

матеріалів, електронних навчальних посібників та підручників у вищих медичних навчальних закладах//Методичні рекомендації; Київ, 2015. – С.28.

4. ISSN 2076-9326. Вісник Книжкової палати. 2014. № 7/ Надія Фіголь Структура електронного навчального видання

## **ОСОБЛИВОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ БАКАЛАВРА КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК У ГАЛУЗІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ**

Чемерис Г. Ю.

*Мелітопольський державний педагогічний університет  
імені Богдана Хмельницького, м. Мелітополь*

Однією з основних завдань модернізації системи вищої освіти є підготовка професійно компетентного фахівця, здатного адаптуватися в складних соціокультурних обставинах. З огляду на сучасні вимоги ринку праці, проблема професійної підготовки бакалавра комп'ютерних наук у галузі комп'ютерної графіки стає особливо актуальною. Про це свідчать наукові дослідження, що присвячені удосконаленню методики викладання графічних дисциплін, що були висвітлені у працях Н. Бондар [1], І. Голіяд [2], О. Джеджули [3] та ін. В умовах компетентнісного підходу виникає необхідність перегляду і переосмислення змісту професійної підготовки майбутніх бакалаврів комп'ютерних наук в галузі комп'ютерної графіки. Відмінна особливість професійної діяльності фахівця полягає не тільки в програмуванні та розробці програмного забезпечення, а й в сукупності з художньою, науково-дослідною, креативною діяльністю, адже від професіонала у галузі комп'ютерних наук нині вимагається вміння швидко проектувати ергономічний та естетичний інтерфейс програмного забезпечення, розробляти якісні макети веб-систем, моделювати та проектувати тривимірну й анімаційну графіку для віртуальної та доповненої реальності, мати творчий підхід до проектної діяльності, що у сукупності передбачає високий рівень володіння навичками у галузі комп'ютерної графіки. Специфіка такої графічної діяльності визначає особливості професійного навчання бакалавра з комп'ютерних наук, що передбачає підготовку випускника до проектної, інформаційно-технологічної, графічної діяльності, тобто до специфічних форм діяльності у сфері комп'ютерної графіки. У зв'язку з цим майбутні бакалаври комп'ютерних наук в своїй професійній діяльності повинні вирішувати наступні професійні завдання: розробка і виконання ескізів, макетів та прототипів на основі методів дизайн-проекування, ергономіки, основ проектної графіки, комп'ютерних технологій в сфері макетування графічного оформлення програмного засобу, що розробляється. Особливості та ефективність професійної підготовки бакалавра комп'ютерних наук залежать від відповідності змісту освіти запитам професійної сфери і потребам суспільства. Тому, з метою встановлення ключових позицій нами було проведено контент аналіз вакансій для

визначення основних вимог до професійної компетентності майбутніх фахівців з урахуванням запитів ринку праці. При визначенні затребуваних професійних якостей бакалавра комп'ютерних наук ми спиралися на вакансії, що розміщені на он-лайн ресурсах вакансій і пошуку персоналу (такі, як: indeed.com, hh.ua, work.ua, rabota.ua, superjob.ru та ін.) [4]. Серед роботодавців окрему увагу приділено було вакансіям фірм, що спеціалізуються на проектуванні інформаційних систем, створенні веб-ресурсів та розробці відеоігор. Аналіз отриманих результатів показав, що роботодавці на перше місце ставлять такі професійні якості фахівця у сфері комп'ютерних наук, як знання новітніх комп'ютерних технологій і застосування їх на практиці, досвід роботи, вміння прототипування, навички проектування інтерфейсів, здатність до конструювання і макетування. Важливою умовою формування професійної компетентності майбутнього бакалавра комп'ютерних наук є організація освітнього процесу, для якої необхідно створити організаційно-методичне забезпечення процесу навчання з метою оволодіння теоретичними знаннями в області комп'ютерної графіки та активне залучення роботодавців до навчального процесу. Відповідно до навчальних планів спеціальності 122 «Комп'ютерні науки» освоєння теоретичних знань в області комп'ютерної графіки сприяють такі дисципліни професійного циклу, як «Основи комп'ютерного дизайну», «Комп'ютерна графіка», «Обробка зображень і мультимедіа». Проведене дослідження дозволило визначити педагогічні умови формування графічної компетентності бакалавра комп'ютерних наук. У зв'язку з цим вбачається необхідним скоригувати структуру проектної діяльності студентів, формувати у них розуміння специфіки і методології проектування інтерфейсів, професійне володіння навичками виконання прототипів та макетів графічними засобами. Дана стаття не вичерпує всіх аспектів розглянутої проблеми, для вирішення якої необхідно не лише виявити особливості професійної підготовки, визначити вимоги до організації освітнього процесу, а й розробити методику формування графічної компетентності майбутнього бакалавра комп'ютерних наук в сучасних умовах.

#### ДЖЕРЕЛА

1. Бондар Н. О. Дидактичні умови активізації мислительної діяльності учнів 8–9 класів на уроках креслення: дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / Н. О. Бондар. – Чернігів, 2006. – 236 с.
2. Голіяд І. С. Активізація навчальної діяльності студентів на заняттях з креслення засобами графічних завдань: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.02 / І. С. Голіяд. – К., 2005. – 22 с.
3. Джеджула О. М. Умови ефективного управління процесом графічної підготовки студентів / О. М. Джеджула, Ю. Л. Хом'яківський, В. М. Николайчук // Наукові записки. Серія: Педагогіка і психологія. – Вінниця, 2003. – Вип. 8. – стр. 94–97.
4. Чемерис Г. Ю. Добір засобів тривимірного моделювання для формування графічної компетентності майбутніх бакалаврів комп'ютерних наук / Осадча К. П., Чемерис Г. Ю. // Information Technologies and Learning Tools. – 2017. – Т. 6, № 62. – стр. 70–85.