

УДК 378.74:004.92

DOI <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.35.42>

ГРАФІЧНІ РЕДАКТОРИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДИЗАЙНЕРА

Стрельцова Світлана Вікторівна¹, Журавель-Змєєва Лілія Сергіївна²

¹в. о. завідувача кафедри дизайну інтер'єру,
міського середовища і ландшафтного мистецтва,
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, Україна,
e-mail: s.streltsova@dakkkim.edu.ua, orcid: 0000-0003-4612-911X

²доктор філософії спеціальність 022 «Дизайн»,
в.о. завідувача кафедри графічного дизайну,
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ, Україна,
e-mail: l.zhuravel@dakkkim.edu.ua, orcid: 0000-0001-5242-3599

Анотація. У статті досліджуються засоби формування професійних компетентностей дизайнера за допомогою графічних редакторів. В умовах стрімкої диджиталізації, яка трансформує освіту, опанування інноваційних технологій стає ключовою навичкою для фахівців у сфері дизайну. Упровадження цифрових інструментів в освітній процес стає необхідністю, проте ставить перед дизайн-освітою нові виклики, що вимагають постійного оновлення та готовності до змін. Успіх сучасної дизайн-освіти залежить від здатності розвивати в майбутніх фахівців творче мислення, навички майстерного володіння цифровими інструментами та готовності постійно вчитися. Стаття спрямована на визначення основних завдань, що стоять перед освітою для успішної підготовки фахівців у сфері дизайну.

Мета полягає у визначенні основних завдань освітнього процесу в підготовці компетентного дизайнера, а також оцінці впливу графічних редакторів на реалізацію творчих задумів, розвиток мислення та розуміння сучасних тенденцій.

Методологія дослідження ґрунтується на емпіричному та порівняльному методі з метою вивчення, узагальнення й пізнання педагогічного досвіду викладання спеціальних дисциплін та встановлення єдності різних підходів у формуванні спеціальних компетентностей.

Результати. На основі наведених у статті навичок та вмінь, які формуються під час навчального процесу, а саме: поєднання технічних навичок з творчими здібностями, комунікаційних здібностей з готовністю до навчання, визначено роль графічних редакторів у формуванні професійних компетентностей дизайнера. Подані приклади основних програм для роботи графічного дизайнера забезпечують широкий спектр можливостей для творчої реалізації та виконання різноманітних дизайн-проектів. Тож володіння певною низкою графічних редакторів, які зазначені в стандарті галузі та мають спеціальне призначення для професійної діяльності, мають обов'язково вивчати в закладах вищої освіти на творчих спеціальностях.

Наукова новизна полягає в комплексному підході до визначення критеріїв успішної дизайн-освіти, де креативність, цифрова майстерність, володіння графічними редакторами та здатність до самонавчання розглядають не як окремі навички, а як взаємопов'язані компоненти. У статті пропонується новий погляд на структуру освітнього процесу, де всі компоненти інтегровані в етапи навчання.

Також проаналізовано сучасні виклики перед дизайн-освітою та запропоновано шляхи їх комплексної реалізації.

Практична значущість. Дослідження дасть змогу встановити взаємозв'язок підходів та методів, які застосовують для формування спеціальних компетентностей у дизайн-освіті, а також продемонструє необхідність володіння цифровими інструментами та графічними редакторами для досягнення успішного результату.

Ключові слова: графічні редактори, формування компетентностей, професійна освіта, творчий задум, сучасні тенденції, дизайн.

ВСТУП

Вивчаючи та аналізуючи ефективність дизайн-освіти сьогодення, можна визначити її здатність формувати в майбутніх фахівців не тільки творче мислення, а й практичні навички у використанні цифрових технологій. Треба зазначити, що глобальна диджиталізація та швидкість наповнення цифрового простору новими тенденціями у сфері дизайну також надає додаткову мотивацію для безперервного самовдосконалення та опанування сучасних технологій. У статті ми розглянемо головні виклики, що стоять перед системою освіти, для забезпечення якісної підготовки фахівців у галузі дизайну.

Сьогодні освітня діяльність мистецьких закладів є максимально регламентованою, вибудованою та має чітку нормативну базу, документацію, на яку спирається, надаючи освітні послуги. Але ми знаємо, що вся законодавча база сформована з 2014 року, і тільки у 2018 році затверджено Стандарт вищої освіти першого (бакалаврського) рівня та Стандарт вищої освіти другого (магістерського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн».

За останнє сторіччя в українській мистецькій освіті відбулося формування та відкриття багатьох освітніх програм за різними спеціальностями. Але хотілося б звернути увагу на розвиток графічного дизайну в освітніх закладах нашої країни. Сьогодні ми розуміємо, що практико-орієнтоване навчання є запорукою успішного становлення професіонала. Саме зараз ми оперуємо такою сукупністю термінів, як *hard skills* чи *soft skills*, *корисні кейси*, але раніше такої термінології не було, однак був головний зміст усього перерахованого в процесі навчання.

Опановуючи у закладах вищої освіти графічний дизайн, студенти мають змогу отримати якісне, високопрофесійне та практико-орієнтоване навчання з подальшим успішним працевлаштуванням. І відбувається це шляхом формування професійної майстерності майбутніх графічних дизайнерів

засобами вивчення графічних редакторів та розвитку креативного мислення й практичної діяльності за фахом.

Саме практична діяльність формує необхідні компетентності, які вміщують набутий досвід, здобуті знання та навички, які надалі будуть застосовані в конкретній сфері діяльності. У дисертаційному дослідженні А. Мешко визначає поняття компетентності як володіння знаннями та здатність застосовувати їх на практиці в різних ситуаціях; передбачає не просто виконання дії, а виконання роботи на якісному, високому рівні; поєднання знань, умінь та ставлень, що створює цілісну здатність до дії; має на меті досягнення певних стандартів у конкретній діяльності; відображає особистісне ставлення до діяльності та її предмета; компетентна людина здатна не лише діяти, а й оцінювати свої дії та сферу активності, у якій вона працює [10, с. 31–32]. Тож розглянемо можливість формування професійних компетентностей дизайнера засобом опанування графічних редакторів у процесі навчання.

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Проблематику формування компетентностей у дизайні та змін в освіті досліджують багато науковців та фахівців у галузі. Багато відомих іноземних науковців і дослідників вивчають проблематику професійної реалізації. Так, Кен Робінсон (Ken Robinson) у дослідженнях «Out of Our Minds: The Power of Being Creative», «Imagine If... : Creating a Future for Us All» розкриває необхідність змін в освіті, наполягаючи на тому, що освіта відіграє головну роль у житті людини й має розвивати природні здібності та допомагати їх реалізувати. Освіта – це система уявлень про ринок праці в поєднанні з розвитком інтелектуальних здібностей та творчості. Девід Келлі (David Kelley) дизайнер, інженер, викладач та засновник IDEO разом з Томасом К. Келлі (Thomas K. Kelly) є авторами книги «Creative Confidence. Unleashing the Creative Potential Within Us All». Вони доводять, що

кожен володіє креативністю й здатен нестандартно думати та успішно формувати власну кар'єру. Сьюзен Вайз (Susan Weinschenk) понад 30 років проводить дослідження в психології дизайну та поведінки користувачів. У книзі «100 Things Every Designer Needs to Know About People» розкриває основні підходи у формуванні компетентностей дизайнера, з огляду на потреби соціуму.

В Україні тема формування компетентностей у графічному дизайні досліджується низкою науковців, які займаються питаннями дизайну, освіти та педагогіки. Питання створенні педагогічних умов для формування ключових професійних компетентностей майбутнього дизайнера розглядають А. Бардінов, Н. Гвоздик, А. Мандра, Ю. Одробінський, Л. Оршанський, В. Прусак, О. Трошкін, О. Шпетний. Дослідженню дизайн-освіти в Україні присвятили свої роботи Н. Авер'янова, Т., Габрель Л. Гук, В. Даниленко, А. Дяченко, Д. Луп'як, С. Мигаль, В. Томашевський, О. Тригуб, О. Фурса. Проблематику становлення дизайну та його головну функцію розглядають такі науковці, як Д. Кривавич, І. Котик, Л. Оршанський. Ці наукові праці можуть слугувати основою для розуміння процесу формування професійних навичок та компетентностей у графічному дизайні в Україні, а також слугувати базою для розробки навчальних програм і методик, які сприяють розвитку необхідних навичок у майбутніх дизайнерів.

В Україні є багато освітніх закладів, які надають можливість обрати навчання за освітніми програмами з графічного дизайну. Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури пропонує вивчення графічного дизайну, включно з курсами з векторної графіки, типографіки та інших аспектів дизайну. Київський національний університет технологій та дизайну має факультет дизайну, де студенти можуть опановувати графічний дизайн, а також інші спеціалізації в цій галузі. У Національній академії керівних кадрів культури і мистецтв відбувається навчання за освітніми програмами «Графічний дизайн» та «Дизайн середовища». Київський національний університет культури і мистецтв пропонує можливість вчитися графічного дизайну та інших напрямів. Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука має факультет дизайну та пропонує програму графічного дизайну. У Національному університеті «Львівська політехніка» можна опанувати програми з графічного дизайну на факультеті дизайну та архітектури. Львівська національна

академія мистецтв також здійснює навчання за освітньою програмою «Графічний дизайн». Харківська державна академія дизайну і мистецтв спеціалізується на підготовці фахівців у галузі дизайну, включно з графічним дизайном. Ці та інші освітні заклади в Україні рекомендують для опанування різноманітні програми, які охоплюють теоретичні й практичні аспекти графічного дизайну, а також можливості для розвитку творчих навичок.

МЕТА

У дослідженні поставлено мету визначити основні завдання освітнього процесу в підготовці компетентного дизайнера для формування фундаментальних знань, розвитку творчих та професійних навичок, а також адаптації до сучасних тенденцій. Зазначено, що фундаментальні знання містять глибоке розуміння теоретичних основ дизайну, як-от принципи композиції, теорія кольору, типографіка, а також володіння різноманітними технічними навичками. Розвиток творчих навичок полягає в стимулюванні креативного мислення, уміння генерувати нестандартні ідеї, ефективно візуалізувати свої концепції. Мета дослідження зумовила розуміння, що графічні редактори розширюють можливості для втілення творчих ідей, пришвидшують процес створення дизайну, а також сприяють спільній роботі над проектами. Використання графічних редакторів є невід'ємною частиною підготовки сучасного компетентного дизайнера, оскільки вони впливають на всі ключові аспекти його професійного розвитку.

РЕЗУЛЬТАТИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

Сьогодні у світі зростає значення візуальної комунікації. Графічні редактори відіграють ключову роль у формуванні професійних компетентностей сучасного дизайнера і є необхідною умовою для побудови успішної кар'єри в цій галузі. Певна кількість графічних редакторів виходить на перший план в опануванні, бо були розроблені провідними компаніями саме для реалізації творчих задумів і є найбільш поширеними в застосуванні. Серед них можна зазначити такі: Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW. Вони надають дизайнерам потужні інструменти для створення та редагування візуальних матеріалів. За допомогою графічних редакторів дизайнери можуть утілювати будь-які свої творчі ідеї – від простих логотипів до складних ілюстрацій. Вони забезпечують можливість не лише реалізації, а й необхідних для професійної практики експериментів з формою,

кольором та композицією, що є важливими аспектами професійної діяльності.

Уміння працювати з графічними редакторами безпосередньо впливає на розвиток технічних навичок, що стає інструментом формування професійної компетентності дизайнера. Знання інструментів, як-от шари, маски, фільтри та ефекти, дає змогу ефективно втілювати задуми та швидко реагувати на зміни в проєкті, збільшуючи конкурентоспроможність на ринку праці. Окрім технічних навичок, графічні редактори сприяють розвитку критичного й аналітичного мислення дизайнерів. Процес розробки дизайну вимагає постійної оцінки варіантів, вибору оптимальних рішень та вмілого поєднання елементів, що формує навички аналізу та оцінки власної роботи, необхідні для професійного зростання.

Важливим аспектом розвитку комунікативних навичок дизайнерів також є володіння програмами. Уміння візуалізувати свої ідеї допомагає ефективніше спілкуватися з клієнтами та колегами, що необхідно для успішної реалізації проєктів. Також важливе вміння презентувати роботи та обґрунтовувати свої рішення. Графічні редактори є фундаментальною основою в професійній підготовці дизайнера, оскільки вони є ключовими інструментами для втілення творчих ідей і концепцій. Їх важливість підкреслюють такі аспекти, які містять різні компоненти формування загальних та спеціальних (фахових) компетентностей [16].

Технічні навички передбачають володіння графічними редакторами, які є основою технічних навичок дизайнера. Це знання програм, як-от Adobe Photoshop (для редагування растрових зображень), Adobe Illustrator (для векторної графіки), Adobe InDesign (для верстки друкованих матеріалів), CorelDRAW (для векторного дизайну), Figma або Sketch (для вебдизайну та прототипування) та інші, що дає змогу дизайнеру створювати, редагувати та обробляти візуальний контент. Без цих навичок дизайнер не зможе ефективно виконувати свої обов'язки. **Творча реалізація:** через графічні редактори дає змогу експериментувати з формою, кольором, текстом та композицією. Це допомагає дизайнерам утілювати свої ідеї, що є важливим аспектом творчої діяльності. **Розвиток критичного мислення:** під час роботи з такими програмами дизайнер аналізує різні варіанти рішень, оцінює результати своєї роботи та вносить певні корективи. Це сприяє розвитку критичного мислення й здатності до самокритики. **Творче мислення** стає першочерговим для дизайнера. Формує здатність генерувати

нові ідеї та концепції, а також уміння розв'язувати проблеми неординарно й креативно.

Адаптація до змін передбачає постійне оновлення графічних редакторів. З'являються нові функції та інструменти, і треба постійно тримати ці зміни під контролем. Дизайнер, який уміє працювати з програмами, повинен бути готовим до навчання та адаптації до нових технологій, що є важливим показником професійного розвитку. **Комунікація та співпраця.** Графічні редактори дають змогу дизайнерам створювати візуальні матеріали, які можуть бути використані для презентацій, обговорень із замовниками та співпраці з іншими фахівцями. Це сприяє покращенню комунікаційних навичок і здібностей працювати в команді. **Організаційні навички** структурують уміння планувати, управляти проєктами та дотримуватися термінів, що є важливими компонентом успішного виконання завдань. **Професійна конкурентоспроможність** передбачає володіння сучасними версіями графічних редакторів та наявність якісного портфоліо, яке демонструє навички, рівень майстерності й стиль роботи, підвищує конкурентоспроможність дизайнера на ринку праці. Клієнти та роботодавці часто шукають фахівців, які мають досвід роботи з актуальними інструментами чи принципово новими задля отримання переваги на конкурентному ринку реалізації продукції.

Так, робота в спеціалізованих графічних програмах є не лише засобом створення візуальних матеріалів, а й важливим інструментом для професійного розвитку індивідуальності дизайнера. Їх опанування надає широкі можливості для творчості, розвитку технічних навичок, критичного мислення та комунікаційних здібностей, що безпосередньо сприяє успіху в кар'єрі дизайнера. Також у цьому процесі потрібно розвивати soft skills, або м'які навички, які є важливими для успішної роботи дизайнера, оскільки допомагають взаємодіяти з колегами, клієнтами в процесі творчої роботи. Можемо вказати основні, перелічені нами здібності із зазначенням основних позицій.

Комунікаційні навички – уміння чітко й зрозуміло висловлювати свої ідеї, слухати інших та вести конструктивні обговорення. Вони стають важливими для розуміння вимог клієнтів і колег. Творче мислення – майстерність генерувати нові ідеї, підходи та рішення, а також можливість дизайнерам знаходити нестандартні рішення для виконання складних завдань. Командна робота – уміння працювати в команді, співпрацювати з іншими фахівцями, як-от маркетологи, розробники та

копірайтери, для досягнення спільних цілей. Адаптивність – готовність до змін і вміння швидко підлаштовуватися до нових умов, технологій або вимог проєкту. Критичне мислення містить хист аналізувати інформацію, оцінювати різні варіанти та ухвалювати обґрунтовані рішення на основі певних висновків. Управління часом – вміння планувати свій час, установлювати пріоритети та дотримуватися термінів, що важливо для успішного виконання проєктів. Емпатія – здатність розуміти потреби та емоції інших людей, що допомагає створювати дизайн-проєкти, які відповідають очікуванням цільової аудиторії. Конструктивна критика – здатність приймати та давати зворотний зв'язок, що сприяє професійному зростанню й покращенню якості роботи. Організаційні навички – можливість організовувати свою роботу, вести документацію та управляти проєктами, що допомагає підтримувати порядок у процесі роботи.

Тож *soft skills* допомагають дизайнерам не лише в їхній професійній діяльності, а й у загальному розвитку кар'єри, сприяючи успішній взаємодії з іншими та досягненню поставлених цілей. Також треба визначити розвиток *hard skills*, або технічних навичок, які є критично важливими для графічного дизайнера, оскільки визначають його здатність виконувати конкретні завдання та використовувати різні інструменти. Ось основні *hard skills*, які потрібні графічному дизайнеру.

Типографіка надає розуміння принципів типографіки, включно з вибором шрифтів, їх комбінацією, розміром, інтерліньяжем та іншими аспектами, що впливають на читабельність й естетику тексту. **Кольорознавство** дає знання з основ кольорознавства, вміння працювати з кольорними палітрами, розуміння кольорних моделей (RGB, CMYK) та їх застосування в дизайні. **Композиція** містить поняття принципів композиції, як-от *баланс, ієрархія, контраст, пропорції та простір*, що допомагає проєктувати візуально привабливі дизайн-об'єкти. **Векторна та растрова графіка** передбачає навички розробляти та редагувати як векторні, так і растрові зображення, формує розуміння їх відмінностей та застосування на практиці. **Основи вебдизайну** закладають базові засади реалізації вебдизайну, включно з адаптивним дизайном, UX/UI (досвід користувача та інтерфейс), а також основами HTML/CSS. **Верстка** є важливим етапом створення макетів друкованих матеріалів, видань, як-от брошури, плакати, журнали, а також сюди долучається верстка для цифрових платформ. **Анімація та моушн-дизайн** сьогодні стають провідними для

розуміння анімації, вміння працювати з програмами, як-от Adobe After Effects, для генерування анімованих графіків та відео, що підвищують конкурентоспроможність дизайнера. **Фотографія та обробка зображень** закладають основи роботи з фотографією, передбачають набуття досвіду роботи з фотознімками, їх редагуванням та обробкою.

Ці *hard skills* є основою успішної кар'єри графічного дизайнера й допомагають йому ефективно виконувати завдання, створювати якісний візуальний контент та задовольняти потреби клієнтів. Щоб бути конкурентоспроможним у світі дизайну, сучасний дизайнер повинен володіти широким спектром навичок і знань, які допомагають йому ефективно виконувати свої обов'язки та адаптуватися до змінюваних умов ринку. Ось основні аспекти, на які варто звернути увагу.

Володіння графічними редакторами формує вміння працювати в професійних програмах, як-от Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma та інших (аналоги). Вони стають основою для створення якісного візуального контенту. Дизайнер повинен бути впевненим у своїх технічних навичках, щоб реалізувати власні ідеї. Розуміння принципів дизайну, як-от знання основ композиції, кольорознавства, типографіки та інших принципів дизайну, є критично важливими для створення естетично привабливих і функціональних проєктів. Дизайнер повинен уміти застосовувати ці принципи на практиці. Комунікаційні навички потрібні для ефективного спілкування з клієнтами, колегами та іншими учасниками проєктів і є важливими для розуміння вимог й очікувань. Дизайнер повинен уміти презентувати свої ідеї та обґрунтовувати власні рішення. Портфоліо. Наявність якісного портфоліо, яке демонструє навички, стиль і досвід роботи, є важливим для залучення клієнтів або отримання роботи. Кожен дизайнер повинен постійно оновлювати своє портфоліо, щоб відображати досягнення. Знання основ маркетингу формують розуміння цільової аудиторії, брендингу та маркетингових стратегій і допомагають створювати дизайн, який може ефективно комунікувати та досягати бізнес-цілей.

Тож, щоб бути конкурентоспроможним, дизайнер повинен поєднувати технічні навички з творчими можливостями, комунікаційними здібностями та готовністю навчатися. Це дасть йому змогу не лише успішно виконувати свої обов'язки, а й адаптуватися до постійно змінюваних умов ринку та відповідати потребам клієнтів. Також для формування професійних компетентностей, щоб

стати успішним графічним дизайнером, важливо володіти практичними навиками роботи з низкою графічних редакторів, які зазначені в стандарті галузі. Огляд спеціальних програм для розвитку професійних компетентностей розкрито в статтях різних науковців [7–9; 11]. Ось основні програми, які варто вивчати майбутнім дизайнерам:

Adobe Photoshop. Це один з найпопулярніших графічних редакторів, який використовують для редагування растрових зображень, створення графіки, обробки фотографій та відтворення візуальних ефектів. Photoshop є незамінним інструментом для багатьох дизайнерів. Він містить навчальні посібники, розлогий пакет шрифтів, інструменти для командної роботи та творчу спільноту.

Adobe Illustrator. Ця програма спеціалізується на векторній графіці. Вона ідеально підходить для створення логотипів, ілюстрацій, типографіки та інших графічних елементів, які потребують масштабування без втрати якості, що допомагає пришвидшувати роботу.

Adobe InDesign. Використовують для верстки та дизайну друкованих матеріалів, як-от брошури, журнали, книги та рекламні матеріали. InDesign дає змогу ефективно працювати з текстом і зображеннями в одному проекті.

CorelDRAW. Це ще один редактор для векторної графіки, який часто використовують у дизайні, рекламі та друкарстві. CorelDRAW має свої особливості та інструменти, які можуть бути корисними для певних проектів.

Adobe After Effects. Дає змогу стати професіоналом з анімації та моушндизайну, знання After Effects стане значною перевагою в кар'єрі дизайнера. Ця програма допомагає створювати анімовану графіку та відео.

Figma. Це інструмент для вебдизайну та прототипування, який сприяє дизайнерам у розробці інтерфейсів, роботі в команді в режимі реального часу та легко ділитися процесом проєктованого об'єкта. Figma стає дедалі популярнішою завдяки своїй зручності та функціональності.

Sketch. Ще один популярний інструмент для вебдизайну та мобільних застосунків. Sketch спеціалізується на розробці інтерфейсів і прототипів, а також має потужні функції для роботи з векторною графікою.

Procreate. Розрахований на тих, хто працює із цифровим малюванням та ілюстрацією. Procreate є популярним застосунком для iPad, який дає змогу малювати виняткові ілюстрації та художні роботи.

Вивчення цих графічних редакторів допоможе стати успішним дизайнером, оскільки

вони забезпечують широкий спектр можливостей для творчої реалізації та виконання різноманітних дизайн-проєктів. Важливо також постійно вдосконалювати свої навички та стежити за новими тенденціями в дизайні.

ВИСНОВКИ

Володіння графічними редакторами є ключовим фактором успіху для дизайнера. Це не просто технічна навичка, а засіб розвитку творчого мислення, розв'язання проблем та досягнення професійних цілей. Розвитком практичних умінь роботи в графічних редакторах дизайнер значно збільшує свою конкурентоспроможність на ринку праці та відкриває для себе безмежні можливості для самореалізації. Однак не треба віддавати гідку першості технічним можливостям машини та інноваційним технологіям. Креативність, здатність нестандартно мислити, уміння знаходити максимально влучні засоби візуальної реалізації дизайн-проєкту залишаються за самим дизайнером. Саме професіонал здатен виокремити, вибрати, виділити найголовніші компоненти ідейного задуму так, щоб максимально вразити споживача та створити унікальний візуальний бренд, фірмовий стиль, айдентику чи будь-яку продукцію графічного дизайну за допомогою професійних програм. Так, ефективний освітній процес має поєднувати формування фундаментальних знань, розвиток творчих здібностей та адаптацію до сучасних технологій, використовуючи графічні редактори як потужний інструмент для реалізації творчих ідей, розвитку мислення й розуміння сучасних тенденцій у дизайні.

ЛІТЕРАТУРА

- [1] Бакум З., Саприкіна Л. Професійна компетентність і професійна компетенція в контексті підготовки майбутніх дизайнерів. *Педагогіка вищої та середньої школи* : зб. наук. праць. Кривий Ріг. 2011. Вип. 33. С. 15–21.
- [2] Борисенко Д. В. Методика використання комп'ютерного 3d проєктування у навчанні майбутніх фахівців з дизайну : дис...канд. пед. наук, 13.00.10., Київ, 2018. 513 с.
- [3] Борисова С. Концепція підготовки майбутніх графічних дизайнерів до проєктування об'єктів дизайну засобами цифрових технологій. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*. 2024. № 4, 135–144. DOI <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2024-4-135-144>
- [4] Брянцев О. Сутність і структура професійної компетентності майбутніх дизайнерів з паперової інженерії. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 74, том 1. С. 339–344. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/74-1-50>

[5] Габрель Т. М. Методи активізації творчості дизайнера засобами комп'ютерних технологій : дис... канд. мист., 17.00.07., Львів, 2018. 220 с.

[6] Дешиця Ю. Вимоги до розроблення навчальних матеріалів для використання засобів комп'ютерного проектування майбутніми графічними дизайнерами. *Актуальні проблеми сучасного дизайну : збірник матеріалів III Міжнародної науково-практичної конференції*, м. Київ, 22 квітня 2021 року. В 2-х т. Т. 2. Київ : КНУТД, 2021. С. 328–330.

[7] Луп'як Д. М., Луп'як Д. Д. Застосування сучасних комп'ютерних технологій у підготовці майбутніх фахівців графічного дизайну. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*. 2021. Вип. 47. С. 209–218.

[8] Макар З. Ю., Кравець М. З. Вивчення комп'ютерних технологій як чинник підвищення кваліфікації дизайнера. *Науковий вісник НЛТУ України*. 2013. Вип. 23.18. С. 332–335

[9] Марченко А. А. Особливості підготовки майбутніх дизайнерів до застосування пакетів прикладних програм у проектній діяльності. *Молодий вчений*. 2019. Вип. 2 (66). С. 30–33. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-2-66-8>

[10] Мешко А. М. Формування готовності майбутніх дизайнерів до застосування проектних технологій у професійній діяльності : дис... ступ. докт. філ., 015 Проф. освіта, Київ. 2024. 225 с.

[11] Олійник В., Болтенков А. Шляхи підвищення ефективності засвоєння функціоналу графічних редакторів (на матеріалах навчального практикуму з дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні»). *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2021. Т. 4(2), С. 276–290. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.4.2.2021.246853>

[12] Оршанський Л. Сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. *Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент*. 2020. Вип. (15). С. 43–56. DOI <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-15-3>

[13] Пасько О., Кирієнко М. Використання сучасних мультимедійних технологій у підготовці майбутніх фахівців з дизайну. *Збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету ім. Франка. Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. № 74, том 2. С. 352–356.

[14] Петрова І.В. Сучасні наукові підходи до професійної підготовки майбутніх графічних дизайнерів. *Перспективи та інновації науки*. 2024. № 2(36). С. 394–405. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-394-405](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-394-405)

[15] Саприкіна Л. Формування професійної компетентності майбутніх дизайнерів з використанням інноваційних технологій. *Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну*. 2019. Вип. 2(2). С. 229–236. DOI <https://doi.org/10.31866/2617-7951.2.2.2019.189732>

[16] Стандарт вищої освіти за спеціальністю 022 «Дизайн» для другого (магістерського) рівня вищої освіти: затв. Наказом Міністерства освіти і науки України від 21 грудня 2018 р. № 1433

[17] Чирчик С. В. Теоретичні і методичні основи формування професійної компетентності майбутніх бакалаврів з дизайну інтер'єру : дис... докт. пед. наук, 13.00.04., Житомир, 2017. 774 с.

[18] Чирчик С. В. Поняття «компетенція», «компетентність», «професійна компетентність» в науці як ціннісні орієнтири дизайн-освіти. *Вісник Житомирського державного університету. Педагогічні науки*. 2010. Випуск 54. С. 82–85.

[19] Шостачук Т. В., Піддубна О. М., Максимчук А. П., Погосьян Д. Р. Сучасний графічний дизайн як специфічна творчість особистості. *Вісник науки та освіти*. 2024. № 5(23). С. 1827–1839

[20] Шпетний О. Методи формування художньо-проектної компетентності майбутніх дизайнерів-графіків. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 77. Том 3. С. 303–308. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/77-3-41>

REFERENCES

[1] Bakum, Z.P. (2011). Profesiina kompetentnist i profesiina kompetentsiia v konteksti pidhotovky maibutnikh dyzaineriv [Professional competence and professional competence in the context of training future designers] / Z. P. Bakum, L. Saprykina. *Pedahohika vyshchoi ta serednoi shkoly : zb. nauk. prats*. Kryvyi Rih. Vyp. 33. S. 15–21 [in Ukrainian].

[2] Borysenko, D. V. (2018). Metodyka vykorystannia kompiuternoho 3d proektuvannia u navchanni maibutnikh fakhivtsiv z dyzainu [Methods of using computer aided 3d design in the training of future design professionals]. *Candidate's thesis*. Kyiv. 513 s [in Ukrainian].

[3] Borysova, S. (2024). Kontseptsiiia pidhotovky maibutnikh hrafichnykh dyzaineriv do proektuvannia ob'ektiv dyzainu zasobamy tsyfrovyykh tekhnolohii [The concept of training future graphic designers to design design objects using digital technologies]. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Seriia "Pedahohichni nauky"*. № 4, 135–144. DOI <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2024-4-135-144> [in Ukrainian].

[4] Briantsev, O. (2024). Sutnist i struktura profesiinoi kompetentnosti maibutnikh dyzaineriv z paperovoi inzhenerii [Sutnist and structure of professional competence of maibutnikh dyzaineriv z paperovoi inzhenerii]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. Vyp. 74, tom 1. S. 339–344. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/74-1-50> [in Ukrainian].

[5] Habrel, T. M. (2018). Metody aktyvizatsii tvorchosti dyzainera zasobamy kompiuternykh tekhnolohii [Methods of activating designer's creativity by means of computer technology]. *Candidate's thesis*. Lviv. 220 s [in Ukrainian].

[6] Deshchytsia, Yu. (2021). Vymohy do rozroblennia navchalnykh materialiv dlia vykorystannia zasobiv kompiuternoho proektuvannia maibutnimy hrafichnymy dyzaineramy [Vymohy do rozroblennia navchalnykh materialiv dlia vykorystannia zasobiv kompiuternoho proektuvannia maibutnimy hrafichnymy dyzaineramy]. *Aktualni problemy suchasnoho dyzainu : zbirnyk materialiv III Mizhnarodnoi*

naukovo-praktychnoi konferentsii, m. Kyiv, 22 kvitnia 2021 roku. V 2-kh t. T. 2. Kyiv : KNUTD. S. 328–330 [in Ukrainian].

[7] Lupiak, D. M., & Lupiak, D. D. (2021). Zastosuvannia suchasnykh kompiuternykh tekhnolohii u pidhotovtsi maibutnykh fakhivtsiv hrafichnoho dyzainu [The use of modern computer technologies in the training of future graphic design specialists]. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*. Vyp. 47. S. 209–218 [in Ukrainian].

[8] Makar, Z. Yu., & Kravets, M. Z. (2013). Vyvchennia kompiuternykh tekhnolohii yak chynnyk pidvyshchennia kvalifikatsii dyzainera [Study of computer technologies as a factor in improving the qualifications of a designer]. *Naukovyi visnyk NLTU Ukrainy*. Vyp. 23.18. S. 332–335 [in Ukrainian].

[9] Marchenko, A. A. (2019). Osoblyvosti pidhotovky maibutnykh dyzaineriv do zastosuvannia paketiv prykladnykh prohram u proektnii diialnosti [Features of training future designers to use application software packages in design activities]. *Molodyi vchenyi*. Vyp. 2 (66). S. 30–33. DOI <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-2-66-8> [in Ukrainian].

[10] Meshko, A. M. (2024). Formuvannia hotovnosti maibutnykh dyzaineriv do zastosuvannia proiektnykh tekhnolohii u profesiinii diialnosti [Formation of future designers' readiness to apply design technologies in professional activities]: dys...stup. dokt. fil., 015 Prof. osvita, Kyiv. 225 s [in Ukrainian].

[11] Oliinyk, V., & Boltenev, A. (2021). Shliakhy pidvyshchennia efektyvnosti zasvoiennia funktsionalu hrafichnykh redaktoriv (na materialakh navchalnoho praktykumu z dystsypliny «Kompiuterni tekhnolohii v dyzaini») [Ways to increase the efficiency of learning the functionality of graphic editors (based on the materials of the training workshop in the discipline "Computer Technologies in Design")]. *Demiurh: idei, tekhnolohii, perspektyvy dyzainu*. T. 4(2), S. 276–290. DOI <https://doi.org/10.31866/2617-7951.4.2.2021.246853> [in Ukrainian].

[12] Orshanskyi, L. (2020). Suchasni vymohy y osoblyvosti profesiinoi pidhotovky maibutnykh dyzaineriv u zakladakh vyshchoi osvity [Modern requirements and features of professional training of future designers in higher education institutions]. *Mystetska osvita: zmist, tekhnolohii, menedzhment*. Vyp. (15). S. 43–56. DOI <https://doi.org/10.37041/2410-4434-2020-15-3> [in Ukrainian].

[13] Pasko, O., & Kyriienko, M. (2024). Vykorystannia suchasnykh multymediinykh tekhnolohii u pidhotovtsi maibutnykh fakhivtsiv z dyzainu [The use of modern multimedia technologies in the training of future design professionals]. *Zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobyskoho derzhavnoho*

pedahohichnoho universytetu im. Franka. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk. № 74, tom 2. S. 352–356 [in Ukrainian].

[14] Petrova, I.V. (2024). Suchasni naukovy pidkhody do profesiinoi pidhotovky maibutnykh hrafichnykh dyzaineriv [Modern scientific approaches to the professional training of future graphic designers]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky*. No 2(36). S. 394–405. DOI [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2\(36\)-394-405](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-2(36)-394-405) [in Ukrainian].

[15] Saprykina, L. (2019). Formuvannia profesiinoi kompetentnosti maibutnykh dyzaineriv z vykorystanniam innovatsiinykh tekhnolohii [Formation of professional competence of future designers using innovative technologies]. *Demiurh: idei, tekhnolohii, perspektyvy dyzainu*. Vyp. 2(2). S. 229–236. <https://doi.org/10.31866/2617-7951.2.2.2019.189732> [in Ukrainian].

[16] Standart vyshchoi osvity za spetsialnistiu 022 «Dyzain» dlia druhoho (mahisterskoho) rivnia vyshchoi osvity: zatv. Nakazom Ministerstva osvity i nauky Ukrainy vid 21 hrudnia 2018 r. № 1433 [Standard of higher education in the specialty 022 "Design" for the second (master's) level of higher education: approved by Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine dated December 21, 2018 No. 143] [in Ukrainian].

[17] Chyrchuk, S. V. (2017). Teoretychni i metodychni osnovy formuvannia profesiinoi kompetentnosti maibutnykh bakalavriv z dyzainu interieru [Theoretical and methodological foundations for the formation of professional competence of future bachelors in interior design]. *Doctor's thesis*. Zhytomyr. 774 s. [in Ukrainian].

[18] Chyrchuk, S. V. (2010). Poniattia «kompetentsiia», «kompetentnist», «profesiina kompetentnist» v nautsi yak tsinnisni oriientyry dyzain-osvity [The concepts of "competence", "competence", "professional competence" in science as value orientations of design education]. *Visnyk Zhytomyrskoho derzhavnoho universytetu. Pedahohichni nauky*. Vypusk 54. S. 82–85 [in Ukrainian].

[19] Shostachuk, T. V., Piddubna, O. M., Maksymchuk, A. P., & Pohosian, D. R. (2024). Suchasnyi hrafichnyi dyzain yak spetsyfichna tvorchist osobystosti [Contemporary graphic design as a specific creativity of an individual]. *Visnyk nauky ta osvity*. № 5(23). S. 1827–1839 [in Ukrainian].

[20] Shpetnyi, O. (2024). Metody formuvannia khudozhno-proiektnoi kompetentnosti maibutnykh dyzaineriv-hrafikov [Methods of forming artistic and project competence of future graphic designers]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*. Vyp. 77. Tom 3. S. 303–308. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/77-3-41> [in Ukrainian].

ABSTRACT

Streltsova S., Zhuravel-Zmieieva L. Graphic editors as a means of forming professional competences of a designer

The article explores the means of forming professional competences of a designer using graphic editors. In the context of rapid digitalisation, which is transforming

education, mastering innovative technologies is becoming a key skill for design professionals. The introduction of digital tools in the educational process is becoming a necessity, but it poses new challenges for design education that require constant updating and readiness for change. The success of modern design education depends on the ability to develop creative thinking in future professionals, skills of mastery of digital tools and willingness to learn. The article aims to identify the main challenges facing education for the successful training of design professionals.

Purpose. The goal is to identify the main tasks of the educational process in training a competent designer, as well as to assess the impact of graphic editors on the implementation of creative ideas, development of thinking and understanding of current trends.

The research methodology is based on empirical and comparative methods to study, summarise and learn from the pedagogical experience of teaching specialised disciplines and establish the unity of different approaches to the formation of specialised competences.

Results. On the basis of the skills and abilities that are formed during the educational process, namely: a combination of technical skills with creative abilities, communication skills with readiness to learn, the role of graphic editors in the formation of professional competencies of a designer is determined. The presented examples of the main programmes for the work of a graphic designer provide a wide range of opportunities for creative implementation and execution of various design projects. Therefore, mastery of a certain number of graphic editors, which are specified in the industry standard and have a special purpose for professional activity, should be mandatory in higher education institutions in creative specialities.

The scientific novelty lies in an integrated approach to defining the criteria for successful design education, where creativity, digital skills, knowledge of graphic editors and the ability to self-learn are considered not as separate skills but as inter-related components. The article offers a new perspective on the structure of the educational process, where all components are integrated into the stages of learning. The article also analyses the current challenges facing design education and suggests ways to implement them comprehensively

Practical relevance. This study will establish the relationship between the approaches and methods used to form special competencies in design education. It will also demonstrate the need to master digital tools and graphic editors to achieve a successful result.

Keywords: graphic editors, formation of competences, professional education, creative idea, modern trends, design.

AUTHOR'S NOTE:

Streltsova Svitlana, Acting Head of the Department of Interior Design, Urban Environment and Landscape Art, National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine, e-mail: s.streltsova@dakkkim.edu.ua, orcid: 0000-0003-4612-911X.

Zhuravel-Zmieieva Liliia, Doctor of Philosophy in specialty 022 "Design", Acting Head of the Department of Graphic Design, National Academy of Culture and Arts Management, Kyiv, Ukraine, e-mail: l.zhuravel@dakkkim.edu.ua, orcid 0000-0001-5242-3599.

Стаття подана до редакції 28.01.2025 р.