

**Володимир ТИМЕНКО,**

*orcid.org/0000-0002-5039-2511*

*доктор педагогічних наук,*

*професор кафедри професійної освіти у сфері технологій та дизайну*

*Київського національного університету технологій та дизайну*

*(Київ, Україна) tyumenkovp@gmail.com*

**Руслана ХИНЕВИЧ,**

*orcid.org/0000-0002-3130-5785*

*кандидат технічних наук,*

*доцент кафедри мультимедійного дизайну*

*Київського національного університету технологій та дизайну*

*(Київ, Україна) h.ruslana.v@gmail.com*

**Михайло ЧЕРНІКОВ,**

*orcid.org/0009-0004-3310-7434*

*асистент, аспірант кафедри мультимедійного дизайну*

*Київського національного університету технологій та дизайну*

*(Київ, Україна) mishamanart@gmail.com*

## **ПРІОРИТЕТНІСТЬ ДИСЦИПЛІН З ВІДЕО-ГРАФІКИ У СТРУКТУРНО-ЛОГІЧНІЙ СХЕМІ ОПП «МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ДИЗАЙН»**

У сучасному світі мультимедійний дизайн є однією з найдинамічніших та найбільш перспективних сфер творчості та професійної діяльності. Розвиток інформаційних технологій та зростаюча роль візуальних рішень у масовій комунікації роблять цю галузь надзвичайно актуальною та важливою. Прагнення створити вражаючі, інтерактивні та ефективні мультимедійні продукти відкриває широкі можливості для креативності та професійного зростання.

Однак успішна реалізація мультимедійних проєктів вимагає глибокого розуміння відмінностей і особливостей різних видів мультимедійних засобів та їх візуальних аспектів. У цьому контексті велике значення надається дисциплінам з відео-графіки, які виступають необхідною основою для розуміння процесів створення візуальних ефектів, анімації та роботи з графічними інструментами.

Ця стаття присвячена важливості та пріоритетності дисциплін з відео-графіки у структурно-логічній схемі освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн». Ми розглянемо роль цих дисциплін у підготовці фахівців мультимедійного дизайну та обґрунтуємо їх важливість для успішної кар'єри в цій захоплюючій та конкурентній галузі. Вивчення відео-графіки надає студентам можливість не лише здобувати теоретичні знання, але й практично застосовувати їх у створенні якісного мультимедійного контенту, що відкриває перед ними безмежні можливості у цій динамічній галузі. Майбутні фахівці з відео-графіки навчаються працювати з різними відео та анімаційними програмами, опановують навички монтажу та обробки відеоматеріалів, розуміють важливість візуальної ефективності в сучасному медіа-середовищі.

У підсумку, дисципліни з відео-графіки виступають невід'ємною складовою структури освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн». Вони допомагають студентам засвоювати ключові навички та знання, необхідні для творчої та успішної кар'єри в цій динамічній галузі. Розуміння відео-графіки дозволяє майбутнім фахівцям вільно маневрувати у світі візуальних ефектів та анімації, створюючи вражаючий та інноваційний контент. Таким чином, пріоритетність дисциплін з відео-графіки в структурно-логічній схемі освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн» є важливим чинником у підготовці майбутніх фахівців та розвитку цієї захопливої галузі.

**Ключові слова:** відео-графіка, мультимедійний дизайн, візуальний дизайн, освітні компоненти, компетентності, інтерактивність мультимедіа.

**Volodymyr TYMENKO,**  
 orcid.org/0000-0002-5039-2511  
 Doctor of Pedagogical Sciences,  
 Professor at the Department of Vocational Education in Technology and Design  
 Kyiv National University of Technology and Design  
 (Kyiv, Ukraine) tymenkovp@gmail.com

**Ruslana KHYNEVYCH,**  
 orcid.org/0000-0002-3130-5785  
 Candidate of Technical Sciences,  
 Associate Professor at the Department of Multimedia Design  
 Kyiv National University of Technology and Design  
 (Kyiv, Ukraine) h.ruslana.v@gmail.com

**Mykhailo CHERNIKOV,**  
 orcid.org/0009-0004-3310-7434  
 Assistant, Graduate Student at the Department of Multimedia Design  
 Kyiv National University of Technology and Design  
 (Kyiv, Ukraine) mishamanart@gmail.com

## PRIORITY OF DISCIPLINES IN VIDEO GRAPHICS IN THE STRUCTURAL AND LOGICAL SCHEME OF THE PROGRAM “MULTIMEDIA DESIGN”

*In the modern world, multimedia design is one of the most dynamic and promising areas of creativity and professional activity. The development of information technologies and the growing role of visual solutions in mass communication make this industry extremely relevant and important. The desire to create impressive, interactive and effective multimedia products opens up great opportunities for creativity and professional growth.*

*However, the successful implementation of multimedia projects requires a deep understanding of the differences and features of different types of multimedia and their visual aspects. In this context, great importance is attached to video graphics disciplines, which are a necessary basis for understanding the processes of creating visual effects, animation, and working with graphic tools.*

*This article is devoted to the importance and priority of video graphics disciplines in the structural and logical scheme of the Multimedia Design educational and professional program. We will look at the role of these disciplines in the training of multimedia design specialists and justify their importance for a successful career in this exciting and competitive field. The study of video graphics provides students with the opportunity not only to acquire theoretical knowledge but also to apply it in practice in creating high-quality multimedia content, which opens up endless opportunities in this dynamic field. Future video graphics specialists learn to work with various video and animation programs, master the skills of editing and processing video materials, and understand the importance of visual efficiency in the modern media environment.*

*As a result, video graphics disciplines are an integral part of the structure of the Multimedia Design educational and professional program. They help students acquire the key skills and knowledge necessary for a creative and successful career in this dynamic field. Understanding of video graphics allows future professionals to maneuver freely in the world of visual effects and animation, creating impressive and innovative content. Thus, the priority of video graphics disciplines in the structural and logical scheme of the educational and professional program “Multimedia Design” is an important factor in the training of future specialists and the development of this exciting industry.*

**Key words:** video graphics, multimedia design, visual design, educational components, competencies, interactivity of multimedia.

**Постановка проблеми.** У першій чверті ХХІ століття інформаційні технології пережили революцію з виникненням та стрімким розвитком мультимедіа, що стало новим засобом масової комунікації, спрямованим на окремих користувачів через комп'ютери та мережу Інтернет.

Мультимедіа має унікальну здатність об'єднувати різні «середовища» та створювати інтерактивні враження, що дозволяє відтворити повноту людських відчуттів та залучити глядачів до актив-

ної участі у створенні аудіовізуальних просторів. Завдяки технології віртуальної реальності мультимедійне середовище може виходити за межі екрана.

Проте вища дизайн-освіта поступається в цьому процесі через відсутність розмежування фахівців комп'ютерної графіки (візуальних та мультимедійних дизайнерів) і фахівців традиційної графіки (графічних дизайнерів). Ця ситуація гальмує розвиток мультимедійного дизайну у вищій дизайн-освіті, оскільки на фахівців

з інформаційних технологій перекладають функції мультимедійних дизайнерів.

**Аналіз досліджень.** Аналіз дослідження стосовно пріоритетності дисциплін з відео-графіки у структурно-логічній схемі освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн» розкриває ряд важливих висновків і спостережень.

По-перше, відео-графіка є ключовою складовою мультимедійного дизайну через свою здатність до створення візуального контенту, який впливає на глядача в силу його динамічності та емоційності. Зростаюча популярність відео-контенту підкреслює важливість професійних вмій відео-графіків у сучасному мультимедійному середовищі.

По-друге, відео-графіка відкриває можливості для інтерактивного та динамічного взаємодії з аудиторією, що є однією з ключових характеристик мультимедійного дизайну. Сучасні користувачі медіа-платформ очікують відмінної візуальної естетики та інтерактивних елементів, і відео-графіка може стати ідеальним інструментом для досягнення цієї мети.

По-третє, враховуючи швидкий розвиток технологій, відео-графіка вимагає від майбутніх мультимедійних дизайнерів не лише художніх, але й технічних знань. Розуміння процесу створення та обробки відео, робота зі спеціалізованим програмним забезпеченням, а також знання щодо високоякісного відео-кодування стають важливими компетенціями для фахівців у цій області.

Однак, не дивлячись на очевидну важливість відео-графіки, існують питання та виклики, що вимагають подальшого дослідження. Наприклад, визначення оптимальної кількості годин і змісту відео-графічних дисциплін у структурі навчального плану, розгляд можливих методів інтеграції відео-графіки з іншими аспектами мультимедійного дизайну та дослідження педагогічних підходів до викладання цієї дисципліни.

**Мета статті** полягає в обґрунтуванні важливості та актуальності включення дисциплін з відео-графіки до структурно-логічної схеми освітньо-професійної програми (ОПП) «Мультимедійний дизайн». Стаття спрямована на аналіз та аргументацію пріоритетності вивчення відео-графіки як ключового елементу підготовки фахівців у галузі мультимедійного дизайну. Метою є підкреслення ролі відео-графіки у створенні візуальної та інтерактивної мультимедійної продукції, відзначення її впливу на сприйняття аудиторією та наголошення на важливості технічної підготовки у цій сфері.

**Виклад основного матеріалу.** Гіпотеза досліджень з мультимедійного дизайну містить такі припущення:

1. Сучасний рівень розвитку інтерактивних мультимедіа свідчить про потенційну можливість нового засобу масової комунікації посісти гідне місце не лише серед аудіовізуальних мистецтв, але й у проектній творчості фахівців веб-дизайну (UI/UX-дизайну) як інтегральне утворення нової якості – мультимедійний дизайн.

2. Ефективність мультимедійного дизайну зумовлюється такими принципами: драматургічність, нелінійність та інтерактивність у подачі інформації; креативність аудіо-, відео-, анімаційних засобів впливу на користувачів інтерфесів; варіативність простору і часу у мультимедійній дизайн-продукції; емоційність та інформаційна насиченість кадрів анімацій та відео фрагментів.

3. Інтерактивність є принциповою та унікальною особливістю мультимедіа в дизайні, що зумовлює специфіку естетичної природи інтерактивних художніх середовищ (своєрідність художнього образу, виразних засобів, просторово-часової організації матеріалу, особливостей сприйняття).

4. Художня обдарованість режисера мультимедіа, що володіє сучасними комп'ютерними технологіями, забезпечує успішний синтез мультимедіа з комп'ютерним дизайном, створення інтерактивних дизайн-продуктів креативної індустрії.

5. Режисура мультимедіа у поєднанні з комп'ютерним дизайном є напрямом професійної та творчої діяльності, зорієнтованим на естетичну та смислову організацію інтерактивного простору як образного цілого.

6. Мультимедійний дизайн як синтез режисури мультимедіа і комп'ютерного дизайну має свою специфіку, зумовлену естетичною природою інтерактивної дизайн-продукції, особливостями її сприйняття, виразними можливостями мультимедіа і дизайн-творчості, нелінійною драматургією, а також тісною взаємодією мультимедійної творчості з передовими комп'ютерними та інформаційно-комунікаційними технологіями.

7. Творче та професійне становлення мультимедійного дизайнера як режисера мультимедіа, відео-графіка і веб-дизайнера (UI/UX-дизайнера), майстерність якого визначається яскравою художньою виразністю, широкою ерудицією і технічною грамотністю, неможливе без розроблення та обґрунтування освітньо-професійної програми «Мультимедійний дизайн» з функціонуєючюю нині спеціалізації 022.01 – графічний дизайн (Петрова, Фарафонов, Міславский, 2019).

У структурно-логічній схемі ОПП «Мультимедійний дизайн» виокремлено як пріоритетні, суміжні і взаємодоповнювані освітні компоненти: «Візуальний дизайн», «Режисура зйомки і мон-

тажу», «Композиція фото і відео зображень», «Мультимедійний дизайн».

ОК «Візуальний дизайн» – теоретичний курс, що забезпечує реалізацію *принципу комплексного теоретичного аналізу естетичної природи інтерактивних мультимедіа у дизайні* (особливостей художнього образу та його сприйняття, просторово-часової організації твору, специфіки вираження інтерактивного мультимедійного образу) *засобами вербального інтелекту* мультимедійного дизайнера (режисера-дизайнера).

Відповідно до принципу комплексного аналізу інтерактивних мультимедіа у дизайні формується додатковий програмовий результат навчання (ПРН20) мультимедійних дизайнерів за ОК «Візуальний дизайн» – демонструвати емпіричні знання (фактологічні та уявні), уміння з інтуїтивного і творчого дизайн-мислення у візуальному дизайні; ПРН15 – розуміти українські етнокультурні традиції у стилевих вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнотдизайну у мистецьких практиках.

Згідно зі стандартом спеціальності 022 «Дизайн» ОК «Візуальний дизайн» зорієнтований на формування у мультимедійних дизайнерів низки фахових компетентностей, які уточнено з урахуванням спеціалізації мультимедійного дизайну (таблиця 1).

Сукупність поданих та інших тем в ОК «Візуальний дизайн» є необхідною і достатньою для формування відповідних фахових компетентностей з мультимедійного дизайну як напряму візуального дизайну, що має назву «комп'ютерна графіка» (Тименко, 2022).

Лекційний і практичний курс з візуального дизайну доповнюється ОК «Режисура зйомки і

монтажу», ОК «Композиція фото і відео зображень», що забезпечують реалізацію *принципу полісенсорного (драматургійного, нелінійного, інтерактивного) впливу мультимедійної дизайн-продукції на користувачів інтерфейсів*. Зазначені ОК вимагають активізації емоційного (художньо-образного) інтелекту у мультимедійних дизайнерів.

Відповідно до принципу полісенсорності формуються програмові результати навчання (ПРН) мультимедійних дизайнерів за ОК «Режисура зйомки і монтажу»: ПРН3: збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування мультимедійного дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику візуального дизайну, фахову термінологію (з візуального дизайну), основи наукових досліджень з візуального дизайну; ПРН4: визначити мету, завдання та етапи мультимедійного проектування; ПРН9: створювати об'єкти мультимедійного дизайну засобами проектно-графічного комп'ютерного моделювання; ПРН11: розробляти композиційне вирішення об'єктів мультимедійного дизайну з використанням відповідних технік і сучасних комп'ютерних програм; ПРН24: застосовувати компетентності з композицій і технологій виробництва фото-, аудіо- та відео-продуктів (в т.ч. анімаційних) мультимедійного дизайну.

Окрім сукупності програмових результатів навчання ОК «Режисура зйомки і монтажу» зорієнтовано на формування у мультимедійних дизайнерів низки фахових компетентностей (таблиця 2).

Сукупність поданих та інших тем в ОК «Режисура зйомки і монтажу» є необхідною і достатньою для формування відповідних фахових компетентностей з мультимедійного дизайну, а також підсилює і доповнює тематику суміжного ОК «Візуальний дизайн» (Тименко, Черніков, 2022).

Таблиця 1

**Відповідність фахових компетентностей (ФК) тематиці освітнього компонента «Візуальний дизайн»**

ФК	Фахові компетентності з візуального дизайну	Відповідні теми ОК «Візуальний дизайн»
ФК1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних об'єктів візуального дизайну	Т1. Предмет і ключові слова мультимедійного мистецтва: медіа-арт, кібер-арт, медіа-технології, комп'ютерна анімація, комп'ютерна трансформація, цифрове мистецтво
ФК4	Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності мультимедійних дизайнерів	Тема 4. Сайнс-арт як теоретична основа становлення і розвитку мультимедіа. Медіа-твори як спільне надбання художників і вчених.
ФК7	Здатність використовувати сучасне програмове забезпечення для створення інноваційних об'єктів мультимедійного дизайну	Тема 8. Візуальний дизайн і сучасні інформаційні технології. Класифікація наявних медіа-технологій з урахуванням основ візуального дизайну.
ФК14	Самостійно вирішувати проблемні ситуації з мультимедійної дизайн-діяльності та здійснювати самодіагностику дизайн-обдарованості	Тема 6. Теорія поколінь: візуальна обдарованість сучасного покоління учнівської молоді. Форми самоорганізації візуальних дизайнерів.

Таблиця 2

**Відповідність фахових компетентностей тематиці освітнього компонента  
«Режисура зйомки і монтажу»**

<b>ФК</b>	<b>Фахові компетентності з мультимедійного дизайну</b>	<b>Відповідні теми ОК Режисура зйомки і монтажу</b>
ФК1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, функціональних об'єктів мультимедійного дизайну	Тема 2. Основи екранної режисури. Ігрові та документальні фільми із застосуванням мультимедійних технологій. Телевізійні програми з використанням цифрових, комп'ютерних спецефектів. Комп'ютерна анімація. Театральні-видовищні проекти.
ФК2	Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів мультимедійного дизайну	Тема 2. Режисерський задум мультимедійного проекту реклами. Створення режисерського задуму та його реалізація. Виробничі етапи: сценарний, підготовчий, знімальний, монтажний.
ФК7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів мультимедійного дизайну	Тема 2. Навчальні та освітні програми. Веб-дизайн і віртуальна реальність. Презентаційні програми, комп'ютерна анімація, інтерактивні медійні інсталяції, сайти та кліпи, поліграфічні видання.

Відповідно до принципу полісенсорності мультимедійної дизайн-продукції формуються також програмові результати навчання мультимедійних дизайнерів з ОК «Композиція фото і відео зображень»: ПРН8: оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формулювати художньо-проектну фотодизайнерську концепцію; ПРН9: перетворювати об'єкти фотодизайну засобами проектно-графічного комп'ютерного моделювання; ПРН11: розробляти композиційне вирішення об'єктів фотодизайну у відповідних фототехніках і комп'ютерних програмах; ПРН17: застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності фотодизайнера; ПРН18: відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів фотодизайну; ПРН24: засто-

совувати компетентності з композицій і технологій виробництва фото-, аудіо- та відеопродуктів (в т.ч. анімаційних) мультимедійного дизайну.

Окрім сукупності програмових результатів навчання ОК «Композиція фото і відео зображень» зорієнтовано на формування у фотодизайнерів низки фахових компетентностей (таблиця 3).

Сукупність поданих та інших тем в ОК «Композиція фото і відео зображень» є необхідною і достатньою для формування відповідних фахових компетентностей з фото та відео дизайну, а також підсилює і доповнює тематику суміжних ОК: «Режисура зйомки і монтажу», «Візуальний дизайн» (Скляренко, Черніков, 2022).

Лекційний і практичний ОК «Мультимедійний дизайн» реалізується за принципом *швидкозмін-*

Таблиця 3

**Відповідність загальних і фахових компетентностей тематиці освітнього компонента  
«Композиція фото і відеозображень»**

<b>ЗК/ФК</b>	<b>Загальні і фахові компетентності з мультимедійного дизайну</b>	<b>Відповідні теми ОК «Композиція фото- і відеозображень»</b>
ЗК10	Здатність до проектно-художньої творчості з використанням фото і відео дизайну та мультимедіа, самореалізації дизайн-обдарованості	Тема 4. Поняття глибини зображувального простору, гіперфокальної відстані. Тема 5-2. Обладнання сучасної студії.
ФК3	Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів фото і відео дизайну	Тема 2. Композиція побудови об'єктів дизайну. Композиційний центр. Золотого перетин. Плани.
ФК7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів фото і відео дизайну	Тема 5-2. Обладнання сучасної студії. Блок-генератор. Формування жорсткого, та м'якого освітлення за допомогою софт-боксів та насадок.
ФК11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження діяльності з фото і відео дизайну	Тема 5. Робота над темою «Фото-історія» для обґрунтування проекту дизайнера. Загальні вимоги до фото (відео)ряду та тексту «Фото-історії». Опрацювання літературних та архівних матеріалів. Вибір теми та персонажів. Розробка сценарного плану.

**Відповідність загальних і фахових компетентностей тематиці освітнього компонента  
«Мультимедійний дизайн»**

ФК	Загальні і фахові компетентності з мультимедійного дизайну	Відповідні теми ОК «Мультимедійний дизайн»
ФК1	Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів мультимедійного дизайну	Тема 1. Сучасні програмні середовища для створення і обробки растрових зображень. Растрове графічне зображення і його основні параметри.
ФК2	Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів мультимедійного дизайну	Тема 5. Створення повно-колірних графічних зображень, шрифтових композицій і їх синтез.
ФК7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів мультимедійного дизайну.	Тема 2. Інструментальні засоби і відповідні технології створення растрових зображень та малювання в Adobe Photoshop.
ФК12	Здатність до аналізу, редагування, обробки, стилізації та трансформації зображень при створенні продуктів мультимедійного дизайну	Тема 3. Аналіз, корекція і редагування повноколірних зображень засобами Photoshop. Інструменти і відповідні технології корекції і редагування.
ФК14	Самостійно вирішувати проблемні ситуації з мультимедійної дизайн-діяльності та здійснювати самодіагностику дизайн-обдарованості	Тема 5. Створення повно-колірних графічних зображень, шрифтових композицій і їх синтез у середовищі Adobe Photoshop.

ного синтезу апаратних та програмних засобів сучасних інформаційно-комунікаційних і мультимедійних технологій, що вимагає активізації практичного інтелекту у мультимедійних дизайнерів. Відповідно до принципу швидкозмінного синтезу апаратних та програмних засобів сучасних ІКТ і мультимедійних технологій формуються такі програмні результати навчання мультимедійних дизайнерів: ПРН7: аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати мультимедійні об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень; ПРН12: дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення мультимедійних об'єктів дизайну у професійній діяльності бакалаврів зі спеціалізації 022.01 – графічний дизайн (мультимедійних дизайнерів); ПРН16: враховувати особливості апаратного і програмного забезпечення та конструктивних побудов мультимедійних об'єктів, застосовувати новітні синтези ІКТ і мультимедійних технологій у професійній діяльності мультимедійних дизайнерів; ПРН17: застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення для творення об'єктів креативного візуалу, аудіалу, анімацій, моушн-дизайну, UI/UX-дизайну у професійній діяльності мультимедійних дизайнерів.

Окрім сукупності програмних результатів навчання, ОК «Мультимедійний дизайн» зорієнтовано на формування у мультимедійних дизайнерів низки фахових компетентностей (таблиця 4).

Сукупність поданих та інших тем в ОК «Мультимедійний дизайн» є необхідною і достатньою

для формування відповідних фахових компетентностей з даного ОК, а також підсилює і доповнює тематику суміжних ОК: «Композиція фото та відео зображень», «Режисура зйомки і монтажу», «Візуальний дизайн» (Хиневич, 2022).

Зазначений блок освітніх компонентів має безпосереднє відношення до мультимедійних технологій, що застосовуються у мультимедійному дизайні. Такі освітні компоненти забезпечать якісну реалізацію ОПП Мультимедійний дизайн за умови дотримання трьох основних методичних принципів: комплексного теоретичного аналізу естетичної природи інтерактивних мультимедіа; полісенсорного (драматургічного, нелінійного, інтерактивного) впливу мультимедійної дизайн-продукції на користувачів інтерфейсів; швидкозмінного синтезу апаратних та програмних засобів сучасних інформаційно-комунікаційних і мультимедійних технологій.

**Висновки.** Отже, дисципліни з відео-графіки сприяють розвитку творчих навичок студентів, їх технічної підготовки та здатності до створення візуально виразних мультимедійних робіт. Вивчення відео-графіки сприяє формуванню цілісного підходу до розробки мультимедійних проєктів, оскільки ця дисципліна включає в себе елементи творчого дизайну, анімації, монтажу та візуальних ефектів. Важливою перевагою включення відео-графіки до ОПП «Мультимедійний дизайн» є можливість підготовки фахівців, які можуть створювати не лише візуально привабливий, але і технічно досконалий мультимедійний контент.

Зроблені аналіз та аргументація пріоритетності вивчення відео-графіки у мультимедійній освіті підкреслюють необхідність розвитку цієї галузі навчання та підвищення її ролі у підготовці мультимедійних дизайнерів. Завдяки

вивченню відео-графіки у структурі освітньо-професійної програми, майбутні фахівці здатні більш ефективно конкурувати на ринку праці та внести суттєвий внесок у розвиток мультимедійної індустрії.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Петрова О.П. Фарафонов Б.Я. Міславський В.Н. Режисюра аудіовізуальних творів. Навчальний посібник. *Науковий вісник Харківська державна академія культури*. Харків. 2019. С. 236. URL: [https://ic.ac.kharkov.ua/priym\\_kom/viprobuvan/2022/avm/b/ptk\\_021\\_ks.pdf](https://ic.ac.kharkov.ua/priym_kom/viprobuvan/2022/avm/b/ptk_021_ks.pdf)
2. Тименко В.П. Візуальний дизайн. Робоча програма. Київський національний університет технологій та дизайну. Схвалено Вченою Радою факультету дизайну. Протокол від «19» грудня 2022 року № 07. С. 15.
3. Тименко В.П. Черніков М.М. Режисюра зйомки та монтажу. Робоча програма / Київський національний університет технологій та дизайну. Схвалено Вченою Радою факультету дизайну. Протокол від «19» грудня 2022 року № 07. С. 18.
4. Скляренко В.О. Черніков М.М. Композиція фото- та відеозображень. Робоча програма / Київський національний університет технологій та дизайну. Схвалено Вченою Радою факультету дизайну. Протокол від «19» грудня 2022 року № 07. С. 18.
5. Хиневич Р.В. Мультимедійний дизайн. Робоча програма / Київський національний університет технологій та дизайну. Схвалено Вченою Радою факультету дизайну. Протокол від «19» грудня 2022 року № 07. С. 18.

#### REFERENCES

1. Petrova O.P., Farafonov B.Ya., Mislavskiy V.N. (2019) Rezhysura audiovizualnykh tvoriv. Navchalnyi posibnyk. [Directing Audiovisual Works: Educational Guide] *Naukovyi visnyk Kharkivska derzhavna akademiiia kultury*. Kharkiv. 236 p. [in Ukrainian]. URL: [https://ic.ac.kharkov.ua/priym\\_kom/viprobuvan/2022/avm/b/ptk\\_021\\_ks.pdf](https://ic.ac.kharkov.ua/priym_kom/viprobuvan/2022/avm/b/ptk_021_ks.pdf)
2. Tymenko V.P. (2022) Vizualnyi dyzain. Robocha programma. [Visual Design: Work Program] *Kyivskiy natsionalnyi universytet tekhnolohii ta dyzainu*. Schvaleno Vchenoiu Radoiu fakultetu dyzainu Protokol vid "19" hrudnia 2022 roku № 07. 15 p. [in Ukrainian].
3. Tymenko V.P., Chernikov M.M. (2022) Rezhysura ziomky ta montazhu. Robocha programma. [Directing Shooting and Editing: Work Program] *Kyivskiy natsionalnyi universytet tekhnolohii ta dyzainu*. Schvaleno Vchenoiu Radoiu fakultetu dyzainu Protokol vid "19" hrudnia 2022 roku № 07. 18 p. [in Ukrainian].
4. Skliarenko V.O., Chernikov M.M. (2022) Kompozytsiia foto - ta video zobrazhen. Robocha programma. [Composition of Photo and Video Images: Work Program] *Kyivskiy natsionalnyi universytet tekhnolohii ta dyzainu*. Schvaleno Vchenoiu Radoiu fakultetu dyzainu Protokol vid "19" hrudnia 2022 roku № 07. 18 p. [in Ukrainian].
5. Khinevich R.V. (2022) Multymediinyi dyzain. Robocha programma. [Multimedia Design: Work Program] *Kyivskiy natsionalnyi universytet tekhnolohii ta dyzainu*. Schvaleno Vchenoiu Radoiu fakultetu dyzainu Protokol vid "19" hrudnia 2022 roku № 07. 18 p. [in Ukrainian].