



УДК 378.091.33-021.464:004.92(043.2)

**IT-ДИЗАЙН ТА МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТА:
ПЕРСПЕКТИВИ ТА МОЖЛИВОСТІ ПРИ ВИВЧЕННІ
ПРОЄКТУВАННЯ ТА ФОРМОУТВОРЕННЯ В ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ
САДОВА В.В.**

Національний авіаційний університет, м. Київ

Важливість методичної організації самостійної роботи студентів з IT-дизайну з акцентом на набутті різноманітних навичок та інтеграції навчальних інструментів на основі ІІІ.

Ключові слова: методика навчання, самостійна робота студента, IT-дизайн, графічний дизайн, ІІІ.

Вступ. Розвиток інформаційних технологій в сучасному світі суттєво змінює уявлення про графічний дизайн і відкриває нові можливості для творчого вираження. IT-дизайн стає ключовим напрямком в галузі графічного мистецтва, об'єднуючи в собі технології, дизайн та творчість. Зростаюча популярність цієї сфери вимагає від навчальних закладів розробки ефективних методик організації самостійної роботи студентів, що дозволить їм успішно вивчати численні дисципліни, серед яких і проєктування та формоутворення в графічному дизайні. Навчальний процес у сучасній вищій освіті вимагає постійного адаптування та вдосконалення, особливо у сфері творчих дисциплін. Необхідність методичної організації самостійної роботи студентів у цій галузі виправдана рядом факторів, серед яких важливе місце займають особливості Болонської системи освіти та специфіка навчання спеціальності 022 "Дизайн" з кваліфікацією бакалавра з IT-дизайну.

Болонська система, яка передбачає структурування навчального процесу, ставить перед вищими навчальними закладами завдання забезпечення якісного та ефективного навчання, включаючи розвиток творчих навичок та компетенцій. Самостійна робота студента в цій системі освіти відіграє ключову роль у процесі навчання та формуванні професійних компетенцій адже час, виділений на неї переважає над аудиторною роботою, а студентам потрібно не лише засвоїти теоретичні знання, але й вміти застосовувати їх у практичних завданнях з використанням інноваційних технологій, включаючи штучний інтелект.

Актуалізація включення інноваційних навчальних засобів на основі штучного інтелекту в навчальний процес та самостійну роботу є необхідністю у зв'язку з постійним розвитком сучасних технологій та вимогами ринку праці. Використання штучного інтелекту у навчанні дозволяє оптимізувати процес навчання, забезпечуючи індивідуалізований підхід до кожного студента та розвиваючи його творчий потенціал.

Однак, успішне впровадження інноваційних технологій та методів навчання у сфері дизайну вимагає комплексного підходу та вдосконалення методики викладання та організації навчання. Самостійна робота у творчих дисциплінах вищої освіти передбачає розвиток творчих навичок, критичного мислення, творчої самореалізації та інноваційного мислення, тому необхідно забезпечити ефективну організацію самостійної роботи студентів, щоб вони могли максимально реалізувати свій потенціал у процесі навчання, взяти навчання під свій контроль, стимулює студентів до самостійного пошуку, аналізу та оцінки інформації.

Студенти при самостійному плануванні роботи з графічного дизайну можуть стикатися з проблемами, такими як недостатня організація часу, відсутність мотивації, недостатність знань та навичок, неясність щодо методів та стратегій, відсутність зворотного зв'язку та технічні проблеми. Самостійна робота студента потребує постійного методичного супроводу для уникнення чи мінімізації означених проблем.

Результати. Якісна дизайнерська освіта повинна надати дизайнерам широкий спектр навичок. До них належать: навички візуального дизайну, навички дизайну UX/UI, навички вирішення проблем, комунікаційні навички, технічні навички, дослідницькі навички, критичне мислення, емпатія, інновації, співпраця та лідерство, управління проєктами, культурна обізнаність[1].

Самостійна робота має бути організована за наступними напрямками: фундаментальні знання, практичні навички, креативний розвиток (здатність генерувати та розвивати ідеї для дизайну, вміння ефективно використовувати інструменти та техніки дизайну для вираження концепцій, розвиток вміння аналізувати та критично оцінювати власну творчість та роботу інших) та професійна підготовка



(розуміння ринкових тенденцій та вимог клієнтів, навички роботи в команді та в умовах дедлайнів, освоєння професійних стандартів та етики).

Методичні рекомендації мають бути чітко структурованими: поділені на загальні рекомендації, що мають універсальний характер та рекомендації для кожної теми з чітко визначеними метою організації самостійної роботи студента, цілями, можливими практичними завданнями та методичними рекомендаціями до них, орієнтовною тематикою для поглиблення фундаментальних знань та/або історичної ретроспективи. Доповнювати типові методики розвитку креативного та дизайн-мислення, яке є «нелінійним процесом, який сприяє інноваціям» інноваційними підходами до навчання графічного дизайну з використанням штучного інтелекту. Використовувати можливості штучного інтелекту для створення зображень за промптом для розвитку ряду навичок: розвитку творчості та експериментаторства, вдосконалення візуальних навичок, швидкодії та ефективності.

Штучний інтелект може пропонувати неочікувані ідеї та варіанти, що може спонукати до експериментів та творчого мислення. Використання штучного інтелекту для створення зображень може допомогти розвинути навички композиції, кольорового рішення та роботи з формами та текстурами. Також може значно прискорити процес створення зображень, що дозволить більше часу приділяти аналізу та вдосконаленню своїх робіт. Застосування штучного інтелекту може мати як позитивний вплив на навчальний процес так і негативний. Штучний інтелект може створювати зображення дуже швидко, що зменшує час, потрібний для створення великої кількості контенту. Підходить, наприклад, для демонстрації розуміння базових знань, з композиції наприклад, коли потрібно і сформулювати словесно і оцінити результат. Серед мінусів втрата унікальності, авторського стилю, певна обмеженість вибору, яка урізає творчий процес. Щоб ефективно використовувати інструменти штучного інтелекту, студентам все одно потрібно розуміти основи графічного дизайну та ілюстрації, щоб правильно оцінювати та адаптувати створені алгоритмами зображення.

Рекомендації студентам по організації самостійної роботи: активно досліджувати та вивчати професійну літературу, залучайтесь до спільнот та форумів графічних дизайнерів і ілюстраторів, працювати над аналізом готових проєктів, практикувати щоденно створення ескізів, малюнків та ілюстрацій, експериментувати з різними стилями та техніками графічного дизайну та ілюстрації, бути готовими приймати конструктивну критику, вивчати програмне забезпечення для графічного дизайну та ілюстрації, не боятися експериментувати та розвиватися.

Висновки. Самостійна робота студента має відповідати програмним результатам навчання, сприяти підвищенню рівня навчальної результативності та особистого творчого та професійного зростання. Результати самостійної роботи студента за кожною темою можна розподілити наступним чином: підготовка до лабораторних робіт, оволодіння навичками, розвиток творчих здібностей, самостійність та вміння працювати з інформацією (друковані книги, наукові джерела, професійно орієнтовані соціальні мережі та інтернет ресурси, розвиток аналітичного мислення, вміння працювати з ресурсами на основі ШІ, вміння працювати з програмним забезпеченням. Здобуті на лекціях теоретичні знання здобувачі можуть закріплювати, успішно застосувати в процесі своєї самостійної роботи. Результати самостійної роботи можуть бути включені у форму лабораторної роботи як окремі тренувальні чи аналітичні завдання або в якості додатку для контролю виконання здобувачем вищої освіти самостійної роботи.

Список використаних джерел

1. Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, June 3). *What is Design Education?*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-education>.