

об'єктів є необхідним компонентом для формування кваліфікованого та конкурентоспроможного фахівця в галузі цифрових технологій на ринку праці.

#### Література

1. Harris Eisenberg. Humans Process Visual Data Better, 2014 [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.t-sciences.com/news/humans-process-visual-data-better>.
2. Nasir, A., Sheharyar, A., Shakir, M. Z., Qaraqe, K., & Bouhali, O. 3D visualization to aid engineering education: A case study to visualize the impact of wireless signals on human brain. in 2014 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON). IEEE, 2014. p. 581-585.
3. Джеджула О. М. Теорія і методика графічної підготовки студентів інженерних спеціальностей вищих навчальних закладів : автореф. дис. канд. пед. наук : спец. 13.00.04 / О. М. Джеджула; Терноп. нац. пед. ун-т ім. В. Гнатюка. – Тернопіль, 2007. – 42 с.

*Потанчук О. І.*

доцент кафедри комп'ютерних технологій,  
кандидат педагогічних наук,  
Тернопільський національний педагогічний  
університет імені Володимира Гнатюка

*Буцьора М. О.*

магістрант,  
Тернопільський національний педагогічний  
університет імені Володимира Гнатюка

### МЕТОДИКА ГРАФІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ В ГАЛУЗІ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Проблема підготовки майбутніх висококваліфікованих фахівців в галузі цифрових технологій до професійної діяльності є особливо актуальною у зв'язку зі зміною парадигми професійної освіти. Пошуком нових підходів до вирішення цього питання є формування творчої особистості, здатної до саморозвитку і самовдосконалення. У процесі їх професійної підготовки вирішуються завдання, пов'язані з визначенням того, що повинен знати майбутній фахівець відповідно до його професійної діяльності [3].

Основою графічної підготовки майбутніх фахівців в галузі цифрових технологій є розвиток просторової уяви, навчання студентів різноманітних методів розробки реалістичних, спрощених та умовних зображень, які застосовуються в різних галузях діяльності людини. Графічна компетентність, як складовий компонент всебічної підготовки майбутніх фахівців, повинна здійснюватися протягом всього періоду навчання у закладі вищої освіти (ЗВО) послідовно та цілеспрямовано [4].

Під поняттям «графічна компетентність» розуміємо вміння читати графічні зображення (креслення, малюнки, схеми, графіки), вміння їх будувати за допомогою різноманітних програмних інструментів, вміння раціонально оформлювати записи, моделювати й конструювати графічні ситуації, оперувати графічними об'єктами.

Покращення якості графічної підготовки майбутніх фахівців в галузі цифрових технологій та удосконалення їх навчально-виховного процесу в цілому, передбачає стратегія розвитку вищої освіти в ЗВО України [1].

Програмне середовище CorelDraw призначений для роботи з векторною графікою і є лідером серед подібних програм. Популярність CorelDraw пояснюється великим набором засобів створення і редагування графічних образів, зручним інтерфейсом і високою якістю одержуваного зображення. З його допомогою можна створювати як прості контурні малюнки, так і ефективні ілюстрації з вражаючим перетіканням кольорів і приголомшуючими ефектами [2].

Сьогодні, це є потужний графічний редактор, в який включено широкий набір професійних функцій, реалізованих на високому програмному рівні, що робить його основною

програмою, що використовується кваліфікованими фахівцями в різних галузях діяльності людини.

Таким чином, на систему навчання майбутніх фахівців в галузі цифрових технологій покладено завдання орієнтуватися на запит ринку праці та відповідати їм підготовкою висококваліфікованих фахівців, передбачити динаміку змін потреб суспільства.

#### Література

1. Буянов П. Г. Формування графічної культури у майбутніх учителів трудового навчання України та Російської Федерації (порівняльний аналіз): автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.04 / П.Г. Буянов ; АПН України. Ін-т пед. освіти і освіти дорослих. — К., 2008. — 19 с
2. Возможности CorelDRAW [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: [http://logos34.ru/articles/vozmozhnosti\\_coreldraw/](http://logos34.ru/articles/vozmozhnosti_coreldraw/).
3. Доброштан О.О. Інформатизація освіти та застосування ІКТ для покращення її якості. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: URL: [http://archive.nbuv.gov.ua/portal/soc\\_gum/itvo/2010\\_6/21.pdf](http://archive.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/itvo/2010_6/21.pdf)
4. Яворик Ю.В. Роль інформаційних комп'ютерних графічних технологій у формуванні творчої діяльності майбутніх фахівців дизайну / Ю.В. Яворик // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи: зб. наук. праць – К.: Інститут реклами, 2007. – Вип. № 10. – С. 39 – 42.

**Потанчук О. І.**

доцент кафедри комп'ютерних технологій,  
кандидат педагогічних наук,  
Тернопільський національний педагогічний  
університет імені Володимира Гнатюка

**Федорак Д. Б.**

магістрант,  
Тернопільський національний педагогічний  
університет імені Володимира Гнатюка

### ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК ДИЗАЙНУ ІНТЕР'ЄРУ В МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ СФЕРИ ПОСЛУГ

Стрімкий розвиток сучасних комп'ютерних технологій, спонукає майбутніх фахівців різних галузей, в тому числі і сфери послуг, володіти такими технологіями, а головне, проявляти свою творчість оперуючи відповідними засобами. Популярності стрімко набирають технології і засоби, які забезпечують реалізацію ідей дизайну, зокрема інтер'єру. Тому, сьогодні на ринку праці є потреба конкурентоспроможних фахівців сфери послуг, які мають широке коло навик, в тому числі і дизайну інтер'єру закладів сфери послуг. Існує безліч сучасних програмних засобів, які допомагають реалізувати безліч рішень, в галузях дизайну інтер'єру, реклами, індустріального та ландшафтного дизайну, web-дизайну тощо.

Одним із напрямів розвитку тривимірної графіки є можливість формування просторових зображень реальних та уявних об'єктів. Розвиток програмного забезпечення, яке дозволяє виконувати графічні роботи не тільки на площині а й у просторі, вимагає графічної підготовки майбутніх фахівців у відповідності до особливостей їх професійної діяльності [1].

У науково-методичній літературі з питань застосування та навчання систем тривимірної графіки розглядаються різні види діяльності студентів із використанням засобів комп'ютерних технологій – проектування, моделювання, конструювання, дизайн тощо [2].

Підготовка студентів до творчої діяльності, до якої відноситься процес проектування дизайну інтер'єру в середовищі 3ds MAX, неможлива без впровадження в навчальний процес зазначених технологій, як важливого засобу формування в студентів стійкого інтересу та готовності до творчої діяльності. Опанування методикою побудови об'ємно-просторової моделі об'єкта, отриманої шляхом відтворення реального об'єкту в інформаційну тривимірну