

© **Дай Чжен**

аспірант кафедри початкової, дошкільної та професійної освіти ХНПУ імені Г. С. Сковороди

Чанчунський університет
Чанчунь, Китай
e-mail: 617101934@qq.com
https://orcid.org/0000-0003-0250-9225**ПІДГОТОВКА ДИЗАЙНЕРІВ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ПРОФІЛЮ У КИТАЙСЬКІЙ ПРОФЕСІЙНІЙ СИСТЕМІ ОСВІТИ**

У статті розглядається професійна підготовка фахівців мультимедійного дизайну у вищих закладах освіти КНР. Здійснено спробу визначити сутність професійної компетентності фахівців з мультимедійного дизайну, що полягає в інтегральній якості особистості, яка реалізує готовність і здатність майбутнього фахівця до здійснення професійної творчої діяльності: використання комп'ютерних технологій, що дозволяють створити новий відео-арт продукт, інтерактивний об'єкт або інтерактивні цифрові твори як в рамках галузі сучасного мистецтва, так і виходячи за ці межі за допомогою ілюзії руху об'ємних і площинних зображень, а також здатність керувати інформаційними потоками у вигляді текстів, музики, анімації, графічних зображень та ін. на основі сформованих знань, умінь, навичок. Теоретично обґрунтовані психолого-педагогічні особливості та організаційно-педагогічні умови розвитку професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну у вищих закладах освіти мистецького профілю КНР. Проведено систематизацію, осмислення й узагальнення результатів дослідження; встановлені особливості і загальні тенденції сучасної медіагалузі та її вплив на стан розвитку професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну у вищих закладах освіти; окреслено характеристики медіасередовища, обґрунтовано зміст і структуру мультимедійної діяльності, виявлено її класифікацію. Уточнено сутність базових понять дослідження (професійна підготовка, мультимедійний дизайн, медіа-дизайн). Визначено доцільність головних навчальних блоків, що забезпечують активізацію творчих можливостей та професійну підготовку фахівців мультимедійного дизайну у вищих закладах освіти; розкрито суть їх складових; уточнені теоретичні висновки, визначені перспективи вивчення досліджуваної проблеми.

Ключові слова: професійна підготовка; дизайнерська майстерність; медіасередовище; мультимедійний дизайн; медіа-дизайн.

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями. Реформування освіти в КНР є частиною процесів оновлення суспільства та тих змін, що стосуються підйому країни за рахунок науки і освіти. Китайська професійна освіта до «культурної революції» була направлена на задоволення кадрових потреб державної економіки. Сьогодні уряд КНР надає модернізації освіти пріоритетне значення, у системі освіти активно розвиваються інтеграційні процеси, розробляються нові освітні стандарти, зміст, форми і методи навчання які спрямовані на формування єдиного освітнього простору та усунення дефіциту кваліфікованих фахівців.

Аналіз сучасного стану викладання мультимедійного дизайну у мистецьких вищих закладах освіти КНР та з'ясування реальних умов для розвитку професійної майстерності майбутніх

дизайнерів вказаного профілю обумовлені вимогами ринку праці до підвищення якості підготовки кадрів і реструктуризацією установ мистецьких закладів освіти за принципом оптимізації дизайн-освіти. Однак, незважаючи на модернізацію системи дизайн-освіти китайські художники зберігають свій специфічний світогляд, спираючись на досягнення багатовікової духовної культури. Тому вважаємо актуальним висвітлити в наданій статті проблему підготовки фахівців з мультимедійного дизайну та складовими дизайну як культурного і освітнього простору КНР.

Дизайнерська діяльність і система підготовки відповідних фахівців пройшли нелегкий шлях свого становлення від навчання ремеслу до сучасної дизайнерської освіти. Аналіз науково-педагогічного складу різних мистецьких і педагогічних вищих закладів освіти показав, що підготовку

студентів-дизайнерів здійснюють переважно художники, архітектори або практикуючі дизайнери без педагогічної освіти. Ці викладачі як правило є фахівцями зі спеціальності, проте, не всі отримали відповідну психолого-педагогічну підготовку. Це свідчить про необхідність актуалізації і популяризації психолого-педагогічних знань, відповідного педагогічного стажування та підвищення кваліфікації серед майбутніх дизайнерів з метою ефективного розвитку їхньої професійної майстерності.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Проблеми професійного навчання в Китаї присвітили свої наукові розробки Бао Цзигуй (2010), Лю Гуйлін (2018), Лю Чунилін, Ші Чанфа, Юй Цзугуан, Ег. Gorgul й Ем. Gorgul (2012) та ін. Водночас теоретичні основи модернізації освіти в Китаї представлені в працях Тань Сунхуа (2003), Ма Шуцао (2009), Цзян Саоянь (2016), Чен Сівей, Хуа Яо, Ян Цзіту та ін. Можна зазначити, що історико-педагогічному аналізу системи вищої освіти КНР приділили увагу в наукових розвідках А. Антуповський, Н. Боревська, Ван Ітан, Л. Калашник (2020), Лю Донмін, С. Маркова, О. Михайличенко, Н. Пазюра, Су Сяохуань, Н. Франчук, Чжу Муцю, О. Шацька та ін.

Аспекти професійної освіти дизайнерів, розробку і впровадження сучасних педагогічних технологій у навчальний процес вищої школи розглядали: О. Баніт, В. Бойчук, З. Макара, Цзя Ячен, С. Чирчик, Хуэйлін, Чжан (2002). Теорію дизайну і художньої творчості досліджували у своїх працях Є. Антонович (2009), О. Бойчук, І. Голод, В. Даниленко, Т. Паньок (2020), В. Прусак, А. Чебикін, М. Яковлев та ін.

Формулювання цілей та завдань статті. Метою дослідження є висвітлення складових підготовки майбутніх фахівців мультимедіа, а також вдосконалення навчально-методичного забезпечення для професійного навчання дизайнерів.

Виклад основного матеріалу. Вивчення матеріалів наукових, педагогічних, мистецтвознавчих публікацій китайських дослідників, нормативно-законодавчих актів з проблеми дослідження показало, що розвиток дизайну, культивування його засад є одним із пріоритетних для культури й освіти Китайської Народної Республіки. Тим більше, що в останні десятиріччя дизайн і дизайнери стали імідже-творчими інструментами суспільного та економічного поступу КНР. У зв'язку з зростаючою потребою у високоякісних дизайнерських проектах, базованих на сучасних наукових і творчих концепціях та кращих здобутках світових дизайнерських шкіл, особливо гостро відчувається потреба у фахівцях мультимедійного дизайну.

Одним із важливих аспектів навчання й підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну є вміння знаходити загальні патерни в несподіваних перетинах, перехрестях і закономірностях у різних напрямках дизайну. Медіа-дизайнер розробляє проекти художнього оформлення для різних медіа-платформ і каналів інформації, створює ескізи і візуалізує концепції дизайну (сайти і Лендінзі, соцмережі, digital і друковані журнали, відео-контент тощо).

Аналіз сучасної науково-педагогічної літератури дає нам підстави стверджувати, що наразі відсутнє чітке визначення поняття «мультимедійний дизайн»; відсутня ясна позиція з організації професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну та його ув'язування з навчально-виховним процесом. Характеризуючи базові поняття дослідження, проаналізуємо ключові визначення.

Мультимедійний дизайн – це вид пізнання і спосіб вирішення творчих завдань, що стосуються візуалізації складної інформації: CD-презентації, каталоги продукції, фото-галереї, портфоліо з застосуванням звукових і відео ефектів, створення рекламних та навчальних роликів, ігор, і інтерактивних описів до програмних продуктів. Мультимедійний дизайн, передбачає розробку дизайну і програмної частини кінцевого продукту, а також створення ергономічного інтерфейсу для інтерактивної роботи з веб-сайтами, каталогами, презентацією тощо.

Паралельно з терміном «мультимедійний дизайн» використовують «медіа-дизайн», що означає розробку цифрового (мережевого) контенту для публікації на різних майданчиках і в різних контекстах, створення нового середовища комунікації (робота зі складними візуальними наративами, де текст і зображення порівну ділять між собою смислове навантаження). Наприклад розробка дизайн-контенту: створення GQ-цифрового макету видання (журнальний дизайн), робота з екранною типографією (дизайн сайтів цифрових медіа в друкованій аналогії) тощо.

Медіасередовище багатопрофільне по тематиці і варіативне по техніці просування, тому в профільний ряд медіадизайну потрапляють веб-дизайн, арт-дизайн, ланд-дизайн, теледизайн. Сучасна медіагалузь включає низку традиційних елементів. Її канали об'єднують телебачення, радіо, газети, журнали, книги, кіно і музичні записи. Однак з розвитком нових технологій дана галузь розширилася і наразі включає ще й інтернет, відео- і комп'ютерні ігри, мобільні пристрої і смартфони.

На відміну від прикладних дизайнерів, які працюють з реальними об'єктами, дизайнер

мультимедіа, спочатку створює віртуальну реальність у комп'ютері, а потім переносить її в реальне життя. Для цього необхідно постійно відточувати свої навички, щоб вміти використовувати звук, відео, графіку, анімацію та інші елементи для створення завершеної роботи.

Спеціаліст з мультимедійного дизайну інтегрує свій талант, креативність і знання в електронний твір мистецтва (веб-сайти, кіно, телебачення, реклама в освітніх установах, проектних і виробничих фірмах, корпоративних компаніях тощо), а також сприяє формуванню позитивного іміджу компанії, розробляє концепції для створення медіадизайну, створює іміджевий ефект при роботі з рекламою; співпрацює зі ЗМІ, аудіо-, відео- та поліграфічною продукцією, у межах своєї компетенції несе відповідальність за якість виконуваних обов'язків.

Тож якісна професійна підготовка фахівців мультимедійного дизайну складається з багатьох факторів. Серед них високий рівень володіння знаннями, вміннями та нормативами, необхідними для виконання професійних обов'язків. Тож майбутні фахівці мультимедійного дизайну повинні володіти відповідними теоретичними й практичними навичками. А саме: до теоретичних навичок відносимо володіння знаннями щодо актуальних тенденцій в інтерактивному середовищі, графічному і комунікаційному дизайні, основних принципів психології сприйняття візуальної інформації, уміння застосовувати знання з основ живопису і малюнку, колористики, композиції до проектної діяльності, процесів і технологій сучасної поліграфії, функціонування медійних каналів поширення комунікації, маркетингові основи видавничого бізнесу тощо.

До практичних навичок можна віднести: уміння створювати макети друкованих видань, оформлювати медійні Web-сайти і сторінки соціальної мережі, опрацьовувати дизайн бренд-бука, розсилки, презентацій, медіа-китів і іншої продукції, працювати з фотозображеннями (Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe After Effects, MAYA), застосовувати практичну типографіку, орнаменталістику, редагувати текст під формат верстки, розробляти моушн-анімацію і відеоролики, володіти растровими і векторними графічними редакторами (Adobe CC, QuarkXPress, CorelDraw, SketchApp) тощо.

З точки зору нашого дослідження на якість професійної підготовки майбутніх фахівців мультимедійного дизайну впливає гуманістична парадигма та особистісно зорієнтований підхід до навчання. Важливого значення набувають такі особисті якості майбутнього фахівця мультимедійного дизайну, як: клієнтоорієнтованість,

професійна комунікація, тайм-менеджмент, раціональна організація робочого процесу, робота в команді, вміння вести кілька проектів паралельно, увага до деталей, відповідальність за результати, саморозвиток.

Зазначимо, що особистісно зорієнтований підхід у вищих закладах освіти спрямований на суб'єкт-суб'єктні стосунки викладача і студента і забезпечує реалізацію інтелектуально-ціннісного розвитку студента, що відбувається за умови використання усіх форм і методів активного навчання, сукупності педагогічних технологій, які уможливають моделювання наслідків професійної діяльності.

Сутність професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну, на нашу думку, полягає в розвитку багаторівневих, профільних і багатофункціональних мистецьких навчальних закладах, підвищення кваліфікації викладацьких кадрів, розвиток соціального партнерства навчального закладу з виробництвом; збільшення частки практико-орієнтованої підготовки за рахунок створення при вищих мистецьких закладах власної бази практик.

У процесі навчання в мистецькому вищому закладі освіти майбутній фахівець повинен навчитися генерувати оригінальні ідеї та втілювати їх у матеріалі відповідними засобами образотворчого мистецтва (композиція, рисунок, кольорознавство, історія мистецтва, графічні техніки тощо) на основі володіння образно-стильовими, художньо-проектними, продуктивно-образними та інформаційно-комунікативними навичками що є невід'ємними складниками професіоналізму фахівців мультимедійного дизайну, оскільки забезпечує творчі можливості їх діяльності.

Зазначимо, що навчаючись у аспірантурі Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди і маючи можливість порівнювати дві системи навчання можемо висувати, що українська універсальна модель викладання дає студентам значно більше розуміння стилістичної цілісності, ясності і глибини вивчення предмету, дозволяє використовувати широкий діапазон мистецьких практик від найдавніших часів до сучасних напрямів, на основі синтезу яких, виробляються індивідуальні прийоми ритмічно-просторової структури творів про що зазначала Т. Паньок (2020) у своїй праці (с. 50).

Тож для професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну актуально включення до навчальних програм не тільки художньо-творчих навчальних предметів, модулів з підприємництва і маркетингу, а й навчальних блоків що дають можливість застосовувати китайські на-

ціональні образотворчі надбання в галузі мультимедіа.

Визначимо головні навчальні блоки, що забезпечують професійну підготовку фахівців мультимедійного дизайну: блок комп'ютерних технологій: web-дизайн, мультимедіа (основи застосування світла, теорія звуку, відео, фото), комп'ютерна графіка в дизайні і рекламі, тривимірна композиція, основи візуальної реклами, віртуальне моделювання та макетування; блок з образотворчого мистецтва: теорія і практика кольору, композиція, рисунок, пластанатомія, історія китайської і зарубіжної анімаційної історії мистецтв, анімаційна перспектива, сучасна поліграфія; блок психолого-педагогічної та гуманітарної підготовки: професійна психологія, психологія художньої творчості, психологія та педагогіка художньої творчості, методика викладання образотворчого мистецтва та дизайну, маркетинг, підприємництво, електронна комерція, знання іноземної мови тощо.

Вивчення блоку психолого-педагогічної підготовки дає можливість майбутнім дизайнерам займатися викладацькою діяльністю в загальноосвітніх і позашкільних навчальних закладах та надає знання до практичної реалізації педагогічних технологій, необхідних методик образотворчого мистецтва та дизайну, допомагає формувати творчі уміння тощо.

Застосування психолого-педагогічних особливостей під час підготовки майбутніх фахівців з мультимедійного дизайну забезпечує навчальний процес інтеграцією психолого-педагогічних, проектно-художніх та інформаційно-комунікативних компетентностей, допомагає посиленню мотивації до самовдосконалення, активізує самоосвітню діяльність.

Аналіз навчальних планів і програм, змісту і форм навчання дає підстави стверджувати, що загалом такий перелік навчальних блоків змістовно охоплює весь необхідний теоретичний матеріал і спрямований на вироблення практичних навичок дизайнерської майстерності.

Визначальною функцією підготовки майбутнього фахівця мультимедійного дизайну є діяльність, що спрямована на організацію процесу навчання відповідно до нормативних документів і поєднує теоретичну й практичну складові. Для професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну у вищих закладах освіти актуальний «дуальний» метод освіти, який передбачає, що всі теоретичні знання отримані під час занять у вищих закладах освіти підкріплені практичними навичками в організаціях і на підприємствах дизайнерської галузі.

Професійну підготовку фахівця мультимедійного дизайну доцільно розглядати з позиції системно-структурного підходу, який має змістові, структурні й функціональні зв'язки, що знаходяться в постійному розвитку. Такий підхід дозволяє виявити інтегровані властивості та якісні характеристики складових професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну у вищих закладах освіти, а також дозволяє обґрунтовано обирати сукупність загальнонаукових і конкретно наукових теоретико-методологічних підходів, які сприяють підвищенню ефективності підготовки відповідних кадрів, становленню і розвитку їх професіоналізму (Гузій, 2004).

Під час підготовки доцільно застосувати психолого-педагогічні особливості, що забезпечують інтеграцію психолого-педагогічних, проектно-художніх та інформаційно-комунікативних компетентностей майбутнього фахівця, усвідомлення ним посилення мотивації до самовдосконалення як дієвої рушійної сили професійного зростання; активізацію самоосвітньої діяльності.

Висновки. Отже, аналізуючи особливості професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну, можна зазначити, що дослідження сучасної термінології показало невизначеність основних термінів з області мультимедіа.

У статті уточнено і конкретизовано поняття «мультимедійний дизайн», «медіа-дизайн». Ці визначення дозволяють більш ефективно освоювати науковцями, освітянами та фахівцями мультимедійного дизайн-проектну галузь практичної діяльності.

На основі проведеного дослідження, нами виявлені особливості професійної підготовки фахівців мультимедійного дизайну в вищих закладах освіти КНР, що полягають у дуальній освіті, системно-структурному підході до професійної підготовки, вільному володінню теоретичними і практичними біфункціональними професійними навичками (реалізації знань з формування, кольородидактики, проектної грамоти, візуалізації складної цифрової інформації тощо), умінні рефлексувати й аналізувати процес творчої діяльності та її результати; послідовно вибрати та використовувати відповідні образотворчі та дизайн-методи для професійної підготовки.

Перспективи подальших досліджень убачаємо в дослідженні практичних і художньо-естетичних функцій у сфері підготовки фахівців з мультимедійного дизайну; опрацюванні внутрішньо-вузівської системи, спрямованої на розвиток особистісних та діяльнісних складових майбутнього фахівця в процесі його професійної діяльності.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Bronack, St., Sanders, R., Cheney, A. and etc. (2008). Presence pedagogy: teaching and learning in a 3D virtual immersive world. *International journal of teaching and learning in higher education*. 20, 59–69. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ895226.pdf>
- Gorgul, Ercument, Gorgul, Emine (2012), Teaching Creativity: Developing Experimental Design Studio Curricula for Pre-College and Graduate Level Students in China. *Social and Behavioral Sciences*. 51, 714–720. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.230>
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. USA: John Wiley & Sons <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345>
- Panyok, T. (2020). Historical-cultural and lighting context of artistic education in Ukraine in the beginning of the 20th century. *International journal of conservation science. Romania*. 11, 945–952. http://ijcs.ro/public/IJCS-20-69_Panyok.pdf
- Tapsisa, N. (2012). Virtual worlds and course dialogue. *American journal of distance education*. 26, 96–109. <https://doi.org/10.1080/08923647.2012.655053>
- Volker, Kirchberg (2018). Managing Real Utopias: Artistic and Creative Visions and Implementation, eds. Constance DeVereaux. *New York: Imprint Routledge* <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315164205-13/managing-real-utopias-volker-kirchberg>
- Wong M., Khong C., Thwaites H. (2012). Applied UX and UCD Design Process in Interface Design. *Social and Behavioral Sciences*, 51, 703–708. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.228>
- Антонович, Є. (2009). Проблеми теорії та методології дизайну. *Педагогіка вищої та середньої школи*. 26, 21–22. <http://oaji.net/articles/2014/690-1396516170.pdf>
- Бао, Цзигуй (2010). История китайской анимации. Пекин: Изд. книжки в картинках <https://elibrary.ru/item.asp?id=30005082>
- Гузій, Н. (2004). Педагогічний професіоналізм: історико-методологічні та теоретичні аспекти. Київ: НПУ ім. М. П. Драгоманова <https://elibrary.ru/item.asp?id=20009581>
- Опалев, М., Мурашко, М. (2012). Определение моушн-дизайна и систематизация его объектов. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Мистецтвознавство. Архитектура*. 6, 31–35. <https://scholar.google.com.ua/scholar?oi=bibs&cluster=12444522952431331251&btnI=1&hl=ru>
- Хуан, Чжунцзин (2020). Китайский путь развития фундаментального образования. СПб. : Нестор-История <https://nestorbook.ru/uDrive/file/4888/4dbd2a59650ab53f79cc65075727e9e1>
- Хуэйлин, Чжан (2002). История китайской анимации в XX веке. *Northwest Fine Arts*. Лондон <https://cyberleninka.ru/article/n/te-vey-i-kitayskaya-animatsionnaya-shkola/viewer>
- Цзянь, Сяоянь (2016). Высококвалифицированные учителя как ключевой фактор качества образования. *Практика в Китайской народной республике* <https://www.hse.ru/data/2016/03/17/1127403847/Цзянь%20Сяоянь.docx>

REFERENCE

- Bronack, St., Sanders, R., Cheney, A. and etc. (2008). Presence pedagogy: teaching and learning in a 3D virtual immersive world. *International journal of teaching and learning in higher education*. 20, 59–69. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ895226.pdf> [in English]
- Gorgul, Ercument, Gorgul, Emine (2012), Teaching Creativity: Developing Experimental Design Studio Curricula for Pre-College and Graduate Level Students in China. *Social and Behavioral Sciences*. 51, 714–720. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.230> [in English]
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. USA: John Wiley & Sons <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345> [in English]
- Panyok, T. (2020). Historical-cultural and lighting context of artistic education in Ukraine in the beginning

- of the 20th century. *International journal of conservation science. Romania*. 11, 945–952. http://ijcs.ro/public/IJCS-20-69_Panyok.pdf [in English]
- Tapsisa, N. (2012). Virtual worlds and course dialogue. *American journal of distance education*. 26, 96–109. <https://doi.org/10.1080/08923647.2012.655053> [in English]
- Volker, Kirchberg (2018). Managing Real Utopias: Artistic and Creative Visions and Implementation, eds. Constance DeVereaux. *New York: Imprint Routledge* <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315164205-13/managing-real-utopias-volker-kirchberg> [in English]
- Wong M., Khong C., Thwaites H. (2012). Applied UX and UCD Design Process in Interface Design. *Social and Behavioral Sciences*. 51, 703–708. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.228> [in English]
- Antonovych, YE. (2009). Problemy teorii ta metodolohiyi dyzaynu. *Pedahohika vyshchoyi ta seredn'oyi shkoly* [Problems of design theory and methodology]. 26, 21–22. <http://oaji.net/articles/2014/690-1396516170.pdf> [in Ukrainian]
- Bao, Tsziguy (2010). Istoriya kitayskoy animatsii [History of Chinese animation]. Pekin: Izd. knigi v kartinkakh <https://elibrary.ru/item.asp?id=30005082> [in Russian]
- Huziy, N. (2004) Pedahohichnyy profesionalizm: istoryko-metodolohichni ta teoretychni aspekty [Pedagogical professionalism: historical-methodological and theoretical aspects]. Kyiv: NPU im. M. P. Drahomanova <https://elibrary.ru/item.asp?id=20009581> [in Ukrainian]
- Opalev, M., Murashko, N. (2012). Opredeleniye moushn-dizayna i sistematzatsiya yego ob'yektov [Definition of motion design and systematization of its objects]. *Vestnik Khar'kovskoy gosudarstvennoy akademii dizayna i iskusstv. Iskusstvovedeniye. Arkhitektura*. 6, 31–35. <https://scholar.google.com.ua/scholar?oi=bibs&cluster=1244522952431331251&btnI=1&hl=ru> [in Russian]
- Khuan, Chzhuntszin (2020). Kitayskiy put' razvitiya fundamental'nogo obrazovaniya [China's way of developing basic education]. SPb. Nestor-Istoriya <https://nestorbook.ru/uDrive/file/4888/4dbd2a59650ab53f79cc65075727e9e1> [in Russian]
- Khueylin, Chzhan (2002). Istoriya kitayskoy animatsii v XX veke [History of Chinese animation in the twentieth century]. *Northwest Fine Arts*, London <https://cyberleninka.ru/article/n/te-vey-i-kitayskaya-animatsionnaya-shkola/viewer> [in Russian]
- Tszyan, Syaoyan' (2016). Vysokokvalifitsirovannyye uchitelya kak klyuchevoy faktor kachestva obrazovaniya [Highly qualified teachers as a key factor in the quality of education]. *Praktika v Kitayskoy narodnoy respublike* <https://www.hse.ru/data/2016/03/17/1127403847/Цзянь%20Сяоянь.docx> [in Russian]

Дата надходження рукопису 28.03.2021

DOI 10.34142/27091805.2021.2.01.01

© **Dai Zhen**

Post-graduate student of the department of social education, graduate and professional education of H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University

Changchun University

Changchun, China

e-mail: 617101934@qq.com

<https://orcid.org/0000-0003-0250-9225>

TRAINING OF MULTIMEDIA PROFILE DESIGNERS IN THE CHINESE PROFESSIONAL EDUCATION SYSTEM

The purpose of the article considers the professional training of multimedia design specialists in higher educational institutions of the People's Republic of China. The aim of the study was to highlight the components of the training of future multimedia professionals, as well as to improve the training and methodological support for professional training of designers in the Chinese education system.

Methods & methodology. Conventional pedagogical research methods were applied: theoretical analysis of scientific and pedagogical literature, comparative analysis, empirical and modeling methods. The results of the analysis of scientific and methodological literature on the research problem show that its various aspects are reflected in the works of scientists who consider the professional skills of future design professionals at the higher education level (E. Antonovich, Liu Guilin, Liu Chunilin, Shi Changfa, Yu Zuguang, A. Antipovsky, N. Borevskaya, Liu Dongming, V. Danylenko, M. Opalev, N. Pazyura, Su Xiaohuan, N. Franchuk, Zhu Mutsu, Jia Yacheng, Er.Gorgul, Em.Gorgul, etc.).

Scientific novelty. Psychological and pedagogical features and organizational and pedagogical conditions for the development of professional training of multimedia design specialists in higher educational institutions of artistic profile in China were theoretically substantiated. An attempt was made to determine the essence of professional competence of multimedia design specialists, which consists in the integral quality of personality, which conducts the readiness and ability of the future specialist to carry out professional creative activity. The essence of the basic concepts of research (professional training, multimedia design, media design) is specified, which will allow scientists, educators and specialists of multimedia design-project to master a branch of practical activity more effectively.

Results. It is substantiated that the skills of a multimedia designer are a combination of different art forms, traditional and experimental techniques and technologies, such as the use of sound, light, dance, digital images, visual and communicative environments. It is proved that professional training of future specialists in multimedia design in higher educational institutions of China is a complex pedagogical process based on the traditions of Chinese culture, structure, methods of appropriate diagnostic fund and system of artistic techniques, decisions, images, symbols. The expediency of the main educational blocks help force creative opportunities and professional training of multimedia design specialists in higher educational institutions is determined; the essence of their components is revealed. The professional creative activity includes use of computer technologies to create a new video art product, interactive object or interactive digital works both within the field of contemporary art and beyond these limits through the illusion of movement of three-dimensional and planar images, as well as the ability to control information flows in the form of texts, music, animation, graphics, etc. on the basis of the formed knowledge, abilities, skills.

Conclusions. Based on the study, we identified the features of professional training of multimedia design specialists in higher education in China, which consist in dual education, system-structural approach to training, fluency in theoretical and practical bifunctional professional skills (implementation of knowledge of shaping, color didactics, design literacy, visualization of complex digital information, etc.), the ability to reflect and analyze the process of creative activity and its results; consistently select and use appropriate visual and design methods for training. Features and general trends of the modern media industry and its impact on the state of development of professional training of multimedia design specialists in higher education institutions are established; the characteristics of the media environment are outlined, the content and structure of multimedia activity are substantiated, its classification is revealed.

Key words: professional training; design skills; media environment; multimedia design; media design.