

Висновки

1. За допомогою екзистенціальної філософії ми спробували відшукати теоретико-методологічні шляхи пристосування студентів-учасників бойових дій до внутрішнього та зовнішнього середовищ (мирного життя) в теперішній час.
2. За допомогою філософії екзистенціалізму можна допомогти студентам-учасникам бойових дій в адаптації, показав тим самим, що філософія екзистенціалізму є не тільки «філософія розпачу», а й є «філософія розради».

Посилання

1. Современный экзистенциализм: Критические очерки / Ред. коллегия: Митрохин Л. Н., Мысливченко А.Г., Ойзерман Т.И.. – Москва: “Мысль”, 1966. – 565 с.
2. Георгиевский А.Б. Эволюция адаптации: историко-методологическое исследование. / Георгиевский А.Б – Ленинград.: Наука, 1989. – 189 с.
3. Философский словарь / под ред. И.Т. Фролова. - Москва: Политиздат, 1987. - 590 с.
4. Хайдеггер М. Время и бытие: Статьи и выступления. /Хайдеггер М. [пер. з нім. В. В. Библихина] – Москва: Республика, 1993. – 447 с.

ПРОБЛЕМА ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ДИЗАЙНЕРСЬКІЙ ТА МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ

*Доц., канд. пед. наук С.В. Іноземцева, викл. А.М. Радомська
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
м. Харків, Україна*

На сучасному етапі розвитку суспільства спостерігаються глобальні зміни освітніх технологій відповідно зростанню технологічних можливостей подання інформації. Комплексна інформатизація освіти в нашій країні затверджена на державному рівні [5].

Варто зазначити, що серед інноваційних технологій навчання й освіти чільне місце посідають мультимедійні технології. У сфері мистецтва цифрові технології відкрили нові можливості для дизайнерського проектування та творчості. Сучасний митець або дизайнер отримали невідомі до цього засоби творчого самовираження, а глядач/реципієнт - можливість не тільки активно сприймати твори мистецтва, але брати участь в їх створенні.

Наочна інформація, що створена за допомогою засобів комп'ютерної графіки, впливає на уважність, зосередженість студентів, сприяє підвищенню якості засвоєння матеріалу. За допомогою анімованої типографіки можна зробити рухомим текст або зображення, що дозволяє додатково

систематизувати інформацію, підкреслювати й акцентувати важливі для розуміння теми лекції або практичного заняття. Отже, цифрові технології надають неповторності та своєрідності матеріалу що вивчається, дозволяють під час самостійної роботи обрати саме те графічне подання матеріалу, яке відповідає особистісному настрою студента.

Варто наголосити, що з розповсюдженням мультимедійних технологій значно полегшилось проведення дистанційних індивідуальних і групових практичних занять, семінарів (вебінарів), наукових конференцій тощо.

Проблемі використання цифрових технологій в освіті взагалі та в мистецькій та дизайнерській освіті, зокрема, приділяють увагу науковці всього світу. Поняття «віртуальна реальність» було введено до наукового обігу Жароном Ланьєром (1989). Сьогодні віртуальна реальність є не просто ознакою часу, відміченого появою нових можливостей пізнання, а й чинником, що формує нові духовні цінності та нову свідомість. Вітчизняні та зарубіжні науковці, а саме: О. Бордюк, Ю. Батурін, О. Леонтьєв, В. Бичков, Н. Маньковська, В. Мірошніченко, В. Денисенко, А. Пилипчук, у своїх працях аналізують своєрідність методів комп'ютерного навчання та наполягають на необхідності створення цілого комплексу технічного, програмного та навчального забезпечення, пов'язаного з тенденцією комп'ютеризації [6].

Сьогодні лектор, використовуючи мультимедійні засоби та цифрові технології, має можливість створювати в реальному часі в навчальному просторі сучасне інтерактивне середовище доданої реальності, яке активно впливає на уяву студентів, підвищує їх активність та включеність в процес вивчення матеріалу. Також, шукаючи і знайомлячись з результатами наукових досліджень, студенти мають проявляти і поступово зрощувати такі особистісні якості, як зосередженість, наполегливість, увага, що сприяє підвищенню ефективності навчання.

В якості переваг використання цифрових технологій в дизайнерській та мистецькій освіті слід вважати такі можливості, як:

- створення, вдосконалення та репрезентування себе як творчої особистості за допомогою сучасних мультимедіа технологій та мережі Інтернет;
- поширення навиків користувацького пошуку інформації, що дозволяє розширити особистісний діапазон знань з певної тематики, планувати час, зменшуючи одні напрями пошуку і розширюючи інші;
- вдосконалення практичних умінь студентів презентувати інформацію;
- стимулювання спілкування студентів за фахом на новому глобальному рівні.

Спеціальні фахові комп'ютерні програми дозволяють студентам оперувати такими композиційними засобами, як: колір, тон, ритм, симетрія та асиметрія, виявляти складові художнього образу та оперувати ними.

Одночасно студентами накопичується певний обсяг наочної інформації за фахом.

Використання цифрових технологій в освітньому процесі надає викладачам такі можливості, як:

- здійснення педагогічної підтримки талановитих студентів під час індивідуальних занять і консультацій з використанням цифрових технологій;
- проведення оцінювання результатів роботи студентів в будь-який зручний час, в тому числі дистанційно.

В такому контексті важливим є розуміння ІТ технологій не стільки як інструмента та підручника, але потужного засобу комунікації між студентом та викладачем.

Враховуючи зростання ролі цифрових технологій та цифрового мистецтва, віртуалізацію мистецького артпростору, можемо стверджувати, що зусилля фахівців мають спрямовуватись на узгодження міждисциплінарних зв'язків, що допоможе студенту, майбутньому митцю і дизайнеру зрозуміти власне місцезнаходження не тільки в реальному мистецькому просторі та часі, але й у віртуальному.

Варто зауважити, що поряд з численними перевагами й позитивними якостями використання цифрових технологій у сучасній дизайнерській та мистецькій освіті існують і негативні прояви означеного процесу, а саме перебільшена «зануреність в екран» молоді. Кожну вільну хвилину часу молода людина проводить у пошуку важливої, на її думку, інформації в мережі Інтернет.

На нашу думку, сьогодні в освітньому процесі незмінними мають бути такі складові, як:

- вдосконалення опанування цифровими технологіями;
- здійснення цілеспрямованої адресної комунікації;
- уміння постійно оновлювати навички пошуку інформації;
- використання навиків аналізу та синтезу, уміння виділити потрібну інформацію з необмеженої великої кількості інформації [3, с. 4-36].

Висновки:

1. Розвиток цифрових технологій є, безумовно, показником прогресу на сучасному етапі розвитку суспільства.

2. Інтерактивний освітній простір надає людині безмежні можливості для особистісної самореалізації, самовираження, зростання творчих та підвищення комунікативних здібностей.

3. Цифрові технології створюють умови для того, що дизайнерська та мистецька освіта стає більш динамічнішою, доступнішою та прозорішою.

4. Поєднання в спільній системі мистецької та дизайнерської освіти новочасних можливостей ІТ надає можливість особистості не тільки не втратити себе, розгубившись в інформаційному просторі, але й оперувати цим простором, формуючи і вдосконалюючи його.

Посилання

1. Бордюк О. М. Сутність інновацій та інноваційних процесів у мистецькій освіті: [Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова]: Збірник наукових праць / О. М. Бордюк. — К.: НПУ, 2011. — Вип. 11(16). — 319 с.
2. Бычков В. В. Виртуальная реальность в пространстве эстетического опыта / В. В. Бычков, Н. Б. Маньковская // Вопросы философии. — 2006. — № 11. — С. 47 - 59.
3. Зязюн І. А. Проблема розвитку особистості у теорії мистецької освіти / Іван Андрійович Зязюн / Мистецтво у розвитку особистості: Монографія / [за ред. Н. Г. Ничкало] — Чернівці: Зелена Буковина, 2006. — С. 4-36.
4. Пилипчук А. Ю. Засоби інформаційно-комунікаційних технологій єдиного інформаційного простору системи освіти України: монографія / В. В. Лапінський, А. Ю. Пилипчук та ін. [за наук. ред.. проф. В. Ю. Бикова.] — К.: Педагогічна думка, 2010. — 160 с.
5. Постанова Кабінету Міністрів України від 17 травня 2012 № 419. Київ. — 24 с. — (Нормативні директивні правові документи).
6. Радомська А.М. Показники сформованості етнокультурної позиції студентів художньо-графічних факультетів ВНЗ України в контексті комп'ютеризації освіти./В мат. XI Міжнар. Наук. Інтернет-конф. 16-18 лютого 2015, Сучасна наука в мережі інтернет. /А. М. Радомська //Науковий огляд. – Київ: «Меганом», 2015., – С. 86-92.

ISSUES OF PROTECTION OF IP RIGHTS IN DISTANCE LEARNING

Assoc. Prof., Doctor of Laws, Roman Kirin

Institute of Economic and Legal Research of NAS of Ukraine, Kyiv, Ukraine,

Assoc. Prof., Cand. of Tech. Sc., Volodymyr Khomenko

Dnipro University of Technology, Dnipro, Ukraine

Deputy of director, Olha Podolkhova

The state scientific research forensic center Dnipropetrovsk

Distance learning in the world is developing at a rapid pace. New individual courses and entire platforms are constantly emerging, offering from a few to several thousand massive open online courses (MOOC). Many universities have the opportunity to remotely obtain a bachelor's or master's degree. But there are a number of problems with the use of the MOOC, one of which is the large number of IP objects used by the MOOC, both own and borrowed, which increases the likelihood of infringement by the owners of the latter.

Most countries do not classify distance learning into a specific category in their IP legislation.