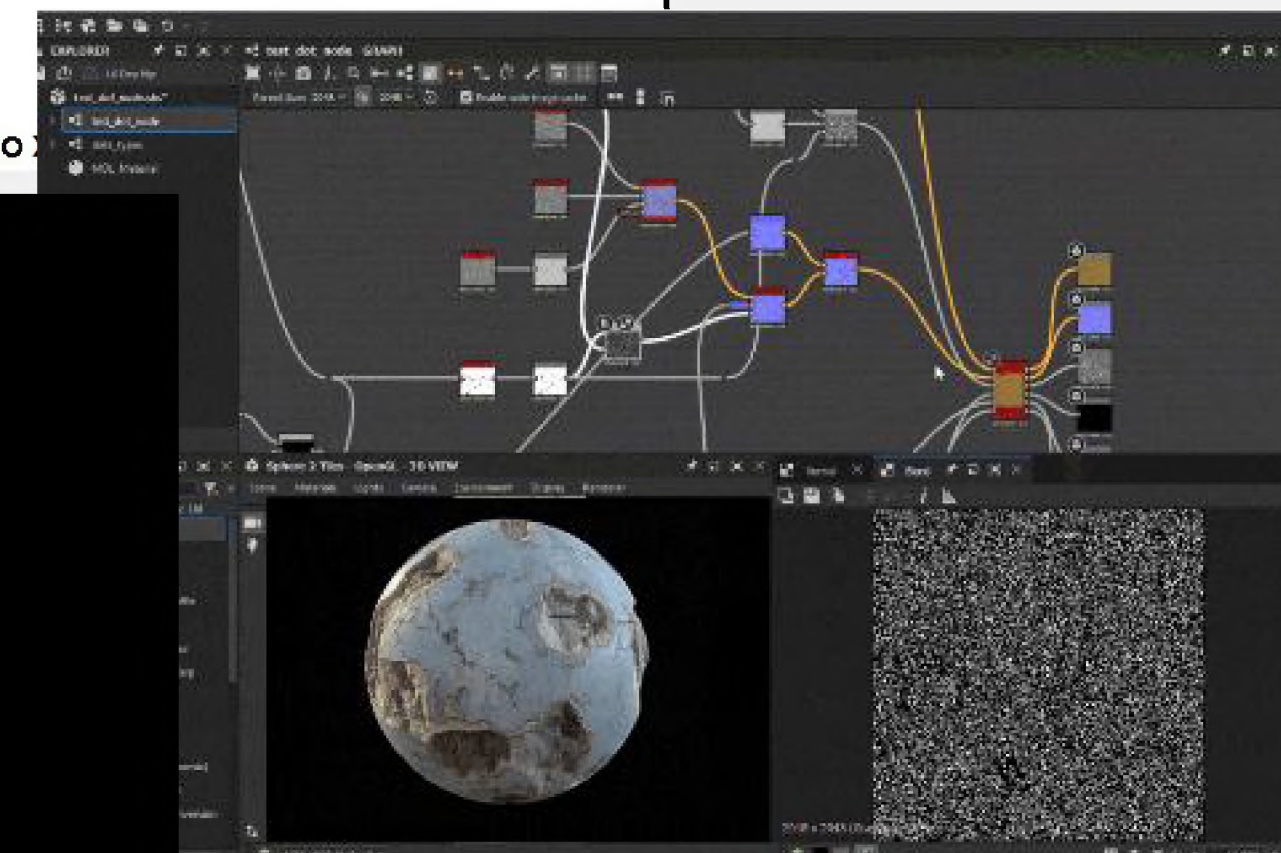
лекція про напій, що став легендою

### СВОБОДА В КІНО

шляхи слави самурая, запаморочення шукача і космічна одіссея людини з кінокамерою

### ЯК ВІДКРИТИ ГЕЙМДЕВ-СТУДІЮ

Курс для тих, хто...



# УКРАЇНСЬКІ РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

## SKVOT

Курси поділяються на кілька категорій:

- Мультимедійний дизайн: 3D-анімація, моушн-дизайн, графічний дизайн.
- Креативна сфера: сторітелінг, креативне письмо, ілюстрація.
- Маркетинг: digital strategy, таргетинг, SMM.

Навчання побудоване на реальних кейсах із залученням провідних спеціалістів з індустрії. Студенти працюють над проектами, які можна додати до портфоліо.

Всі напрями

Лекції

Маркетинг

Відео та кіно

Геймдев

Дизайн

Архітектура

Ілюстрація

Фото

Музика

Реклама та PR

Менеджмент

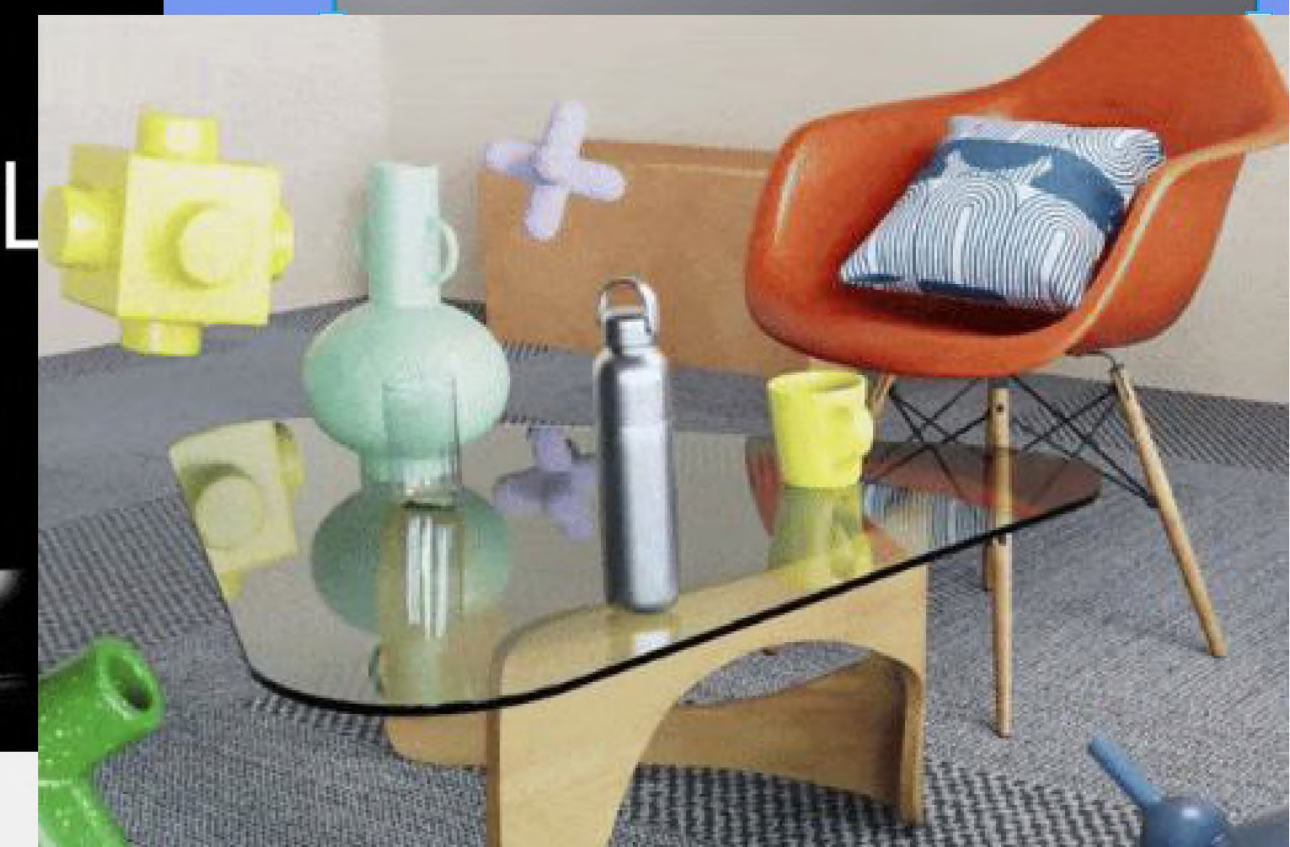
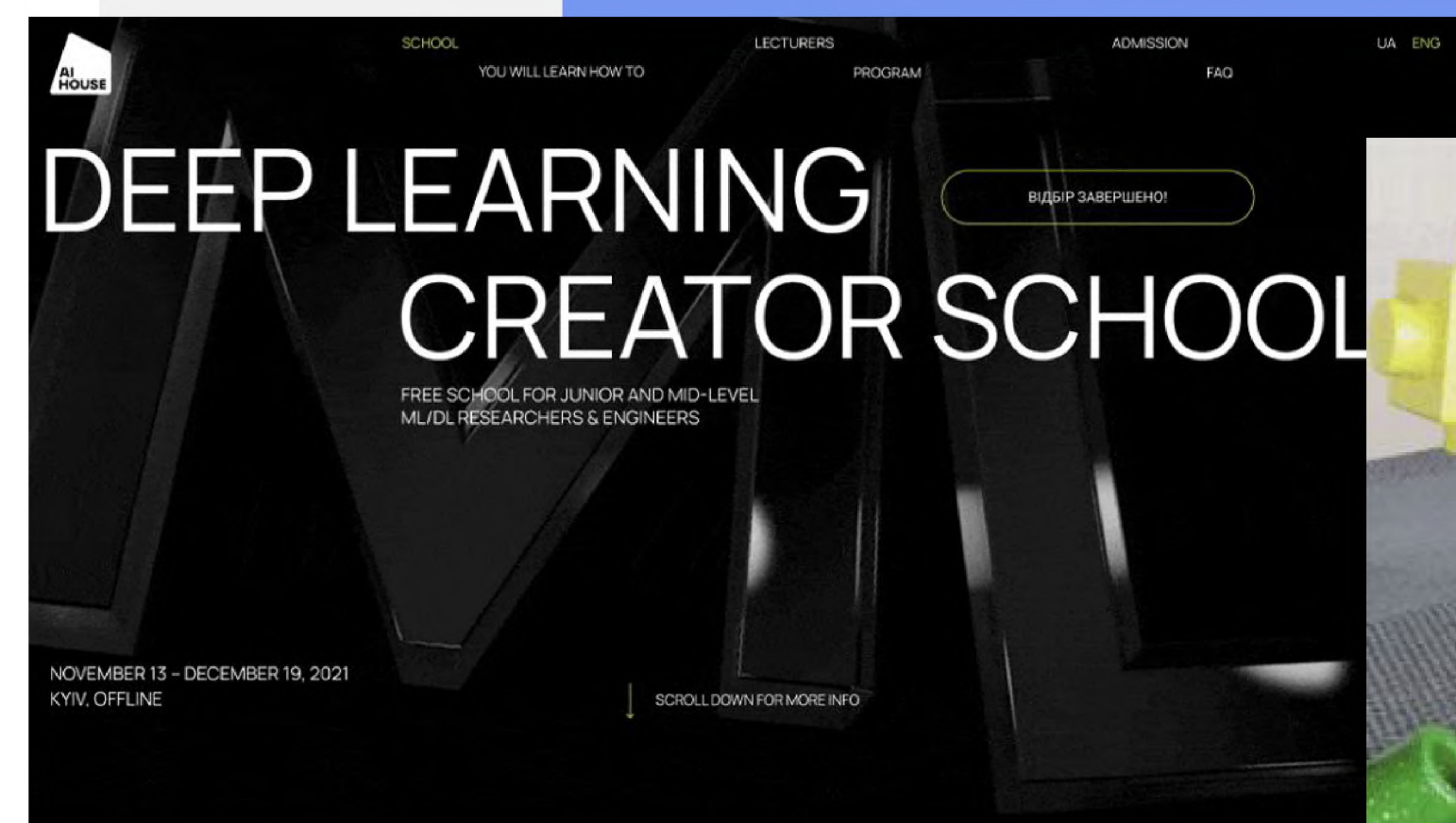
Fashion

Мистецтво

Обери нішу в геймдеві та мінімізуй факпи

## ЯК ВІДКРИТИ ГЕЙМДЕВ-СТУДІЮ

Твої лектори:  
Стас Осіпов, засновник аутсорс студії KAPPS  
Кирило Биков, власник інді-студії Cheers





# УКРАЇНСЬКІ РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

PROMETHEUS

Одна з найбільших українських платформа професійного розвитку, де є онлайн-курси від найбільших роботодавців України та найкращих світових університетів, стипендіальні програми.

The screenshot shows the Prometheus website interface. At the top, there is a navigation bar with the Prometheus logo, a dropdown menu for 'Каталог', 'Prometheus PLUS', a search bar with the text 'Що ви хочете вивчити?', and a 'Замовити' button. The main content area features four dark brown rounded rectangles with white text, each containing a large number and a smaller label below it: '3 040 000 слухачів', '450+ онлайн-курсів', '2 600 000 виданих сертифікатів', and '10 років у сфері освіти'. To the right of these statistics is a section titled 'Наші Партнери' with a subtext 'Замовте онлайн-курс, навчальну програму чи освітню гру в Prometheus' and an orange button that says 'Створити курс з нами'. At the bottom right, there is a large, bold text '10 РОКІВ PROMETHEUS'.

# ANNUAL OBJECTIVES

У рамках теми "Безперервна освіта викладачів мультимедійного дизайну: інструменти саморозвитку у глобальному цифровому середовищі" можна обговорити такі перспективи:

Q1	Адаптація до цифрових технологій
Q2	Інтеграція сучасних онлайн-ресурсів
Q3	Індивідуалізація освітніх траєкторій
Q4	Міжнародна співпраця
Q5	Вивчення нових технологій



**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**

ivanova.ms@knutd.edu.ua  
kd@knutd.edu.ua