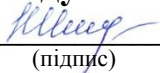


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Бахмутський навчально-науковий професійно-педагогічний інститут
Кафедра електромеханічних та комп'ютерних систем

До захисту допущено

Завідувач кафедри


(підпис)

Інна НЕФЬОДОВА
(ім'я, прізвище)

« 07 » грудня 2024 року

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА (ПРОЄКТ)

рівень вищої освіти _____ другий (магістерський) _____

спеціальність _____ 015.39 Професійна освіта (Цифрові технології) _____

освітньо-професійна програма Професійна освіта. Комп'ютерні технології в управлінні та навчанні

тема «Професійна підготовка фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva»

Виконав(ла)

здобувач(ка) групи БД-К23мг
(шифр групи)

Олександр ПАРХОМЕНКО
(ім'я, прізвище)


(підпис)

Керівник роботи

к.т.н., доц. Валерій КОЛОМІЄЦЬ
(науковий ступінь, вчене звання, ім'я, прізвище)


(підпис)

Рецензент роботи

д.ф.-м.н., проф. Олеся НЕЧУЙВІТЕР
(науковий ступінь, вчене звання, ім'я, прізвище)


(підпис)

Консультант

к.пед.н., доц. Юлія БОБРИКОВА
(науковий ступінь, вчене звання, ім'я, прізвище)


(підпис)

Засвідчую, що у цій роботі
немає цитат та вилучень з
праць інших авторів без
відповідних посилань
здобувач (ка) _____


(підпис)

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Факультет/ІНІ Бахмутський навчально-науковий професійно-педагогічний інститут

Кафедра Електромеханічних та комп'ютерних систем

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Спеціальність 015.39 Професійна освіта (Цифрові технології)

Освітньо-професійна програма Професійна освіта. Комп'ютерні технології в управлінні та навчанні

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри


(підпис)

Інна НЕФЬОДОВА
(ім'я, прізвище)

« 08 » жовтня 2024 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ (ПРОЄКТ)

Пархоменко Олександр Вікторович

(прізвище, ім'я, по батькові здобувача)

1. Тема роботи Професійна підготовка фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva

керівник роботи Коломієць Валерій Віталійович, к. т. н., доцент
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом по університету від «08» жовтня 2024 року № 5101-5/3263

2. Строк подання здобувачем роботи «02» грудня 2024 р.

3. Перелік питань, які потрібно розробити: Актуальність професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «графічний дизайн на платформі Canva». Характеристика об'єктів галузі: стан і стратегії розвитку. Вимоги до кадрового забезпечення об'єкту галузі. Методика професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

4. План роботи

№ з/п	Назви етапів роботи
1	Огляд літературних джерел, нових розробок, опублікованих даних та іншої інформації, пов'язаної з темою роботи
2	Дослідження теоретичних підходів до актуальності професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva»
3	Характеристика об'єктів галузі: стан і стратегії розвитку
4	Розробка методики професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva»
5	Розробка вимог до кадрового забезпечення об'єкту галузі
6	Оформлення першого варіанту тексту, подання його на ознайомлення науковому керівнику
7	Усунення недоліків, написання остаточного варіанту тексту, оформлення дипломної роботи
8	Подання роботи на кафедру, перевірка на плагіат та зовнішнє рецензування роботи
9	Захист дипломної роботи у ЕК

5. Дата видачі завдання «08» жовтня 2024 р.

Здобувач(ка)


(підпис)

Олександр ПАРХОМЕНКО
(ім'я, прізвище)

Керівник роботи


(підпис)

Валерій КОЛОМІЄЦЬ
(ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Об'єкт дослідження: процес професійної підготовки фахівців у сфері цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Предмет дослідження: методичні засади професійної підготовки фахівців у сфері цифрових технологій для ефективного викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Метою цього дослідження є теоретичне обґрунтування та тестування методичних підходів до професійної підготовки фахівців у сфері цифрових технологій для ефективного викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

В результаті виконання дослідження розроблено три лабораторні роботи зі створення візуального контенту на платформі Canva.

За основними результатами дослідження виконана публікація тез доповіді на VII Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції «Сучасні технології в енергетиці, електромеханіці, системах управління та машинобудуванні». (м. Харків, 06 грудня 2024 р.).

Обсяг дипломної роботи становить: пояснювальна записка, презентація доповіді. Пояснювальна записка складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Загальний обсяг роботи 65 сторінок, з яких 54 сторінок основного тексту. Список використаних джерел становить 26 найменування, 5 таблиць, 12 рисунків.

ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА, ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ, ОСВІТНІЙ МОДУЛЬ, ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ПЛАТФОРМА CANVA, ВІЗУАЛЬНИЙ КОНТЕНТ.

ABSTRACT

Object of research: the process of professional training of specialists in the field of digital technologies for teaching the educational module «Graphic Design on the Canva Platform».

Subject of research: methodological foundations of professional training of specialists in the field of digital technologies for effective teaching of the educational module «Graphic Design on the Canva Platform».

The purpose of this study is to theoretically substantiate and test methodological approaches to the professional training of specialists in the field of digital technologies for the effective teaching of the educational module «Graphic Design on the Canva Platform».

As a result of the study, three laboratory works on creating visual content on the Canva platform were developed.

Based on the main results of the research, the abstract of the report was published at the VII All-Ukrainian Scientific and Practical Internet Conference «Modern Technologies in Energy, Electromechanics, Control Systems, and Mechanical Engineering» (Kharkiv, December 6, 2024).

The thesis consists of an explanatory note and a presentation of the report. The explanatory note consists of an introduction, four chapters, conclusions, a list of references, and appendices. The total volume of the thesis is 65 pages, of which 54 pages are the main text. The list of sources used consists of 26 items, 5 tables, and 12 figures.

PROFESSIONAL TRAINING, DIGITAL TECHNOLOGIES,
EDUCATIONAL MODULE, GRAPHIC DESIGN, CANVA PLATFORM,
VISUAL CONTENT.

ЗМІСТ

Вступ.....	7
Розділ 1 Актуальність професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «графічний дизайн на платформі Canva».....	11
Розділ 2 Характеристика об'єктів галузі: стан і стратегії розвитку.....	16
2.1 Характеристика дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних».....	16
2.2 Основні поняття і принципи графічного дизайну	18
2.3 Особливості графічного дизайну на платформі Canva	24
2.4 Розробка лабораторних робіт для викладання освітнього модулю «Графічний дизайн на платформі Canva».....	27
Розділ 3 Вимоги до кадрового забезпечення об'єкту галузі	39
Розділ 4 Методика професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».	42
Висновки.....	53
Список використаних джерел.....	55
Додаток А	58
Додаток Б	63

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. У процесі розвитку системи професійної вищої освіти та впровадження інноваційних методів навчання особливу увагу слід приділяти проблемі формування творчої особистості майбутнього фахівця. Це завдання стає критично важливим, оскільки сприяє не лише розвитку професійних навичок, а й підготовці фахівців, здатних до самостійного мислення, інноваційних рішень та адаптації до швидко змінюваних умов у своїй галузі.

Для створення сучасного конкурентоспроможного фахівця необхідною умовою є забезпечення їх високоякісної професійної підготовки в інтегрованому навчальному середовищі, яке активно використовує інформаційні та цифрові технології [13]. Освітні заклади, які прагнуть до такої підготовки, повинні модернізувати свої цільові орієнтири та розробити нові змістовно-технологічні і методичні підходи до організації навчально-пізнавального процесу. Це, у свою чергу, вимагає постійного вдосконалення та адаптації методик навчання до сучасних вимог і стандартів, забезпечуючи ефективне використання технологій на всіх рівнях освіти [12].

Аналіз наукової літератури дозволив дослідити різні аспекти поставленої проблеми. Психолого-педагогічні підходи до навчання та концептуальні основи післядипломної професійної освіти були розглянуті в працях таких вчених, як В. Головінов, Р. Гуревич, Г. Єльнікова, П. Лузан, Н. Ничкало, С. Ніколаєнко, В. Радкевич, В. Семиченко, Л. Сушенцева та інших. Питання професійної перепідготовки фахівців отримали висвітлення в роботах Л. Барановської, Т. Бутенко, М. Васильєвої, З. Єрмакової, Н. Завініченко та багатьох інших дослідників. Професійну підготовку майбутніх інженерів-педагогів досліджували Е. Абільтарова, І. Васильєва, Н. Волкова, Н. Брюханова, Р. Горбатюк, О. Коваленко, М. Лазарєв, В. Кулешова, В. Мальована, С. Хоменко, Л. Штефан та інші науковці.

Аналіз педагогічного досвіду та необхідність вирішення цієї проблеми виявили ряд суперечностей, зокрема між:

– зростаючими вимогами до загальної та професійної компетентності фахівців з цифрових технологій та недостатнім рівнем їх професійної підготовки;

– необхідністю інтеграції теоретичних знань з практичними навичками та вміннями, які необхідні майбутнім фахівцям, і недосконалістю методичних розробок у цій галузі.

Ці суперечності вимагають впровадження комплексних підходів для удосконалення якості професійної підготовки, що дозволить підвищити ефективність навчального процесу і забезпечити відповідність підготовки фахівців сучасним вимогам ринку праці.

Необхідність вирішення виявлених суперечностей стала підставою для визначення теми дослідження: «Професійна підготовка фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Метою цього дослідження є теоретичне обґрунтування та тестування методичних підходів до професійної підготовки фахівців у сфері цифрових технологій для ефективного викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати особливості професійної підготовки майбутніх фахівців з цифрових технологій у закладах освіти.

2. Проаналізувати основні поняття і принципи графічного дизайну, особливості графічного дизайну на платформі Canva.

3. Розробити лабораторні роботи зі створення візуального контенту на платформі Canva.

4. Теоретично обґрунтувати та розробити методичний підхід до професійної підготовки фахівців у сфері цифрових технологій для ефективного викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Об'єкт дослідження: процес професійної підготовки фахівців у сфері цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Предмет дослідження: методичні засади професійної підготовки фахівців у сфері цифрових технологій для ефективного викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Для виконання дослідження були застосовані такі методи:

– теоретичні методи (аналіз, синтез, порівняння, моделювання, узагальнення), що використовуються для вивчення психолого-педагогічної літератури, визначення основних концептуальних підходів дослідження та уточнення особливостей процесу професійної підготовки майбутніх фахівців у сфері цифрових технологій;

– емпіричні методи (анкетування, бесіди з учасниками експерименту, педагогічне спостереження, самооцінка, тестування), що сприяють оцінці рівня сформованості ключових компетентностей у майбутніх фахівців з цифрових технологій.

Наукова новизна отриманих результатів дослідження полягає у уточненні сутності поняття «професійна підготовка», а також у формулюванні наукових уявлень про структуру і зміст процесу професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Дослідження сприяло подальшому розвитку змісту, форм та методів організації процесу професійної підготовки фахівців для викладання цього модуля.

Теоретичне та практичне значення отриманих результатів полягає в розробці методики професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання модуля «Графічний дизайн на платформі Canva», а також у обґрунтуванні змісту, форм та методів організації цього процесу, що підвищить ефективність підготовки майбутніх викладачів у зазначеній сфері.

Апробація результатів дослідження: за основними результатами дослідження виконана публікація тез доповіді на VII Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції «Сучасні технології в енергетиці, електромеханіці, системах управління та машинобудуванні» (м. Харків, 06 грудня 2024 р.).

Структура роботи. Робота складається із вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1

АКТУАЛЬНІСТЬ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ У ГАЛУЗІ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ВИКЛАДАННЯ ОСВІТНЬОГО МОДУЛЯ «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН НА ПЛАТФОРМІ CANVA»

В Україні нині відбувається активне впровадження інформаційних та цифрових технологій у професійну освіту, що вимагає ефективної оцінки знань із застосуванням сучасних методів навчання. Швидкий розвиток цих технологій створює нові можливості, які значно полегшують діяльність людини в різних сферах життя. У контексті професійної освіти зростає значення інформатизації та комп'ютеризації, що є важливими етапами для адаптації до вимог сучасного світу [14].

Історія розвитку педагогічної науки демонструє, що основне протиріччя в освітньому процесі полягає в поєднанні «старого» і «нового», що відображає зіткнення традиційних та інноваційних підходів. Це зумовлено тим, що з одного боку, існує потреба у стабільних компонентах, які забезпечують стабільність освітнього процесу і формують педагогічні традиції. З іншого боку, необхідні нововведення та інновації, які стимулюють розвиток та динамічну зміну цього процесу [10].

Проголошений розвиток цифрової економіки та суспільства в Україні, що активно підтримується державними інститутами, ставить нові виклики та підвищує вимоги до професійних і фахових компетенцій спеціалістів у галузі цифрових технологій. Ці вимоги охоплюють не тільки професійну освіту, а й впливають на всі сфери економічної та соціальної діяльності. Зростаюча потреба у висококваліфікованих кадрах для цифрової трансформації вимагає значного вдосконалення якості та ефективності інформаційної освіти у вищих навчальних закладах. Важливо, щоб університети підготували майбутніх фахівців до роботи в умовах професійного цифрового середовища, надаючи їм комплекс знань та навичок, серед яких – аналітичне мислення,

вміння швидко знаходити професійну інформацію, а також здатність до проектування, створення і використання професійних цифрових продуктів. Водночас, особлива увага має бути приділена навчанню студентів ефективно реалізовувати професійні інформаційні послуги, працювати з мобільними платформами, розподіленими базами даних та застосовувати спеціалізовані технології, які відповідають вимогам сучасної цифрової економіки [13].

У педагогічній теорії та практиці представлено широкий спектр досліджень, що висвітлюють різноманітні підходи до вдосконалення процесу підготовки фахівців у сфері цифрових технологій. Сучасний фахівець має володіти не лише глибокими професійними знаннями та навичками, а й розвинутими інформаційними компетенціями. Освітній процес для підготовки таких спеціалістів повинен бути орієнтований на потреби сучасного ринку праці, враховувати компетентнісний підхід та стимулювати творчі методи розв'язання професійних завдань. Це вимагає впровадження інноваційних підходів у підготовку фахівців, що забезпечать їм здатність адаптуватися до постійно змінюваних умов праці. Враховуючи високий рівень вимог до професіоналізму в цій сфері, важливо, щоб майбутні спеціалісти не лише засвоїли теоретичні знання, а й здобули практичні навички роботи з сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, які є ключовими для їхньої професійної діяльності [9].

Проблеми дослідження теоретичних та методичних аспектів підготовки фахівців у галузі цифрових технологій отримали розвиток завдяки напрацюванням відомих учених у різних освітніх сферах. Серед них варто виділити фахівців з філософії освіти (В. Андрущенко, І. Зязюн, В. Кремень, В. Лутай), системного підходу до організації навчального процесу (В. Кузьмін, Є. Юдін та ін.), а також психології освіти (Г. Балл, Л. Виготський, О. Леонтьєв, Ю. Самарін, В. Семиченко, Н. Тализіна та ін.). Педагогіка професійної освіти розвивалася за участю таких дослідників, як В. Безрукова, Р. Гуревич, О. Дубасенюк, О. Дубинчук, Н. Кузьміна, Л. Лук'янова, В. Мадзігон, Н. Ничкало, Л. Оршанський, Л. Сидорчук, В. Тищенко та А. Цина.

У сфері структурування знань і змісту освіти важливі дослідження Б. Гершунського, В. Гінецинського, В. Ледньова та О. Щербака. Інтеграція технологій в освітній процес була предметом робіт О. Білика, М. Корець, Д. Корчевського, М. Піддячого та інших учених. Застосування цифрових технологій в освіті активно досліджувалося О. Авраменком, В. Биковим, Т. Бодненко, Т. Вакалюком, І. Войтовичем, А. Гедзиком, Ю. Горошком, А. Гуржієм, М. Жалдаком, Л. Карташовою, В. Лапінським, Л. Макаренко, Н. Морзе, Ю. Рамським, С. Семеріковим, О. Спіріним, Г. Ткачуком, Ю. Триусом, В. Франчуком, С. Яшановим та іншими. З дослідженнями професійної підготовки майбутніх інженерів-педагогів пов'язано багато робіт таких авторів, як Е. Абільтарова, І. Васильєва, Н. Волкова, Н. Брюханова, Р. Горбатюка, О. Коваленка, В. Кулешової, В. Мальованої, М. Лазарева, С. Хоменка, Л. Штефан та інших. Окремо можна відзначити дослідження щодо формування комунікативної компетентності здобувачів освіти у закладах інженерної та інженерно-педагогічної освіти, до яких належать роботи Т. Калініченко, К. Ковальнової, В. Кручека та ін.

Професійна підготовка фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva» визначається як складний процес, орієнтований на формування у спеціалістів комплексних професійних компетентностей. Це включає розвиток здатності до постійного оновлення знань, самовдосконалення та адаптації до швидких змін у сфері цифрових технологій. Програми професійної освіти, що сприяють цим процесам, забезпечують набуття нових навичок, необхідних для виконання специфічних завдань, а також допомагають спеціалістам освоїти нові аспекти професійної діяльності. Такий підхід дозволяє майбутнім фахівцям бути готовими до викладання графічного дизайну в умовах сучасних цифрових платформ, таких як Canva, і реалізувати інноваційні методи навчання в освіті [8].

Сучасний етап розвитку системи професійної підготовки є етапом аналізу та узагальнення, наукового переосмислення, використання нових

методологічних підходів до дослідження проблем професійної освіти [4,13]. Якісна професійна підготовка фахівців з цифрових технологій не може здійснюватися лише за традиційною системою організації навчального процесу, яка не враховує нових факторів і тим самим обмежує її розвиток. В даний час теоретичні та методологічні засади впровадження ідей модернізації у системі професійної підготовки розроблені недостатньо і, по суті, є малодослідженою проблемою.

Аналіз стану розглядуваної проблеми та вивчення педагогічного досвіду дозволяють виявити суперечності між:

- зростаючими вимогами до загальної та професійної компетентності фахівців у галузі цифрових технологій та недостатнім рівнем їхньої підготовки;

- необхідністю інтеграції теоретичних знань з практичними вміннями та навичками, необхідними для професійної діяльності майбутнього фахівця, і недосконалістю методичних розробок, які враховують цей аспект.

Виходячи із зазначеного вище, з урахуванням сучасних тенденцій та процесів, пов'язаних з розвитком професійної підготовки фахівців, соціальної, особистісної потреби у професійній підготовці фахівців, можна виділити проблему: підвищення рівня ефективності професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva» [1-3].

Якщо професійна підготовка фахівців у галузі цифрових технологій реалізується в умовах спеціально організованого освітнього середовища, де ключовим елементом є програма післядипломної неперервної освіти, це створює умови для більш ефективного формування професійних навичок і компетенцій. Лише за таких умов можливо забезпечити високу якість підготовки фахівців, здатних постійно адаптуватися до швидких змін та нових вимог в галузі цифрових технологій [9].

Цілеспрямоване навчання фахівців у сфері цифрових технологій створює умови для постійного розвитку особистості як активного учасника

навчального процесу. Це дозволяє досягти високого рівня готовності фахівців до професійної діяльності, забезпечує їхню здатність до безперервного навчання, а також сприяє розвитку їхньої здатності до самоактуалізації та самовдосконалення. Усі ці аспекти підкреслюють важливість організації професійної підготовки в сфері цифрових технологій, зокрема для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Освітній процес у системі підготовки фахівців з цифрових технологій спрямований на стимулювання пізнавальної активності, розвитку інтелектуальних здібностей, а також на зміцнення культурних та моральних орієнтирів, що визначають етичні стандарти поведінки сучасного професіонала. Завдання професійної освіти полягає не лише у передачі знань, умінь і навичок у відповідній сфері, але й у розширенні кругозору студентів, розвитку здатності до міждисциплінарного мислення, формуванні навичок креативного вирішення проблем, самонавчання та вихованні гуманістичних цінностей, що сприяють всебічному розвитку особистості в професійному житті [11].

Для підвищення ефективності освітнього процесу в системі професійної підготовки та забезпечення відповідності вимогам сучасної модернізації освіти, необхідно врахувати сучасні підходи до принципу неперервності навчання, що передбачають концептуальне осмислення специфіки нових видів професійної діяльності. Це дозволить адаптувати навчальні програми до актуальних вимог ринку праці та сприятиме ефективному розвитку професійних компетентностей у майбутніх фахівців.

РОЗДІЛ 2

ХАРАКТЕРИСТИКА ОБ'ЄКТІВ ГАЛУЗІ: СТАН І СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ

2.1 Характеристика дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних»

Знання комп'ютерних технологій обробки даних є надзвичайно важливим у сучасному світі, оскільки вони дозволяють ефективно працювати з великими обсягами інформації. Це дає можливість приймати обґрунтовані рішення на основі аналізу даних, що є критично важливим у багатьох сферах, таких як бізнес, наука, медицина та інші. Розуміння принципів обробки даних допомагає автоматизувати рутинні процеси, підвищуючи ефективність роботи. Крім того, володіння цими технологіями сприяє розвитку критичного мислення та аналітичних навичок, що є важливими для успішної кар'єри в сучасному інформаційному суспільстві.

Знання комп'ютерних технологій обробки даних є важливим з кількох причин.

1. Прийняття обґрунтованих рішень

Дані є основою для прийняття стратегічних рішень у бізнесі, науці, медицині та інших сферах. Розуміння, як обробляти і аналізувати дані, дозволяє робити більш обґрунтовані рішення.

2. Підвищення ефективності

Автоматизація обробки даних допомагає значно скоротити час і ресурси, необхідні для виконання рутинних завдань, що підвищує ефективність роботи.

3. Аналіз великих обсягів інформації

Знання комп'ютерних технологій дозволяє працювати з великими обсягами даних (Big Data), які стають все більш важливими у сучасному світі.

4. Підвищення конкурентоспроможності

Компетенція в обробці даних є великою перевагою на ринку праці, оскільки багато компаній шукають спеціалістів, які вміють працювати з даними.

5. Інновації та розвиток

Обробка даних відкриває можливості для розробки нових продуктів і послуг, виявлення нових ринкових тенденцій та оптимізації існуючих процесів.

6. Покращення якості рішень

Обробка даних допомагає виявляти закономірності та тренди, які можуть бути неочевидними, але мають велике значення для підвищення якості продуктів, послуг і управлінських рішень.

7. Забезпечення безпеки

Уміння працювати з даними дозволяє краще розуміти ризики та загрози, що сприяє покращенню заходів безпеки та захисту конфіденційної інформації.

8. Розвиток нових навичок

Вивчення комп'ютерних технологій обробки даних розвиває навички програмування, роботи з базами даних, візуалізації та аналізу даних, що корисно у багатьох професійних сферах.

Таким чином, знання у цій сфері є важливими як для особистого професійного розвитку, так і для успіху організацій у сучасному світі.

Дисципліна «Комп'ютерні технології обробки даних» є обов'язковою дисципліною, що викладається на 2 курсі для всіх спеціальностей інституту. Предметом вивчення навчального курсу є сучасні комп'ютерні технології щодо їх застосування для обробки різних видів інформації та особливості використання в професійній діяльності.

Для здобувачів освіти денної форми навчання для вивчення дисципліни надано 8 кредитів (240 годин), з яких 28 годин лекційних занять, 92 години лабораторних занять, 120 годин самостійної роботи.

Курс складається із шести змістовних розділів.

1. Технології обробки текстової інформації
2. Технології автоматизації розрахунків, обробки табличних даних
3. Математичний пакет Scilab
4. Робота в системі комп'ютерної математики Mathcad
5. Розв'язання оптимізаційних задач
6. Технології обробки графічної інформації

Вміння працювати з електронною графічною інформацією є невід'ємним елементом комп'ютерної грамотності. Для обробки різних типів цифрових графічних даних розроблені та застосовуються комп'ютерні графічні редактори. Навички роботи в різних типах комп'ютерних графічних програм здобуваються в процесі вивчення дисципліни.

Запропоновано поставити нові лабораторні роботи зі створення візуального контенту на платформі Canva.

2.2 Основні поняття і принципи графічного дизайну

2.2.1 Основні поняття та сфери застосування графічного дизайну.

Графічний дизайн – це вид діяльності, пов'язаний зі створенням візуального контенту для комунікації ідей, повідомлень чи емоцій. Він поєднує мистецтво, технології та креативне мислення, щоб створювати візуально привабливі та функціональні рішення для різноманітних задач.

Графічний дизайн можна вважати міждисциплінарною галуззю, яка базується на аналізі проблем та цілей для прийняття рішень через використання креативності, інновацій та нестандартного мислення. Це дозволяє створювати ефективні візуальні комунікації. Цей напрямок також відомий як дизайн візуальної комунікації, візуальний або редакційний дизайн. [1]

Відмітимо основні аспекти графічного дизайну.

Візуальна комунікація: використання зображень, кольорів, шрифтів,

форм та текстів для передачі повідомлень.

Композиція: організація елементів дизайну (тексту, зображень, простору) таким чином, щоб створювати гармонію та привабливий вигляд.

Цільова аудиторія: графічний дизайн враховує потреби та очікування конкретної аудиторії.

Інструменти: дизайнери використовують спеціалізовані програми, такі як Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Canva тощо.

Графічний дизайн знаходить своє застосування у багатьох галузях, забезпечуючи ефективну візуальну комунікацію та створюючи естетичні рішення для різних потреб.

У сфері реклами та маркетингу він допомагає розробляти привабливі банери, плакати, флаєри та цифрові оголошення, які привертають увагу аудиторії та підсилюють повідомлення бренду. Важливим напрямком є брендинг, де дизайн формує унікальну ідентичність компанії через створення логотипів, фірмового стилю та упаковки продукції.

У цифрових технологіях графічний дизайн активно використовується для створення зручних і естетично привабливих вебсайтів, мобільних додатків та контенту для соціальних мереж.

У видавничій справі він забезпечує оформлення книг, журналів і газет, роблячи їх зручними для читання та привабливими для покупців.

Також важливим аспектом є розробка інфографіки, яка дозволяє легко й зрозуміло передавати складні дані та ідеї.

Крім того, графічний дизайн відіграє ключову роль у таких галузях, як кіно та телебачення, де створюються постери, титри та заставки, а також у моді, де він допомагає формувати візуальний стиль брендів і рекламних кампаній.

У громадському секторі дизайн використовується для інформаційних кампаній, спрямованих на освіту чи соціальні зміни, тоді як в освіті він допомагає створювати зрозумілі навчальні матеріали.

Отже, графічний дизайн є універсальним інструментом, який

адаптується до потреб будь-якої галузі, сприяючи розвитку комунікації та візуальної культури.

2.2.2 Основні принципи графічного дизайну.

Графічний дизайн базується на ряді принципів, які допомагають створювати візуально привабливі та ефективні проекти. Основні принципи графічного дизайну включають наступне.

1. Баланс

Баланс визначає розподіл візуальної ваги елементів у дизайні. Він може бути:

- симетричний: елементи розташовані дзеркально один до одного по центральній осі;
- асиметричний: баланс досягається різними елементами, які врівноважують один одного, але не є однаковими;
- радіальний: елементи розташовані навколо центральної точки.

2. Контраст

Контраст допомагає виділити важливі елементи та покращує читабельність. Він досягається шляхом використання різних кольорів, розмірів, форм, текстур і шрифтів.

3. Єдність (Узгодженість)

Єдність забезпечує гармонійний вигляд дизайну, коли всі елементи взаємодіють і створюють цілісність. Це досягається за допомогою повторення стилю, кольорової гами та інших візуальних елементів.

4. Ритм

Ритм створюється через повторення або чергування елементів. Він може бути:

- регулярний: однакові інтервали між елементами;
- чергується: зміна двох або більше елементів через певні інтервали;
- прогресивний: зміна розміру, форми або кольору елементів поступово.

5. Ієрархія

Ієрархія визначає порядок перегляду елементів, що дозволяє глядачеві легко зрозуміти, що є найважливішим. Це досягається за допомогою розміру, кольору, контрасту та розташування.

6. Пропорції

Пропорції відображають відносні розміри елементів і їхнє співвідношення один до одного. Використання правильних пропорцій допомагає створити гармонійний і збалансований дизайн.

7. Повторення

Повторення створює відчуття ритму та зв'язності. Повторювані елементи, такі як кольори, шрифти або візерунки, можуть допомогти закріпити певний стиль або тему.

8. Відступи та вирівнювання

Відступи (простір між елементами) і вирівнювання забезпечують структурованість та впорядкованість дизайну. Вони допомагають уникнути захаращеності і роблять дизайн більш читабельним.

9. Форма і текстура

Форма визначає контури об'єктів, а текстура додає глибини і тактильні відчуття, навіть якщо це лише візуальна ілюзія. Це допомагає створити більш реалістичний і цікавий дизайн.

10. Кольорова гармонія

Вибір кольорів має велике значення у графічному дизайні. Гармонійне поєднання кольорів може викликати емоції, привертати увагу і створювати потрібний настрій.

11. Типографіка

Типографіка стосується використання шрифтів та їхньої композиції. Вона відіграє ключову роль у передачі повідомлення та створенні настрою.

Дотримання цих принципів допомагає дизайнерам створювати ефективні, естетично привабливі роботи, які доносять інформацію та емоції до глядача.

2.2.3 Типи графічного дизайну.

Графічний дизайн охоплює широкий спектр напрямків, кожен з яких має свої особливості та завдання. Один із основних типів – це брендовий дизайн, який зосереджений на створенні візуальної ідентичності компанії, включаючи логотипи, фірмові кольори та інші елементи, що формують загальний імідж бренду.

Дизайн друкованої продукції включає створення матеріалів, таких як брошури, плакати, книги та журнали. Він акцентує увагу на типографії, верстці та виборі паперу для досягнення найкращого результату.

Веб-дизайн орієнтується на розробку інтерфейсів для вебсайтів та мобільних додатків, враховуючи зручність користування та естетику. Тут важливою є адаптивність дизайну до різних пристроїв і платформ.

Дизайн упаковки зосереджується на створенні естетично привабливих та функціональних упаковок, які не лише захищають продукт, але й привертають увагу споживачів.

Ілюстративний дизайн передбачає створення ілюстрацій для книг, журналів, плакатів та інших медіа, часто з акцентом на художній стиль та унікальність.

Моушн-дизайн охоплює створення анімацій, відеороликів та інших динамічних візуальних ефектів, які використовуються в цифровій рекламі, телебаченні та кіноіндустрії.

Кожен з цих типів має свої специфічні завдання і підходи, але всі вони спрямовані на ефективне передавання інформації та створення візуально привабливих матеріалів.

2.2.4 Інструменти та програмне забезпечення для графічних дизайнерів.

Графічні дизайнери використовують різноманітні інструменти та програмне забезпечення для створення своїх проєктів. Ось основні з них.

1. Adobe Creative Cloud

Adobe Photoshop: Потужний інструмент для редагування зображень, створення графіки та фотоманіпуляцій.

Adobe Illustrator: Векторний графічний редактор для створення

логотипів, ілюстрацій та масштабованої графіки.

Adobe InDesign: Використовується для макетування друкованих та цифрових публікацій, таких як журнали, книги, брошури.

Adobe After Effects: Для створення анімацій та ефектів у відео.

Adobe XD: Інструмент для дизайну користувацького інтерфейсу (UI/UX) і прототипування.

2. CorelDRAW. Векторний графічний редактор, що дозволяє створювати ілюстрації, логотипи, макети друкованих матеріалів.

3. Sketch. Популярний інструмент для UI/UX дизайну, зручний для створення веб-дизайну та прототипів.

4. Figma. Хмарний інструмент для UI/UX дизайну, що підтримує спільну роботу в реальному часі.

5. Canva. Онлайн-платформа для створення графіки, що підходить для створення простих дизайнів, зокрема соціальних медіа-публікацій, презентацій, плакатів.

6. Affinity Suite

Affinity Designer: Векторний графічний редактор, схожий на Adobe Illustrator.

Affinity Photo: Для редагування зображень, подібно до Adobe Photoshop.

Affinity Publisher: Інструмент для макетування, альтернативний Adobe InDesign.

7. Procreate. Популярний додаток для цифрового малювання на iPad, що дозволяє створювати ілюстрації та анімації.

8. Blender. Безкоштовний інструмент для 3D-моделювання, анімації, створення візуальних ефектів.

9. Inkscape. Безкоштовний векторний графічний редактор, альтернатива Adobe Illustrator.

10. GIMP (GNU Image Manipulation Program). Безкоштовний редактор растрової графіки, схожий на Adobe Photoshop.

11. Cinema 4D. Інструмент для створення 3D-графіки, анімації та моделювання.

12. Gravit Designer. Векторний графічний редактор, доступний як онлайн, так і для встановлення на комп'ютер.

13. Piktochart. Інструмент для створення інфографіки, презентацій, звітів.

14. Visme. Платформа для створення презентацій, інфографіки, звітів та іншого візуального контенту.

Ці інструменти дають дизайнерам можливість створювати різноманітні види графіки, забезпечуючи широкий спектр можливостей для творчості та професійної роботи.

2.3 Особливості графічного дизайну на платформі Canva

Canva – це популярна онлайн-платформа для створення графічного дизайну, яка підходить як для професіоналів, так і для новачків (рис. 2.1, 2.2).

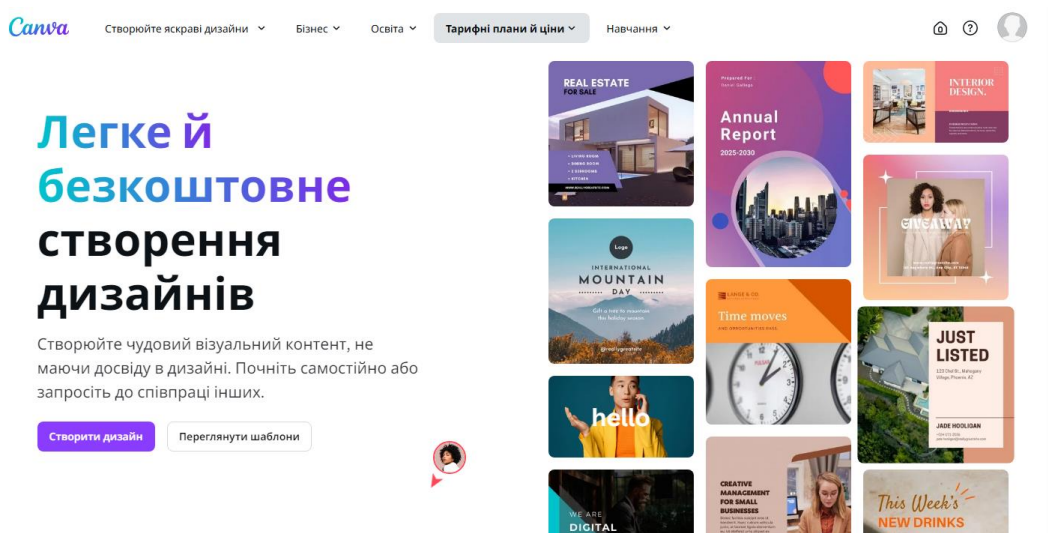


Рис. 2.1 Вікно платформи Canva

Графічний дизайн на платформі Canva – це інтуїтивний і зручний спосіб створювати професійні дизайни без спеціалізованих навичок. Вона

пропонує безліч шаблонів для створення презентацій, соціальних постів (Instagram, Facebook, TikTok тощо), візиток, флаєрів, постерів, іфографіки, логотипів і багато іншого.

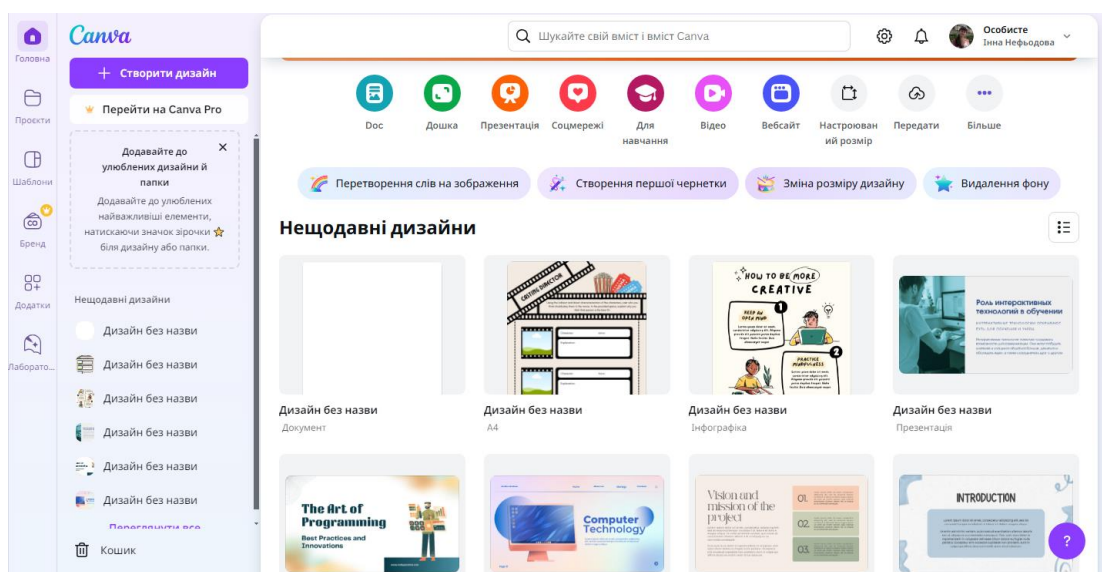


Рис. 2.2 Головне вікно платформи Canva

Інструмент працює за принципом drag-and-drop, дозволяючи користувачам легко додавати тексти, зображення, елементи графіки та змінювати їхнє розташування.

Canva підтримує налаштування шрифтів, кольорів і стилів, щоб користувачі могли адаптувати дизайн під свій бренд чи потреби. Ви можете додавати зображення, іконки, графіки, використовувати анімацію для відео чи слайдів, використовувати фільтри та ефекти для фото. Завдяки бібліотеці безкоштовних і преміальних елементів, включно з фото, ілюстраціями та іконками, можна швидко створити унікальні роботи.

Платформа доступна як на комп'ютері, так і на мобільних пристроях, що забезпечує гнучкість і зручність. У безкоштовній версії багато функцій, але підписка Canva Pro відкриває доступ до преміум-контенту, розширених інструментів і безкоштовного завантаження файлів без водяного знаку.

Як почати користуватись Canva?

Реєстрація. Створіть обліковий запис на Canva (можна використовувати Google або Facebook для входу).

Вибір шаблону. На головній сторінці виберіть потрібний тип дизайну або використовуйте панель пошуку.

Редагування дизайну. Додайте/замініть текст, зображення, налаштуйте кольори та елементи.

Завантаження результату. Готовий файл можна завантажити в різних форматах: PNG, JPG, PDF, MP4 тощо.

Поради для успішного дизайну в Canva.

Використовуйте гармонійні кольорові палітри – Canva пропонує готові варіанти палітр.

Залишайте простір – не перевантажуйте дизайн текстом чи графічними елементами.

Випробовуйте нові шрифти – обирайте ті, що підходять до стилю вашого проєкту.

Робіть резервні копії – зберігайте важливі проєкти в кількох форматах.

Графічний дизайн у Canva має свої переваги та недоліки, які залежать від потреб і рівня професійності користувача. Серед переваг варто відзначити простоту використання, що дозволяє навіть новачкам швидко створювати привабливі візуальні матеріали без потреби у глибоких знаннях дизайну. Інтерфейс інтуїтивно зрозумілий, а бібліотека готових шаблонів і елементів значно полегшує процес створення дизайну. Крім того, Canva доступна онлайн, що дозволяє працювати над проєктами з будь-якого пристрою, і має функції спільної роботи, які є зручними для командних проєктів.

Однак, Canva має й недоліки, які можуть стати обмеженням для професійних дизайнерів. Гнучкість і рівень кастомізації часто є обмеженими порівняно з потужними інструментами, такими як Adobe Illustrator чи Photoshop. Деякі елементи дизайну в Canva можуть виглядати менш унікальними через широке використання шаблонів іншими користувачами. Крім того, для доступу до преміум-функцій, елементів і шаблонів потрібна підписка, що може стати додатковими витратами. Це робить Canva більш придатною для базових або середнього рівня проєктів, тоді як для складних

завдань професіонали зазвичай звертаються до більш спеціалізованих програм.

2.4 Розробка лабораторних робіт для викладання освітнього модулю «Графічний дизайн на платформі Canva»

2.4.1 Лабораторна робота «Розробка презентацій на платформі Canva».

Мета: ознайомитися з основними можливостями сервісу Canva і оволодіти уміннями зі створення презентацій.

Завдання:

1. Відкрити сайт ресурсу Canva. Зареєструватися на ресурсі Canva.
2. Ознайомитися з шаблонами дизайнів. Обрати дизайн для створення презентації за обраною темою.

Тематика презентацій.

- 1) Презентація призначається для абітурієнтів та повинна бути рекламою нашого інституту або окремої спеціальності (чи деяких спеціальностей) нашого інституту.
- 2) Презентація може висвітлювати одну із тем навчальної дисципліни, яка викладається в цьому або попередньому семестрі.
- 3) Презентація може мати туристичний напрямок, в якій Ви розповідаєте про місцевість де Ви були або хотіли би відвідати.
- 4) Презентація – представлення себе, в якій Ви демонструєте себе як особистість, своє життя та захоплення.

Тематика презентації може бути іншою, але її необхідно погодити з викладачем.

3. Презентація може містити текст, фотознімки, малюнки, комп'ютерну анімацію, звуковий супровід, відео тощо. Кількість слайдів – приблизно 10.

Оформлення Вашої презентації повинно відповідати основним вимогам та рекомендаціям зі створення комп'ютерних презентацій.

4. Готову презентацію відправити викладачу на перевірку.

5. Підготуйте доповідь та продемонструйте презентацію на занятті.

Методичні рекомендації

Розробити презентацію в Canva легко завдяки інтуїтивному інтерфейсу та готовим шаблонам. Ось покрокова інструкція:

1. Реєстрація та вхід у Canva

У вікні браузера відкрити сторінку ресурсу Canva (<https://www.canva.com/>).

Увійдіть у свій акаунт або зареєструйтесь (Google, Facebook чи e-mail).

2. Вибір типу дизайну

На головній сторінці знайдіть опцію "Презентація".

Ви також можете ввести "Презентація" в рядку пошуку.

Виберіть потрібний формат (рис. 2.3):

16:9 — стандартний для екранів.

4:3 — для проєкторів.

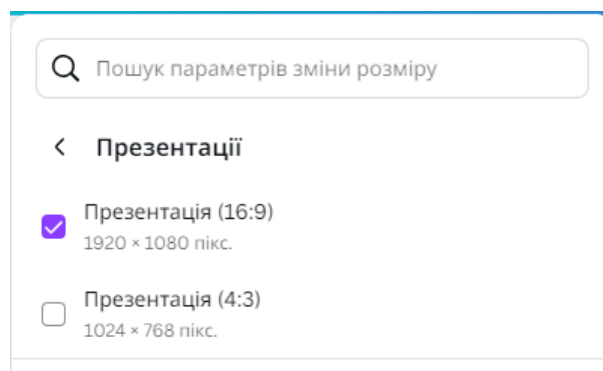


Рис. 2.3 Вибір формату презентації

3. Вибір шаблону

Canva пропонує тисячі шаблонів різних стилів: мінімалістичні, креативні, професійні. Виберіть той, що найбільше відповідає вашій тематиці (рис. 2.4).

Можна почати з чистого аркуша, якщо хочете створити презентацію з нуля.

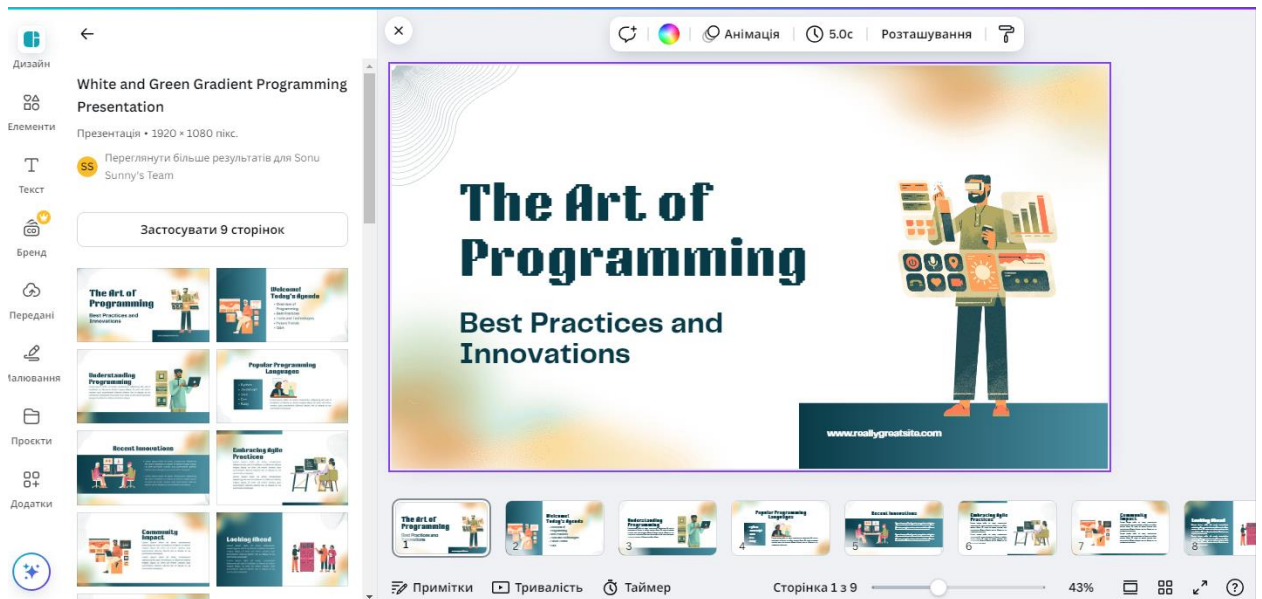


Рис. 2.4 Шаблон для створення презентації

4. Редагування слайдів

Текст. Додайте заголовки, підзаголовки та основний текст. Використовуйте шрифти, які відповідають стилю презентації, але не перевантажуйте дизайн (1-2 шрифти достатньо). Налаштуйте розмір, колір і вирівнювання тексту (рис. 2.5).

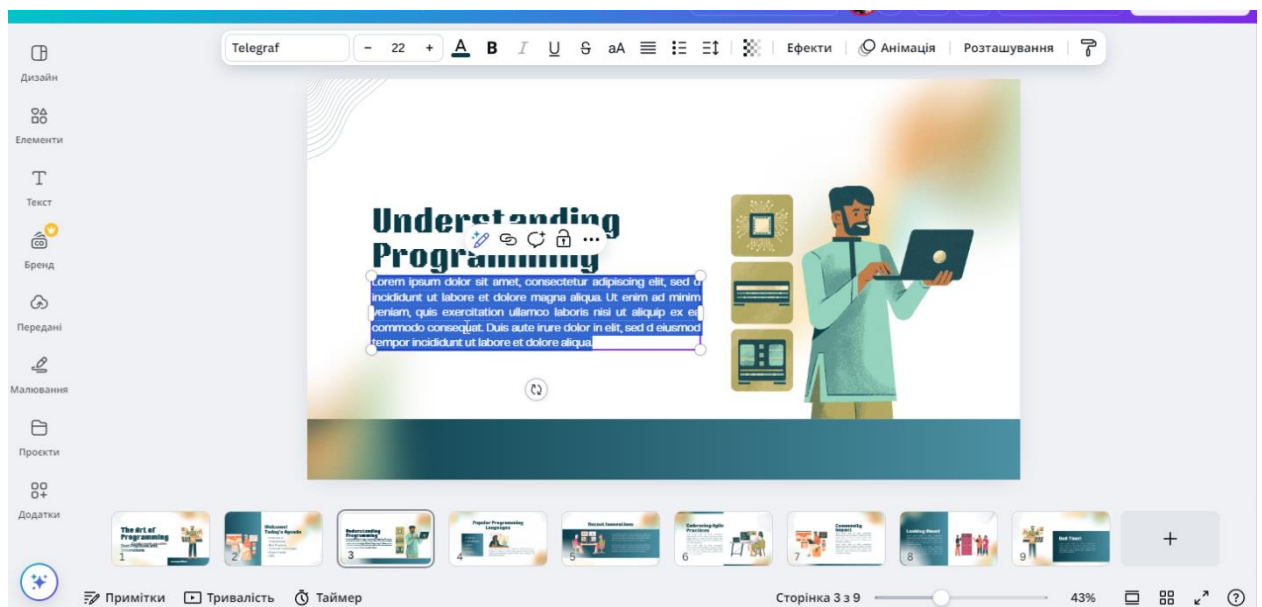


Рис. 2.5 Редагування обраного шаблону

Зображення та іконки. Завантажте власні зображення або скористайтесь бібліотекою Canva (фото, іконки, ілюстрації). Використовуйте пошук для швидкого знаходження потрібних елементів.

Фон. Змініть фон окремих слайдів: додайте градієнт, однотонний колір або фонове зображення.

Графіки та діаграми. Вставте графіки для візуалізації даних (стовпчики, кругові діаграми, лінії). Налаштуйте кольори та підписи відповідно до тематики.

Анімація. Canva дозволяє додавати прості анімації до тексту, зображень чи об'єктів. Клацніть на елемент і оберіть стиль анімації (вхід, вихід, фокусування тощо).

5. Організація структури

Додайте нові слайди, натиснувши "+" або "Додати сторінку".

Використовуйте єдиний стиль для всіх слайдів, щоб зберегти презентацію послідовною.

Для полегшення структури розділіть презентацію на секції:

Вступ

Основна частина

Висновок

6. Перегляд і завантаження

Перевірте презентацію у режимі попереднього перегляду.

Натисніть "Поділитися", щоб:

Завантажити в форматі PDF, MP4 чи PNG.

Поділитися посиланням (якщо хочете, щоб хтось переглянув або відредагував).

7. Демонстрація презентації

Презентацію можна показувати прямо в Canva: натисніть кнопку "Показ слайдів".

Для зручності ви також можете зберегти презентацію як відео чи відкрити її в Google Slides.

Поради для створення ефективної презентації

Менше тексту – використовуйте короткі тези замість довгих абзаців.

Візуалізація – замініть текст графіками, іконками та інфографікою.

Єдиний стиль – дотримуйтесь одного стилю шрифтів, кольорів та графіки.

Контрастність – використовуйте контрастні кольори для виділення важливих деталей.

Зворотній зв'язок – попросіть одногрупників перевірити презентацію перед демонстрацією.

2.4.2 Лабораторна робота «Створення нагородної атрибутики у Canva».

Мета: ознайомитися з основними можливостями сервісу Canva і оволодіти вміннями зі створення нагородної атрибутики (сертифікатів, грамот, подяк інше).

Завдання:

1. Увійти в існуючий акаунт на платформі Canva.
2. Ознайомитися з шаблонами дизайнів. Обрати дизайн для створення нагородної атрибутики. Тематику обрати самостійно.
3. Нагородна атрибутика може містити текст, фотознімки, малюнки, різні ефекти, фільтри. Додайте необхідне до свого файлу.
4. Після створення продукту, його необхідно завантажити та експортувати у відповідному форматі. Готову роботу відправити викладачу на перевірку.

Методичні рекомендації

Створення нагородної атрибутики в Canva – це простий і зручний процес. Ось кроки, які допоможуть вам створити сертифікати, грамоти або інші нагороди.

1. Створіть акаунт або увійдіть у Canva

Перейдіть на canva.com. Увійдіть у свій обліковий запис або зареєструйтеся, якщо у вас його ще немає.

2. Обрати шаблон

У рядку пошуку на головній сторінці введіть «сертифікат» або «грамота» (рис. 2.6, 2.7). Оберіть один із запропонованих шаблонів або почніть з чистого аркуша.

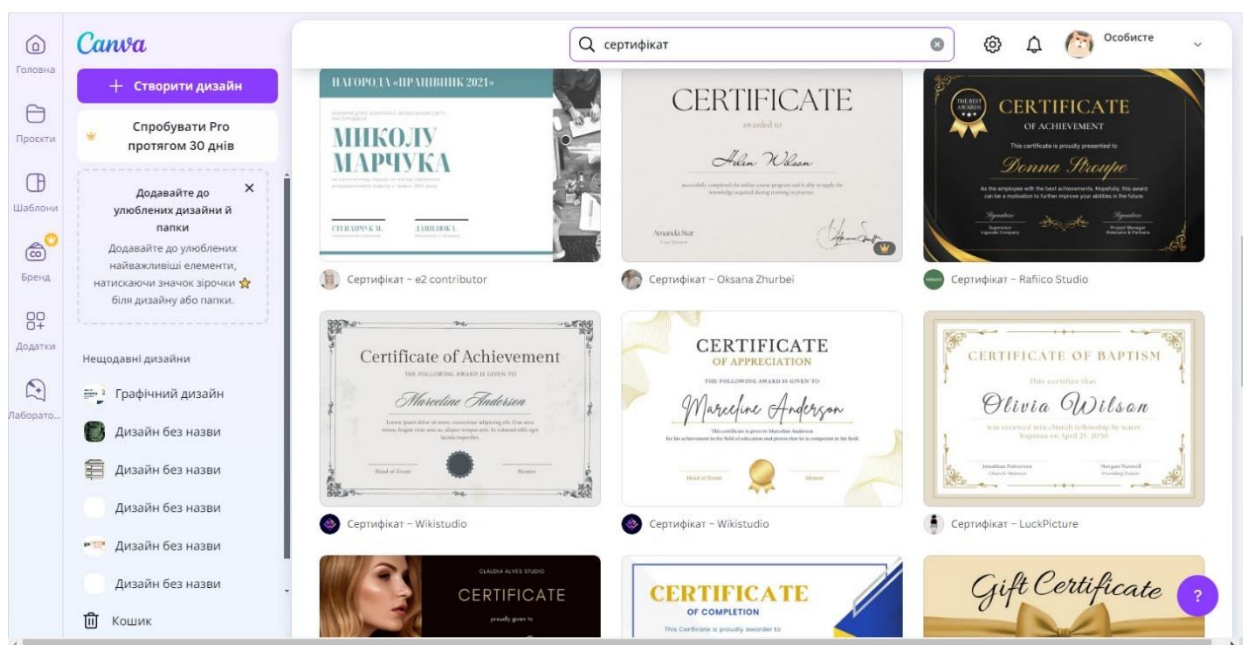


Рис. 2.6 Шабини сертифікатів у Canva

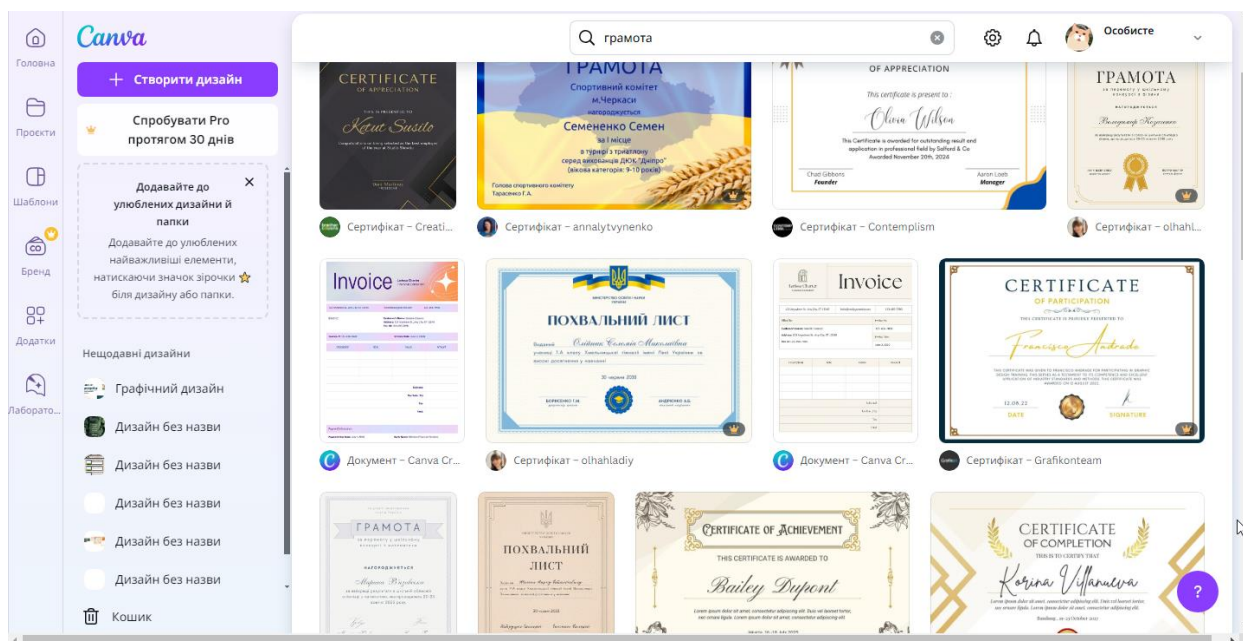


Рис. 2.7 Шабини грамот у Canva

3. Налаштуйте шаблон

Текст: Натисніть на текстові поля, щоб редагувати їх відповідно до ваших потреб (ім'я, назва нагороди, дата, підписи тощо) (рис. 2.8).

Дизайн: Ви можете змінити кольори, шрифти та зображення, щоб вони відповідали вашому стилю чи корпоративним кольорам.

Логотип: Додайте логотип організації, якщо це необхідно. Для цього натисніть на вкладку "Завантаження" і завантажте файл логотипу.

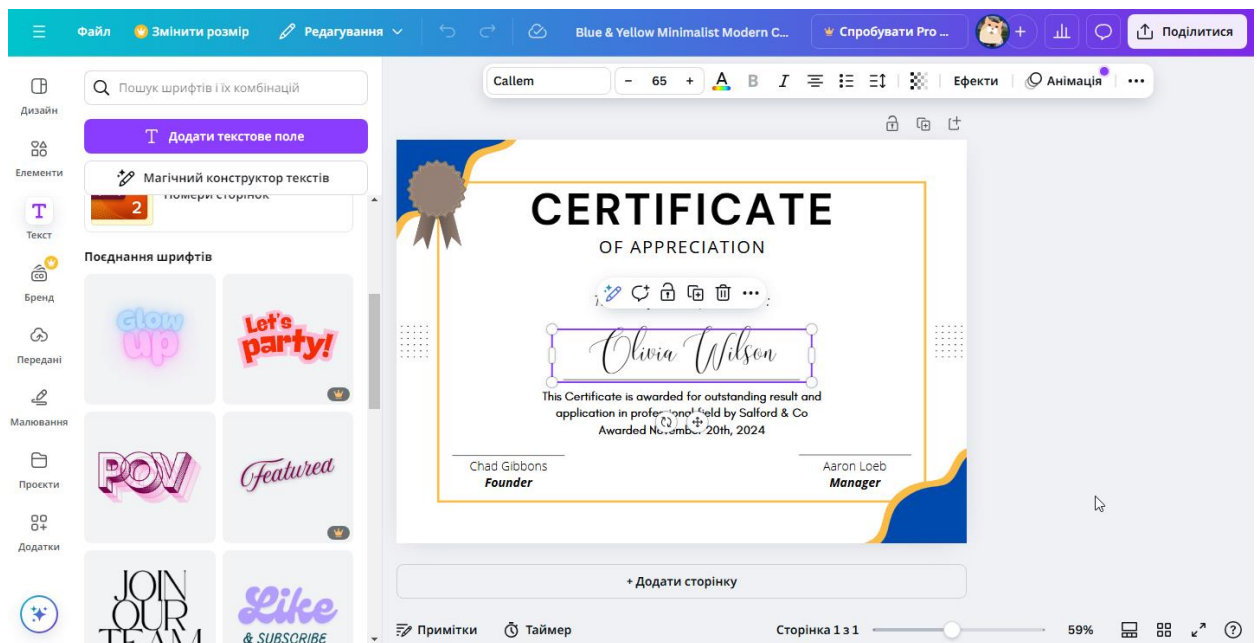


Рис. 2.8 Зміна тексту в шаблоні сертифікату

4. Додайте елементи

Ви можете додати декоративні елементи, рамки, іконки або інші графічні елементи з бібліотеки Canva. Для цього використовуйте вкладку «Елементи» (рис. 2.9).

5. Перевірте та збережіть

Після завершення редагування обов'язково перегляньте сертифікат чи грамоту, щоб упевнитися у відсутності помилок.

Натисніть кнопку «Поділитися» у верхньому правому куті та «Завантажити» (рис. 2.10), виберіть формат (PDF, PNG, JPG) (рис. 2.11).

Зазвичай, PDF підходить найкраще для друку.

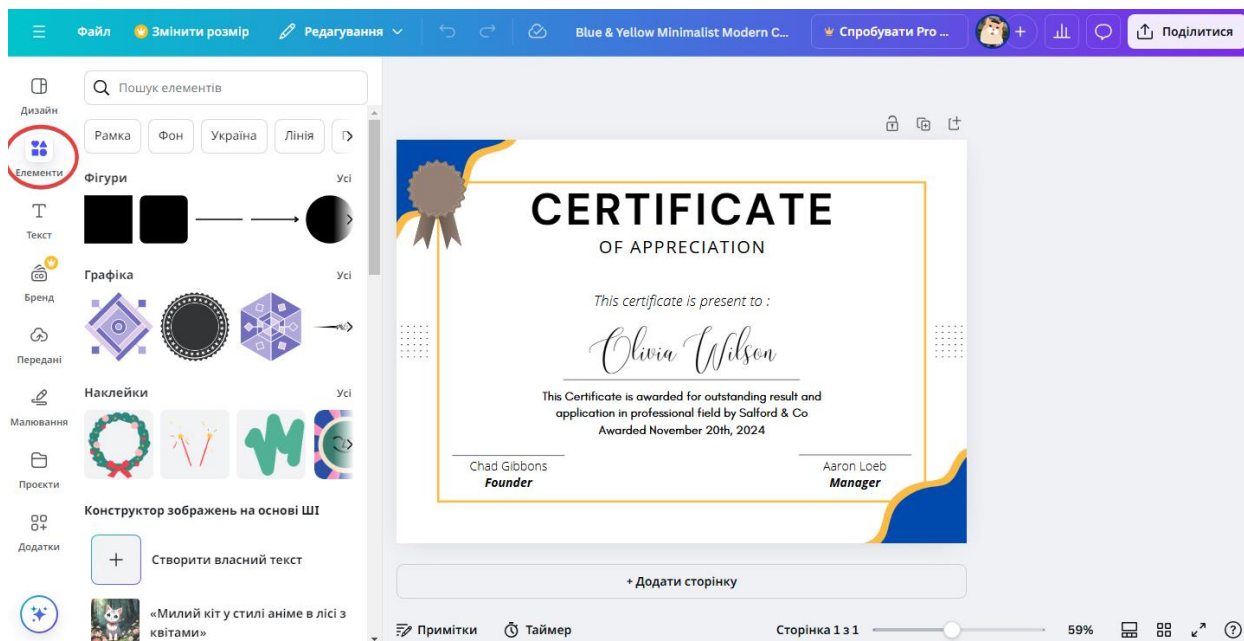


Рис. 2.9 Вкладка «Елементи» для додавання декоративних елементів, рамок, іконок або інші графічні елементи з бібліотеки Canva

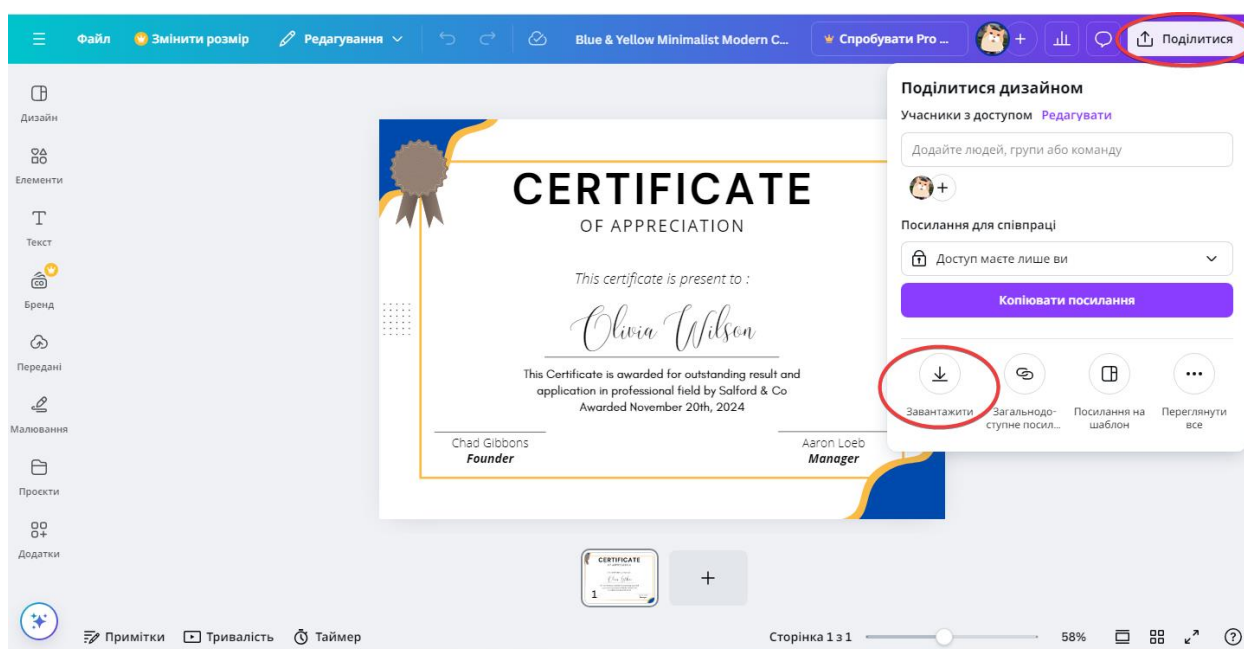


Рис. 2.10 Збереження документу

6. Друк або розсилка

Ви можете роздрукувати сертифікати або грамоти самостійно або відправити їх до друкарні. Якщо потрібно, можна також надіслати

електронну версію електронною поштою.

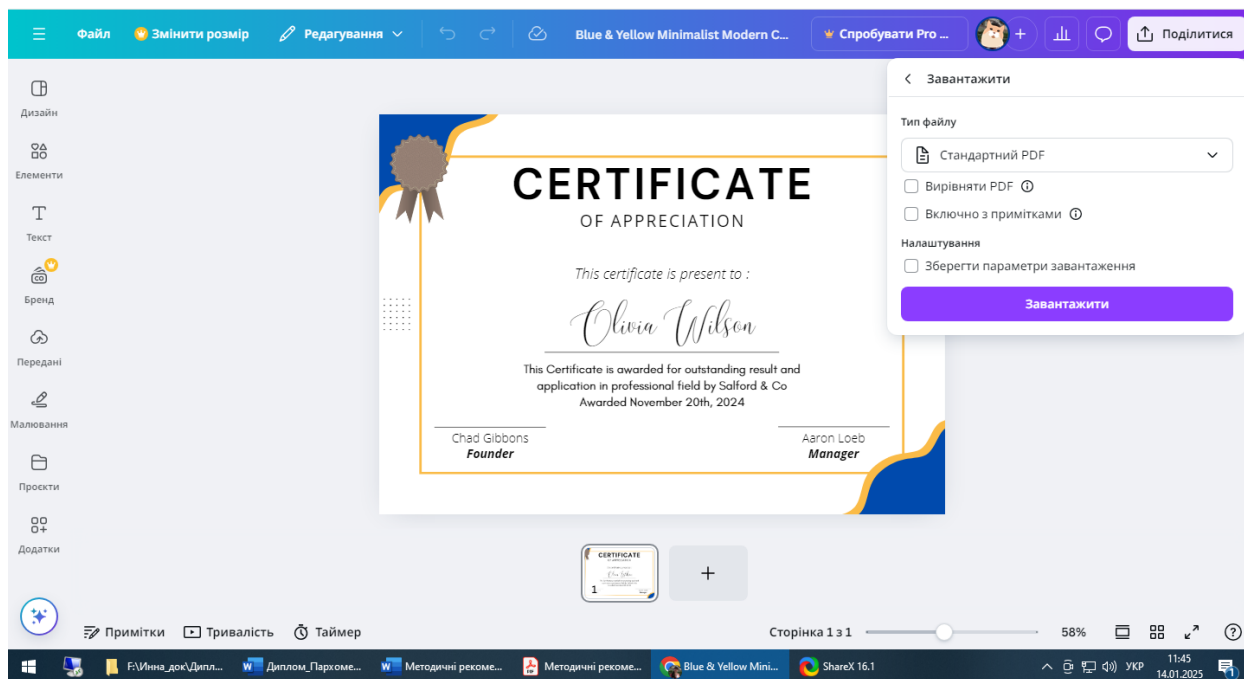


Рис. 2.11 Збереження файлу в PDF форматі

Таким чином, ви зможете швидко створити професійні нагородні документи без необхідності користуватися складними програмами для графічного дизайну.

2.4.3 Лабораторна робота «Створення інфографіки в Canva».

Мета. Ознайомитися з основами створення інфографіки за допомогою онлайн-платформи Canva. Навчитися використовувати шаблони, графічні елементи та налаштовувати дизайн для створення ефективної та привабливої інфографіки.

Теоретична частина

Інфографіка – це візуальне представлення інформації, даних або знань, яке поєднує текст, зображення, графіки та діаграми. Її основна мета – зробити складну інформацію легкою для сприйняття та зрозумілою для широкої аудиторії.

Основні характеристики інфографіки:

– візуалізація даних: використання графіків, діаграм, іконок та інших

графічних елементів для представлення інформації;

- стислість: інфографіка подає інформацію у стислій формі, що дозволяє швидко зрозуміти основний зміст;

- залучення уваги: завдяки яскравому дизайну та креативним елементам інфографіка привертає увагу глядача;

- зручність для сприйняття: структурована інформація допомагає користувачам легше сприймати складні концепції.

Сфери використання інфографіки

Освіта: для пояснення складних тем у простий спосіб.

Маркетинг і бізнес: для демонстрації статистики, бізнес-процесів або результатів.

ЗМІ та соціальні мережі: для привертання уваги до важливих тем або новин.

Наукові дослідження: для подання результатів досліджень у доступній формі.

Інфографіка допомагає ефективно передавати інформацію, зменшуючи час на її сприйняття і підвищуючи розуміння серед аудиторії.

Завдання:

1. Відкрити сайт ресурсу Canva. Увійти в свій обліковий запис.
2. Ознайомитися з шаблонами дизайнів. Обрати дизайн для створення інфографіки. Тему обрати довільну, пов'язану з вашою предметною спеціальністю.

3. В особистій розробці скористатися різними об'єктами ресурсу Canva: текстом, картинками, фотографіями, елементами, стікерами, смайликами тощо (текст, картинки, елементи – обов'язкові). Додайте до неї мінімум 3 графічні елементи.

4. Додати анімацію на розроблену інфографіку.

5. Завантажити інфографіку з ресурсу Canva (у форматі .png і .gif). Обидва файли завантажити в якості відповіді в Moodle.

Методичні рекомендації

Крок 1: Підготовка до роботи. Увійдіть у свій обліковий запис на платформі Canva або зареєструйтеся, якщо у вас немає облікового запису. Ознайомтеся з інтерфейсом Canva.

Крок 2: Вибір шаблону

У пошуковому рядку на головній сторінці введіть «інфографіка» (рис.2.12). Виберіть один із запропонованих шаблонів, що найкраще відповідає вашим цілям.

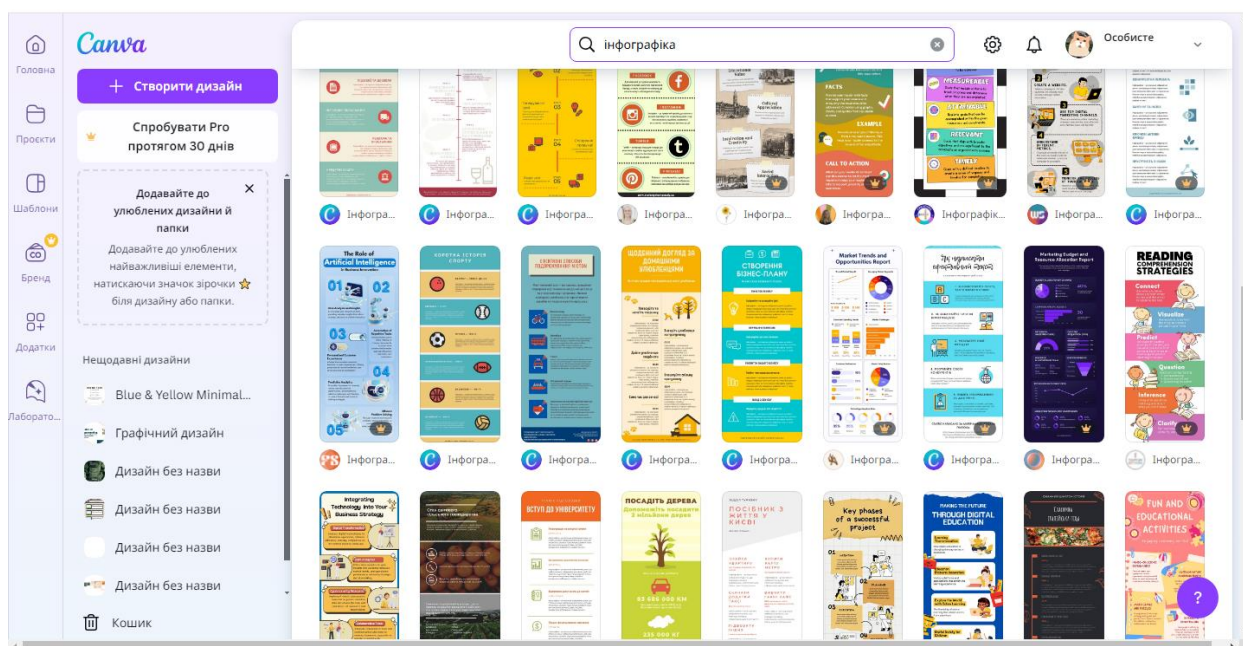


Рис. 2.12 Шаблони інфографіки в Canva

Крок 3: Налаштування інфографіки

Редагування тексту: натисніть на текстові поля та змініть текст відповідно до ваших даних. Використовуйте короткі, чіткі формулювання.

Додавання графічних елементів: у вкладці “Елементи” знайдіть відповідні іконки, діаграми або зображення. Додайте їх до вашої інфографіки, щоб зробити її більш візуально привабливою.

Налаштування кольорів і шрифтів: змініть кольори фону, тексту та графічних елементів, щоб вони відповідали вашому стилю. Виберіть шрифти, які легко читаються та підходять для вашої тематики.

Крок 4: Додавання власних елементів

Завантаження зображень: якщо потрібно, завантажте власні зображення або логотипи через вкладку “Завантаження”.

Розміщення елементів: перемістіть та налаштуйте елементи так, щоб інфографіка була зрозумілою та структурованою.

Крок 5: Перевірка та збереження

Перегляньте вашу інфографіку та переконайтеся, що всі елементи на своєму місці.

Натисніть “Завантажити” у верхньому правому куті, виберіть формат (PDF, PNG, JPG) та збережіть файл.

Крок 6: Презентація та обговорення

Поділіться вашою інфографікою з викладачем та одногрупниками. Обговоріть дизайн, зміст та ефективність вашої роботи.

Висновки. Опишіть ваші враження від роботи з Canva, відзначте основні труднощі та способи їх вирішення. Вкажіть, які навички ви здобули під час виконання лабораторної роботи.

РОЗДІЛ 3

ВИМОГИ ДО КАДРОВОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ОБ'ЄКТУ ГАЛУЗІ

Фахівці з графічного дизайну повинні мати хорошу уяву про візуальні елементи та вміти ефективно передавати ідеї через дизайн. Вони повинні володіти високими навичками роботи з різноманітними графічними редакторами, такими як Adobe Photoshop, Illustrator та інші, а також розуміти основи композиції, кольорової теорії та типографії. Крім того, важливим є здатність розуміти потреби клієнта та адаптувати дизайн під його вимоги, враховуючи специфіку цільової аудиторії. Вони також повинні мати креативний підхід, здатність генерувати нові ідеї, а також вміння працювати під тиском, дотримуючись дедлайнів і досягати поставлених цілей. Не менш важливими є комунікаційні навички для співпраці з іншими членами команди, а також здатність до саморозвитку та освоєння нових інструментів і технологій.

Вимоги до фахівців з графічного дизайну можуть варіюватися залежно від компанії, галузі та конкретного проекту. Наведемо основні вимоги, які часто зустрічаються.

1. Освіта та навички

Освіта: бажано мати ступінь у сфері графічного дизайну, образотворчого мистецтва або суміжних областей.

Знання програмного забезпечення: володіння інструментами Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign), Figma, Sketch або іншими графічними редакторами.

Художні навички: знання основ композиції, типографіки, кольорової теорії та принципів дизайну.

2. Досвід роботи

Портфоліо: наявність портфоліо, яке демонструє різноманітність і якість виконаних проектів.

Практичний досвід: досвід роботи в дизайні, який включає створення макетів, графіки для веб-сайтів, рекламних матеріалів тощо.

3. Творчі здібності

Креативність: здатність генерувати оригінальні ідеї та підходи до вирішення завдань.

Гнучкість: уміння адаптувати стиль дизайну під потреби клієнта або проекту.

4. Технічні навички

UX/UI дизайн: розуміння принципів користувацького досвіду (UX) та інтерфейсу (UI) є перевагою.

Анімація та 3D-графіка: базові навички роботи з анімацією або 3D-дизайном можуть бути корисними.

5. Комунікаційні навички

Командна робота: уміння працювати в команді, взаємодіяти з іншими відділами (маркетинг, розробка).

Здатність сприймати критику: уміння враховувати зворотний зв'язок та вносити корективи в дизайн.

6. Організаційні навички

Управління часом: здатність ефективно планувати робочий процес і дотримуватись дедлайнів.

Багатозадачність: уміння працювати над кількома проектами одночасно.

7. Знання галузевих стандартів

Тенденції дизайну: знання сучасних тенденцій у графічному дизайні та здатність інтегрувати їх у роботу.

Дотримання стандартів: знання вимог до друку, веб-дизайну та інших специфічних стандартів.

Залежно від специфіки вакансії можуть додаватися додаткові вимоги, такі як знання певних мов програмування (наприклад, HTML, CSS), досвід роботи з певними типами проектів або галузями.

Для викладача з графічного дизайну важливо мати глибокі знання в цій сфері, а також вміння ефективно передавати їх здобувачам освіти. Обов'язковою є профільна освіта, зазвичай ступінь у галузі графічного дизайну або суміжних дисциплін. Викладач має володіти сучасними графічними програмами і бути в курсі новітніх тенденцій у дизайні.

Досвід роботи в індустрії є важливим, адже це дає можливість поділитися практичними знаннями та реальними кейсами. Також викладачу необхідно мати добре розвинуті комунікаційні навички для ефективної взаємодії зі студентами, вміння пояснювати складні концепції простою мовою і давати конструктивний зворотний зв'язок.

Крім того, важливими є навички планування та організації навчального процесу, створення методичних матеріалів і розробка навчальних програм. Викладач має бути готовий до постійного вдосконалення своїх знань і методик, а також вміти адаптувати навчання під різні рівні підготовки здобувачів освіти.

РОЗДІЛ 4
МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ
У ГАЛУЗІ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ВИКЛАДАННЯ
ОСВІТНЬОГО МОДУЛЯ «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН НА ПЛАТФОРМІ
CANVA»

ДИДАКТИЧНИЙ ПРОЕКТ КОНСУЛЬТАТИВНОГО ЗАНЯТТЯ З
ТЕМИ «ОСНОВИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ» ДИСЦИПЛІНИ
«КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ ОБРОБКИ ДАНИХ» ДЛЯ
ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ СПЕЦІАЛЬНОСТІ
015 ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА (ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ)

4.1 Вихідні дані:

навчальний заклад: Бахмутський навчально-науковий професійно-педагогічний інститут Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна;

Галузь знань: 01 Освіта / Педагогіка.

Спеціальність: 015 Професійна освіта (Цифрові технології).

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський);

Освітній ступінь: бакалавр;

Дисципліна: «Комп'ютерні технології обробки даних»;

Тема: «Основи графічного дизайну».

Отже, дисципліна містить такі характеристики як:

кількість кредитів – 8;

модулів – 1;

змістових модулів – 5;

загальна кількість годин для вивчення дисципліни – 240 навчальних години з яких 144 години самостійної роботи та 96 годин аудиторної

(20годин лекційних занять та 76 годин лабораторної роботи) для денної форми навчання;

загальна кількість годин для вивчення дисципліни – 240 навчальних години з яких 212 годин самостійної роботи та 28 годин аудиторної (8 годин лекційних занять та 20 годин лабораторної роботи) для заочної форми навчання;

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної та індивідуальної роботи становить:

для заочної форми навчання – 96/144;

заочної форми навчання – 28/212.

Дисципліна «Комп'ютерні технології обробки даних» викладається в 3-му семестрі 2-го року професійної підготовки бакалаврів для денної та заочної форм навчання.

Форми контролю: іспит, курсова робота.

Великий обсяг навчального матеріалу, складність навчальних завдань та значний час, який відводиться на самостійну роботу, вимагають організації консультацій. Це дає можливість детальніше уявити ключові питання дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних», що сприяє більш глибокому розумінню її основних аспектів.

4.2 Проектування цілей консультативного заняття

Визначення навчальних цілей є одним з основних складових, від яких залежить методична організація заняття, вибір його форм, методів, засобів навчання та контролю. У цьому контексті навчальні цілі виступають системоутворюючим фактором, оскільки вони чітко відображають кінцеві результати, яких має досягти майбутній фахівець, і принципи побудови навчальної системи в усіх її аспектах. Це дозволяє ефективно керувати навчальним процесом, орієнтуючи його на конкретні цілі.

Проектування цілей консультативного заняття представлені у табл. 4.1 [2].

Таблиця 4.1

Цілі консультативного заняття

Цілі консульта- тивного заняття	Цілі формування різних рівнів засвоєння навчального матеріалу	Умови досягнення	Результат у вигляді дій здобувачів вищої освіти
1	З переліку визначень впізнавати основні поняття теми «Основи графічного дизайну» такі, як поліграфічний дизайн, веб дизайн, анімована графіка та напрями їх використання.	Мати уявлення про визначення терміну «графічний дизайн», а також розуміти сутність понять баланс, контраст, ієрархія, повторення, вирівнювання.	Правильно названо з переліку основні поняття теми «Основи графічного дизайну» такі, як поліграфічний дизайн, веб дизайн, анімована графіка та напрями їх використання та розуміти сфери їхнього застосування.
2	Уміти самостійно використовувати та створювати графічний дизайн, уміти застосовувати графічний дизайн в області дизайну інтерфейсу користувача (UI) і користувальницького досвіду (UX).	Виконання дій першого рівня: правильно названо з переліку основні поняття теми «Основи графічного дизайну» такі, як поліграфічний дизайн, веб дизайн, анімована графіка та напрями їх використання та розуміти сфери їхнього застосування.	Правильно самостійно використано та створено графічний дизайн, застосовано графічний дизайн в області дизайну інтерфейсу користувача (UI) і користувальницького досвіду (UX).
3	Важливо вміти проводити детальний аналіз помилок і недоліків у програмі, оцінювати їх вплив на роботу системи, а також формулювати висновки щодо можливостей усунення цих помилок та оптимізації роботи програми.	Виконання дій першого і другого рівнів: використано та створено графічний дизайн, застосовано графічний дизайн в області дизайну інтерфейсу користувача (UI) і користувальницького досвіду (UX).	Якісно виконаний аналіз виявлених помилок і недоліків у програмі, а також обґрунтовані висновки щодо шляхів їх усунення, є ключовим етапом для покращення функціональності програмного забезпечення.

Таким чином, було визначено основні елементи та завдання консультаційного поняття з теми «Основи графічного дизайну» в рамках дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних». Це заняття орієнтоване

на надання здобувачам освіти спеціальності 015 «Професійна освіта (Цифрові технології)» глибокого розуміння основних аспектів теми, а також на формування практичних навичок у застосуванні методів лінійної оптимізації.

4.4 Визначення найбільш складних для розуміння та засвоєння питань

На цьому етапі ми зосереджуємо увагу на визначених найбільш складних для розуміння та засвоєння тем і питань, які можуть становити труднощі для студентів (табл. 4.2). Цей процес допоможе визначити конкретні аспекти навчального матеріалу, які потребують додаткового роз'яснення або інтерпретації, що дозволяє сприймати більш ефективну засвоєння і кращу засвоєння теми.

Таблиця 4.2

Обрання питань для консультування та формулювання відповідей на можливі питання

Теми (або тема) дисципліни	Зміст програми за кожною темою	Найбільш складні питання за темами (темою)	Відповіді на питання
1	2	3	4
«Основи графічного дизайну»	1. Важливість та застосування графічного дизайну в різних галузях. 2. Основні принципи графічного дизайну. 3. Типи графічного дизайну. 4. Інструменти та програмне забезпечення для графічних дизайнерів.	1. Що є основою графічного дизайну?	1. Графічний дизайн є міждисциплінарною сферою, що складається з елементів різних наукових і практичних напрямків. Він ґрунтується на глибокому аналізі проблеми та визначенні цілей для прийняття оптимальних рішень за допомогою креативності, інноваційних підходів і нестандартного мислення.

		2. Що треба знати для графічного дизайну?	2. Для того, щоб статистичним дизайнером, необхідно вивчити основи живопису і зображення, овоїти колористику (правильне використання кольорів) і композицію, а також ознайомитися з більш широкими видами та жанрами графіки і графічної техніки. Важливим аспектом є вивчення роботи зі шрифтами і типографікою, а також оволодіння професійними програмами для графічного дизайну, такими як InDesign, Photoshop, Illustrator, CorelDraw.
		3.Що належить до основних принципів проектування в графічному дизайні ?	3. До основних принципів проектування в графічному дизайні належать. 1. Баланс. 2. Контраст. 3. Ієрархія. 4. Повторення. 5. Вирівнювання.
		4.Назвіть основні інструменти та програмне забезпечення, які використовуються графічними дизайнерами.	4. 1. Adobe Creative Suite. 2. Canva. 3. Sketch. 4. Procreate. 5. Інструменти типографіки

Отже, на цьому етапі було визначено найбільш складні та важливі для розуміння питань з теми «Основи графічного дизайну» в межах дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних», які потребують особливої уваги під час навчання студентів спеціальності 015 Професійна освіта (Цифрові технології). Ці питання стали основою для подальшої розробки консультативних занять, що сприяють глибшій діяльності освоєння матеріалу та забезпечують кращу підготовку здобувачів освіти до професійної сфери цифрових технологій.

4.5 Вибір дидактичних методів активізації

На наступному етапі ми шукаємо ефективні методи активізації навчальної діяльності під час консультацій, які сприяють більш глибокому засвоєнню матеріалу та розвитку практичних навичок. Для використання цього підходу, що забезпечує активну взаємодію студентів з навчальним контентом, а також сприяють інтеграції теоретичних знань з реальними ситуаціями (табл. 4.3) [3].

Таблиця 4.3

Методи активізації навчальної діяльності здобувачів вищої освіти на консультації

Дидактичні методи	Реалізація методів при проведенні консультаційного заняття
1	2
Методи підвищення наочності	Для ефективного викладання теми «Основи графічного дизайну» доцільно використовувати дизайн інтерактивної дошки та мультимедійного проектора, що дозволяє наочно та динамічно демонструвати презентаційні слайди, тим самим сприяючи кращому засвоєнню матеріалу. Додатково, використання плакатів та інших візуальних засобів допоможе зміцнити розуміння ключових понять. Такий підхід, поєднуючи сучасні цифрові технології з традиційними засобами навчання, дозволяє урізноманітнити процес навчання та значно підвищити рівень зацікавленості та залученості студентів.
Мотиваційні методи	Повідомлення про значущість теми: «Вивчення теми «Основи графічного» є етапом дизайну у вашому професійному становленні. Знання, здобуті у вивченні цього матеріалу, стануть необхідними для вирішення реальних завдань на підприємствах, де від вас буде вимагатися вміння працювати з математичними об'єктами та використовувати технології математичного програмування. Ви повинні навчитися ефективно використовувати програмне забезпечення для оптимізації виробничих процесів, аналізу даних та прийняття обґрунтованих рішень. Ці компетенції не тільки сприяють успіху компанії, але й остаточно ви станете висококваліфікованим професіоналом, здатним вирішувати складні інженерні завдання. Ваше вміння отримати отримані знання швидко ви зміцните авторитет у колективі, підвищите свою репутацію як досвідченого спеціаліста та станете основою для подальшої кар'єри. Таке мотивоване звернення не лише зацікавить студентів, але й допоможе їм побачити важливість зв'язку між теоретичними знаннями та їх практичною реальністю.
Комунікативні методи	Основною характеристикою комунікативного методу є комунікативна складова, яка охоплює кілька важливих аспектів: вступ, що привертає

	увагу – це ключовий елемент мовлення, який має зацікавити слухачів і налаштувати їх на подальше сприйняття інформації; чітка дикція – це потрібно правильно вимовляти слова, щоб слухати могли швидко і легко сприймати викладений матеріал; вміння контролювати власні емоції та поведінку – це важливий аспект, що забезпечує збереження уваги слухачів на темі, а не на самому доповідачі; зоровий контакт – позитивна впевненість у своїх словах і бажання взаємодіяти з аудиторією; сила голосу – важливий параметр, який залежить від усіх слухачів, наявності зовнішніх шумів, теми доповіді та її мети; розкриття теми – дає доповіді структуру, допомагаючи слухачам краще зрозуміти та запам'ятати основні ідеї; переконлива мова – дозволяє слухачам відчувати важливість і значущість матеріалу, підвищуючи рівень уваги до доповіді.
--	---

Отже, ми визначили та вибрали найбільш ефективні методи активізації навчальної діяльності здобувачів освіти під час консультацій, орієнтуючись на досягнення високих результатів навчання та стимулювання інтелектуального розвитку студентів. підхід сприяти не лише покращенню успішності цього навчання, але й розвитку критичного мислення, самостійності та здатності до аналізу.

4.6 Вибір способів організації консультативного заняття

Наступним етапом є вибір методів організації консультативного заняття, що створюються на основі аналізу даних, представлених у таблиці 4.4. Цей процес передбачає детальне врахування всіх факторів, що впливають на ефективність навчання, зокрема тип навчального матеріалу, рівень підготовленості студентів та конкретні цілі заняття [1].

Таблиця 4.4

Варіанти організації консультативного заняття

№ варіанта	Етапи організації заняття	Характеристика варіанта
1	2	3
1	- вступне слово лектора, - відповіді на питання здобувачів вищої освіти і	Недоліком цього варіанту проведення лекції-консультації є відсутність послідовності, системи в питаннях, на які

	обговорення їх, - заключне слово викладача	доводиться викладачу давати відповіді. Питання поступають хаотично, що знижує якість консультації.
2	- збір питань в письмовій формі до лекції, їх систематизація, - відповіді на питання, що поступили, - відповіді на додаткові питання, - обмін думками, - висновки.	Цей варіант, на відміну від попереднього, дозволяє викладачу групувати відповіді, що сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу здобувачами вищої освіти.
3	- видача завдань на самостійне вивчення матеріалу теми. - підготовка питань лектору. - відповіді і їх обговорення	В цьому випадку консультування грає функцію додаткового інформування зі складних питань і пояснення незрозумілого навчального матеріалу.
4	- повідомлення теми, - консультування декількома фахівцями в певній області науки і техніка з актуальних питань науки і нової техніки	Цей варіант лекції-консультації проводиться, як правило, зі спеціальних дисциплін, іноді для цієї мети використовуються наукові семінари. Такі заняття дають можливість зіставити думки різних учених на одну і ту ж проблему і є чудовою школою ведення дискусії.

Згідно з наведеними даними в таблиці, на наступному етапі обираємо перший варіант організації консультативного заняття, що передбачає детальне роз'яснення викладачем складних для розуміння питань, які викликають труднощі у здобувачів освіти. Такий підхід допоможе зняти труднощі та покращити засвоєння навчального матеріалу.

4.7 Розробка сценарію проведення консультативного заняття

Наступним кроком є розробка сценарію для проведення консультативного завдання, який базується на вибраному варіанті організації. сценарій забезпечує чітке визначення етапів роботи, що дозволяє ефективно роз'яснити складні питання, усунути непорозуміння та впровадити інтерактивні методи, які сприяють активізації навчального процесу (табл. 4.5) [3].

Сценарій консультативного заняття

Етапи проведення консультативного заняття	Дії викладача	Дії здобувачів вищої освіти
1	2	3
Організаційний момент	На початковому етапі здійснюється привітання, перевірка присутніх та реєстрація відсутніх студентів. Також проводити огляд аудиторії з наданням забезпечення комфортних умов для навчання: перевіряються освіта, температура, чистота та працездатність обладнання. Якщо у вас є будь-які недоліки, вони оперативно усуваються або виникають відповідним особам.	Викладач вітає студентів, встановлюючи позитивний контакт для належної атмосфери. Перевірка присутності розвивається через перекличку, що дозволяє не лише зафіксувати відвідуваність, але й сприяє активному залученню студентів до заняття.
Повідомлення теми і мети уроку	Оголошення теми заняття «Основи графічного дизайну» та визначення його основних завдань: поглиблення знань і розвиток навичок у компліментації математичного програмування для рішення теоретичних та практичних завдань. таким чином, акцент робиться на здатності знаходити оптимальні варіанти рішень серед численних можливих, що забезпечуються під час вирішення технологічних та економічних завдань на різних рівнях управлінської діяльності.	Осмислення важливості та актуальності вивчення теми, а також формування інтересу до неї. Студенти повинні розуміти, чому ця тема є важливою для їхньої майбутньої професійної діяльності, і чим вона може бути корисною для розвитку практичних навичок, залишається у реальному робочому середовищі. Сприяння мотивації до глибшого матеріалу навчання через демонстрацію зв'язку теоретичних знань із практичними завданнями, які студенти можуть зустріти під час виконання професійних обов'язків.
Мотивація мети	Вивчення теми «Основи графічного дизайну» є винятковим успіхом для вас, як майбутніх професіоналів. Цей навчальний матеріал стане незамінним у вашій майбутній професійній діяльності, будь то в навчальних закладах або на підприємствах, після чого ви повинні володіти основними технологіями та програмним забезпеченням для виконання графічних завдань. Застосування отриманих знань на практиці стане важливим аспектом вашої	Визначення теми заняття, чітке сприйняття його основних цілей та очікуваних результатів. Представлення ключових аспектів засвоєння матеріалу, які студенти повинні засвоїти в межах цієї теми. Акцент на важливості досягнення певних результатів навчання, таких як здобуття нових знань, розвитку практичних навичок і вмінь, які будуть представлені в реальних професійних ситуаціях.

	професійної роботи. Успішне засвоєння цієї теми не лише сприятиме вашому професійному зростанню, а й дозволяє вам стати висококваліфікованим фахівцем, здатним ефективно вирішувати практичні завдання, які забезпечують загальний успіх і процвітання організації.	
Актуалізація знань	Викладач проводить фронтальне усне опитування з метою перевірки базових знань: 1. Як ви розумієте, що таке графічний дизайн?	Здобувачі вищої освіти беруть участь у опитуванні та відповідають на поставлені питання Передбачувані відповіді: 1. Графічний дизайн це галузь професійної діяльності та навчальна дисципліна, яка займається створенням візуальних комунікацій для передачі повідомлень певним соціальним групам з конкретною метою.
Формування ООД	Викладач проводить консультацію згідно плану, за допомогою методу - пояснення: План 1. Важливість та застосування графічного дизайну в різних галузях. 2. Основні принципи графічного дизайну. 3. Типи графічного дизайну. 4. Інструменти та програмне забезпечення для графічних дизайнерів.	Розуміння значущості та актуальності вивчення теми є етапом у вашому навчанні. Проявлені інтереси до цієї теми дозволяють вам отримати не тільки теоретичні знання, але й розуміють, як їх працювати на практиці.
Визначення проблемних моментів під час вивчення питань теми та формування ВД	Викладач запитує студентів про недоречності, які виникли у них під час самостійного вивчення теми. Викладач відповідає на поставлені запитання: 1. Поліграфічний дизайн включає створення візуальних матеріалів, призначених для фізичного друку. Це може включати розробку логотипів, брошур, плакатів, упаковки, візитних карток та багато іншого. 2. Анімована графіка включає анімацію статичних конструкцій, щоб оживити їх. Він поєднує в собі методи графічного дизайну та анімації для створення візуально	Здобувачі вищої освіти запитують: 1. Що таке поліграфічний дизайн? 2. Що таке анімована графіка?

	динамічних та захоплюючих відеороликів, рекламних оголошень, заголовків та багато іншого.	
Підведення підсумків	Викладач підводить підсумки проведення консультації: «Сьогодні ми розглянули незрозумілі вам питання теми для самостійного вивчення. Зараз перевіримо як ви засвоїли незрозумілий вам матеріал. Скажіть, що ж таке «Графічний дизайн»?	Здобувачі вищої освіти слухають, відповідають: «Графічний дизайн – це різноманітна область, що охоплює різні типи та середовища. Якщо ви зацікавлені у створенні привабливого друкованого дизайну, цікавої веб-графіки або динамічної графіки, світ графічного дизайну пропонує безмежні можливості». Здобувачі вищої освіти

Отже, на цьому етапі ми підготували детальний сценарій проведення консультативного завдання, враховуючи обраний варіант його організації. сценарій включає в себе всі додаткові етапи, що дозволяють ефективно здійснити навчальний процес, активізувати участь здобувачів освіти та забезпечити досягнення.

На наступному етапі було підготовлено контурний конспект заняття з теми «Основи графічного дизайну» в межах дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних», орієнтуючись на здобувачів вищої освіти спеціальності 015 «Професійна освіта (Цифрові технології)».

Даний контурний конспект детально висвітлює ключові аспекти теми, структуру поняття, методи викладання та підходи до активізації навчальної діяльності студентів. Він допоможе організувати консультацію таким чином, щоб максимально збільшити ефективність засвоєння матеріалу.

Контурний конспект заняття з теми «Основи графічного дизайну» дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних» для здобувачів вищої освіти спеціальності 015 Професійна освіта. (Цифрові технології) представлено у Додатку А.

ВИСНОВКИ

Підсумовуючи результати дослідження, можна зробити такі висновки:

У кваліфікаційній роботі, відповідно до визначених цілей і завдань, детально проаналізовано стан наукової проблеми.

В ході дослідження було уточнено та впорядковано основні поняття, які відображають сутність та структуру процесу професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva», а також визначено ключові напрямки для покращення професійних компетентностей.

З'ясовано, що професійна підготовка фахівців для викладання даного модуля є важливою та актуальною проблемою в сучасній професійній педагогіці.

Проведено аналіз ступеня актуальності проблеми професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій для цієї освітньої програми.

Описано організаційну структуру професійної підготовки фахівців для викладання освітнього модуля «Графічний дизайн на платформі Canva».

Проведено аналіз нормативно-методичної документації з дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних». Проаналізовано основні поняття і принципи графічного дизайну.

Розглянуто особливості графічного дизайну на платформі Canva.

Розроблено три лабораторні роботи зі створення візуального контенту на платформі Canva.

Проаналізовано вимоги до кадрового забезпечення об'єкту галузі.

У четвертому розділі розроблено дидактичний проект консультативного заняття з теми «Основи графічного дизайну» в межах дисципліни «Комп'ютерні технології обробки даних» для здобувачів вищої освіти спеціальності 015 «Професійна освіта (Цифрові технології)».

Визначено основні цілі консультативного заняття, які сприяють ефективному засвоєнню теми, та обрано відповідні методи активізації навчальної діяльності для здобувачів вищої освіти під час консультації.

У рамках проекту також діє вибір оптимальних способів організації консультативного завдання, що враховують специфіку дисципліни та потреби студентів. Розроблено детальний сценарій проведення консультативного завдання, який відповідає обраному варіанту організації та включає всі потреби.

За основними результатами дослідження виконана публікація тез доповіді на VII Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції «Сучасні технології в енергетиці, електромеханіці, системах управління та машинобудуванні». (м. Харків, 06 грудня 2024 р.). Текст тез доповіді наведено у додатку Б.