

**Олександр ШПЕТНИЙ,**  
orcid.org/0009-0004-0666-6740  
аспірант кафедри педагогіки

Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»  
(Полтава, Україна) [aleksandrshpetniy@gmail.com](mailto:aleksandrshpetniy@gmail.com)

## МЕТОДИ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ-ГРАФІКІВ

У статті розглянуті методи формування художньо-проектної компетентності майбутніх дизайнерів у процесі фахової підготовки, яка має за освітнім стандартом спеціальності «Дизайн» забезпечити відповідні результати навчання, серед яких стрижневими є вміння обґрунтовувати мету та завдання дизайнерського проєкту, визначати етапи проєктування, розробляти та приймати художньо-проектні рішення, використовувати відповідну методологію проєктування тощо.

Доведено, що правильний вибір методів формування художньо-проектної компетентності в майбутніх дизайнерів-графіків сприяє розвитку їхніх творчих здібностей, навичок використання набутих знань і умінь на практиці, стимулює до пошуку нових ідей, які можуть бути реалізовані в цікавих проєктах. Така компетентність гарантує самореалізацію майбутніх дизайнерів, неодмінною складовою якої є художня творчість, внесення новизни в продукти діяльності, високий ступінь професіоналізму. Констатовано, що формування художньо-проектних здібностей у процесі професійної підготовки дизайнерів є невід'ємною ознакою предмета діяльності, яка включає теоретичну, технологічну та практичну підготовку з розробки та реалізації проєктів.

Зазначено, що художньо-проектна компетентність є широким інтегрованим поняттям, яке включає базові знання з мистецтвознавчих дисциплін, педагогіки, проєктної діяльності та практичної підготовки. Акцентовано увагу на тому, що сутність художньо-проектної компетентності полягає у вмінні майбутнього фахівця-дизайнера генерувати ідеї і втілювати їх у життя відповідними засобами, вміннями та навичками. Встановлено, що проєктування має свій категоріальний апарат, який з урахуванням розвитку суспільства постійно оновлюється.

Ключовими методами у формуванні художньо-проектної компетентності залишаються метод проєктів, формотворчий метод, метод дизайн-мислення, які враховують активну зацікавленість здобувача освіти в отриманні відповідних знань, умінь і навичок, які знадобляться в професійній реалізації, а саме: вміння планувати, аналізувати, приймати конструктивні рішення, працювати в команді, презентувати продукт тощо. Вартісними для виконання проєктних завдань майбутнього дизайнера є наступні методи: евристичний, формалізований, метод фантазування, експериментальний тощо.

У контексті дослідження подана інформація щодо можливості удосконалення рівня професійної компетентності у креативних проєктах на сучасних краудфандингових майданчиках: Kickstarter (США), Велика ідея (Україна), які є на сьогодні ідеальним рішенням для втілення власних ідей у життя, чудовим стартом в реалізації проєктів і отримання кваліфікованої експертної оцінки фахівців різних галузей.

**Ключові слова:** художньо-проектна компетентність, проєкт, методи, об'єкт, генерування ідеї.

**Oleksandr SHPETNYI,**  
orcid.org/0009-0004-0666-6740

Graduate student at the Department of Pedagogy  
Luhansk Taras Shevchenko National University of Ukraine  
(Poltava, Ukraine) [aleksandrshpetniy@gmail.com](mailto:aleksandrshpetniy@gmail.com)

## METHODS OF FORMING THE ART-PROJECT COMPETENCE OF FUTURE GRAPHIC DESIGNERS

The article discusses the methods of forming the artistic and design competence of future designers in the process of professional training, which, according to the educational standard of the «Design» specialty, should provide appropriate learning outcomes, among which the ability to justify the purpose and tasks of a design project, to determine the stages of design, to develop and adopt artistic-project solutions, use the appropriate design methodology, etc.

It has been proven that the correct choice of methods of forming artistic and project competence in future graphic designers contributes to the development of their creative abilities, skills of using the acquired knowledge and skills in practice, stimulates the search for new ideas that can be implemented in interesting projects. Such competence guarantees the self-realization of future designers, an indispensable component of which is artistic creativity, introducing novelty into the products of activity, and a high degree of professionalism. It was established that the formation of artistic and project

abilities in the process of professional training of designers is an integral feature of the subject of activity, which includes theoretical, technological and practical training in the development and implementation of projects.

It is noted that artistic project competence is a broad integrated concept that includes basic knowledge of art disciplines, pedagogy, project activity and practical training. Attention is focused on the fact that the essence of artistic design competence lies in the ability of a future designer to generate ideas and implement them with the appropriate means, abilities and skills. It has been established that design has its own categorical apparatus, which, taking into account the development of society, is constantly updated.

The key methods in the formation of artistic project competence remain the project method, the form-creating method, and the design-thinking method, which take into account the active interest of the student of education in obtaining the relevant knowledge, skills and abilities that will be needed in professional implementation, namely: the ability to plan, analyze, accept constructive solutions, working in a team, presenting a product, etc. The following methods are valuable for performing project tasks of the future designer: heuristic, formalized, fantasy method, experimental, etc.

In the context of the study, information is provided on the possibility of improving the level of professional competence in creative projects on modern crowdfunding platforms: Kickstarter (USA), Big Idea (Ukraine), which are currently an ideal solution for implementing one's own ideas in life, a great start in project implementation and obtaining qualified expert assessment of specialists in various fields.

**Key words:** artistic project competence, project, methods, object, idea generation.

**Постановка проблеми.** На сьогодні освітня програма «Дизайн» є надзвичайно популярною й затребуваною як в умовах сучасного розвитку української державності, так і за кордоном. Здебільшого український дизайн орієнтований на творення національного мислення та його реалізацію в національних дизайнерських проектах. Сучасний дизайн генерує ідеї, креативність, творчість, володіє оптимальним і скомпонованим арсеналом виражальних засобів, враховує мистецькознавські наукові досягнення, закони ергономіки, композиції, колористики, проектування та моделювання тощо. Широке використання комп'ютерних технологій у поєднанні з теоріями і методами дизайну, академічним живописом, рисунком, класичними пластичними мистецтвами дозволяє майбутнім дизайнерам візуалізувати ідеї і втілювати художньо-образні проекти на практиці. А, враховуючи той факт, що на сьогодні освіта має орієнтир на профільне навчання, художньо-проектна діяльність набуває особливої актуальності.

**Аналіз досліджень.** Проблема формування компетентностей в освітньому просторі на сьогодні є актуальною і знаходить реалізацію в багатьох дослідженнях, серед яких наукові праці Л. Ващенко, О. Пометун, С. Сисоєвої, О. Семенов та ін. Питання компетентності у дизайн-освіті досліджували О. Бойчук, В. Запороженко, С. Мільчевич та ін. Значний внесок у вивчення проектних технологій і зокрема методу проектів зробили вчені С. Гайнес, Д. Рейнхард, Т. Хатчинсон. Загальною основою дослідження теоретичних засад проектування в графічному дизайні та встановлення його інфраструктури є праці О. Божко, В. Вдовиченко, С. Прищенко. Вивченню методики розробки проектних досліджень присвячені наукові розвідки Н. Чупріної, Т. Струмінської, Л. Хоменко, питання теорії і методики

викладання художнього проектування майбутнім дизайнерам досліджувала А. Шевченко. Інформаційні технології візуалізації дизайну є предметом дослідження А. Бровченка, В. Тименка, аспектам формування універсальної моделі процесу формотворення присвячене дослідження І. Юрченка.

**Мета дослідження.** Визначити методи формування художньо-проектної компетентності майбутніх дизайнерів-графіків у контексті фахової підготовки, завдання яких є стимулювання інтересів здобувачів освіти до нових знань, пошуку ідей і їх реалізації в практичній діяльності.

**Виклад основного матеріалу.** Стандарт вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн» затверджено та введено в дію Наказом Міністерства освіти і науки України від 13.12.2018 р. № 1391, у якому визначений вектор формування спеціальної (фахової, предметної) художньо-проектної компетентності майбутніх дизайнерів. За вищезазначеним стандартом «нормативний зміст підготовки здобувачів вищої освіти, сформульований у термінах результатів навчання», серед яких: обґрунтування дизайнерського проекту з урахуванням передпроектного аналізу; визначення етапів проектування і їх завдань; розробка художньо-проектних рішень, їх оцінка; виконання технологічних процесів і їх моделювання; використання відповідних матеріалів і технік, стандартів; проведення функціонально-вартісного аналізу об'єкта; врахування естетичного сприйняття об'єкта (предмета) дизайну (Стандарт, 2018).

Художньо-проектна компетентність є надзвичайно широким поняттям, оскільки охоплює різновекторні сфери особистості (мотиваційну, перцептивну, когнітивну, творчо-діяльну, рефлексивну тощо). Це дозволяє стверджувати, що

формування художньо-проектної компетентності в процесі фахової підготовки дизайнерів є інтегральною характеристикою суб'єкта діяльності і включає теоретичну та практичну підготовку в розробці й реалізації проєктів, яка сприяє майбутньому бакалавру в соціалізації, використанні професійних знань і набутого досвіду, стимулює займатися самоосвітою, щоб бути затребуваним на ринку праці.

Ми суголосні з поглядами Д. Кудренка щодо використання компетентнісного підходу в підготовці майбутніх фахівців, який передбачає «зміщення акцентів із засвоєння визначених освітніми стандартами знань, умінь і навичок на формування здатності практично діяти, обирати ефективні рішення, застосовувати сучасні технології, вимагає активної життєвої позиції в усіх сферах суспільного життя, а також навичок безперервної самоосвіти. Саме компетентнісний підхід, – стверджує дослідник, – є тією «точкою опори», завдяки якій вища педагогічна освіта повною мірою переходить у практикоорієнтоване русло» (Кудренко, 2016: 30).

Беззаперечним є розуміння сутності художньо-проектної компетентності, яка, на позначення дослідниці А. Шевченко, трактується як «здатність педагога дизайнерського профілю генерувати оригінальні ідеї та втілювати їх у матеріалі відповідними засобами композиції на основі володіння образотворчо-мовленнєвими, вербально-образними, образно-стильовими, стратегічними та продуктивно-образними навичками» (Шевченко, 2016: 77). Крім того, художньо-проектна компетентність забезпечує самореалізацію майбутніх дизайнерів, невід'ємною умовою якої є художня творчість, яка на позначення дослідниці «завжди передбачає обов'язкове внесення новизни в продукт діяльності, що можливо лише за наявності високої професійної компетентності» (Шевченко, 2016: 78).

Більшість навчальних посібників з дизайну визначають, що предметом проєктування або художнього моделювання в дизайні є структура та якості форми предметного середовища в цілому, де окремі вироби є його елементами й формують понятійний апарат, який у процесі розвитку суспільства постійно оновлюється. До категоріального апарату та базових понять дослідник І. Юрченко зараховує «ідею речі; проєктний образ; функцію; ергономіку; естетику, яка потребує детального вивчення та визначення її місця в загальній структурі категорій проєктної діяльності; морфологію, яка включає структуру, матеріал, конструкцію, технологію» (Юрченко, 2015: 44).

Дослідник стверджує, що через моральне старіння предметних форм, зміни історичних стилів, методів та підходів формотворення виникає потреба «перегляду усталених понять і категорій, узагальнення та систематизації нових здобутків у формі побудови фахово-спеціальних і універсальних моделей проєктної діяльності (Юрченко, 2015: 41). На позначення мистецтвознавця така модель повинна враховувати теорію і практику розвитку дизайнерської галузі та включати «етапи проєктних робіт; формотворчий метод або стиль; форму речі; соціокультурне й предметне середовище», яке визначає потреби споживачів (Юрченко, 2015: 44).

Безперечним лідером у формуванні художньо-проектної компетентності є метод проєктів, який увів в обіг у першій половині ХХ століття американський філософ Дж. Дьюї. Цей метод передбачає навчання здобувачів освіти через досвід із урахуванням активної особистої зацікавленості останніх в отриманні відповідних знань, які в подальшому стануть в нагоді в їх житті. На позначення М. Тимченко перевагою у методі проєктів серед інших є активний розвиток необхідних умінь і навичок, які потрібні майбутньому спеціалісту для професійної реалізації, серед яких є наступні: вміння планувати свою роботу з належним використанням великого обсягу інформації; аналізувати, синтезувати, узагальнювати необхідні знання для реалізації ідеї в кінцевий продукт (об'єкт); вміння та навички приймати конструктивні рішення в команді щодо зміни окремих деталей, виправлення конструкторських помилок тощо; уміти презентувати власний проєкт та виважено, змістовно давати оцінку своїй діяльності (Тимченко, 2019).

Такий підхід дозволяє нам зробити висновок, що дизайнерський проєкт, в основу якого покладена художньо-проектна діяльність, є повноцінним конструкторським рішенням і включає етапи пошуку, досліджень, розрахунків, які необхідні для втілення ідеї в новий об'єкт або продукт, етапи відповідної модернізації або реконструкції з урахуванням вимог замовника або заданих параметрів, об'єму, форми тощо.

Дослідник І. Юрченко вважає, що основним методом дизайну залишається формотворчий метод, базою якого є категорії проєктної діяльності та порядок проєктних робіт, що дозволяє створити цікавий проєктний образ, який народжується з ідеї й реалізується за допомогою морфології та технологій. Цей метод сприяє появі такої оригінальної форми, яка буде відповідати сучасним запитам моди та ціннісним орієнтирам соціокультурного середовища (Юрченко, 2015).

Серед ключових методів дизайну варто виокремити й звернути особливу увагу на метод дизайн-мислення, який був започаткований науковцями Стенфордського університету на підґрунті ідей А. Маслоу. Він забезпечує професійні підходи до вирішення проблем з урахуванням потреб користувачів, їхнього досвіду, емоційного стану тощо. Однією зі складових дизайн мислення є Human-centered design. На позначення В. Кременчука, «основою дизайн-мислення є творчий процес, у якому дизайнери, розробники та інші спеціалісти працюють разом, щоб створити інноваційні рішення для різних проблем та викликів. Цей підхід виник з потреби вирішення складних проблем та непередбачених ситуацій, які виникають у різних галузях діяльності» (Кременчук, 2024).

Процес дизайн-мислення включає декілька етапів. Перший етап представляє емпатія, за допомогою якої відбувається розуміння та відчуття потреб користувачів через дослідження їх проблем з урахуванням побажань для створення продуктів та послуг, які задовольняють їх потреби. Другим етапом є фокусування на проблемі, яку потрібно розв'язати. На цьому етапі потрібно сформулювати питання та спробувати знайти відповідь; дослідити питання з використанням різних інструментів (аналізу, інтерв'ю, спостереження тощо); зібрати відповіді; провести аналіз для розуміння того, яким повинен бути образ, об'єкт чи продукт. Третім етапом є генерація ідей з використанням техніки брейнштормінгу, яка забороняє критику ідей для збору максимальної кількості ідей, щоб потім обрати ту, яка найкраще дозволить вирішити поставлену задачу. Четвертий етап передбачає створення прототипу того концепту, який був визначений на попередніх етапах. Це може бути фізичний продукт, який створений за допомогою 3-D технологій, доступних матеріалів або цифрових файлів з використанням різних програм. Цей етап дозволить виявити недоліки або помилки й надає можливість виправити їх, покращити в цілому продукт, який пізніше надійде до споживача. Останнім етапом є тестування на користувачах, що дозволить дізнатись ефективність дизайн-об'єкту та вдосконалити ще раз (Кременчук, 2024). Ми впевнені, що у графічному дизайні використання такого методу допоможе дизайнеру зрозуміти, як краще передати певне повідомлення через візуальні елементи.

Але часто процес проектування вимагає нестандартних рішень і потребує володіння різними методами. Для функціонально-вартісного аналізу виробу можна використати евристичний метод, експериментальний метод дозволить про-

вести апробацію перших зразків виробу, врахувати зауваження щодо конструкції та технічних характеристик, формалізований метод дає можливість пошуку варіантів рішень, автоматизувати деякі процеси проектування, знайти оптимальний варіант. Метод фантазування дозволить дизайнеру уявити виріб, а метод переконструювання дозволить взяти за основу модель-аналог, щоб на стадії визначення форми виробу та його конструкції застосувати метод комбінування, з метою виявлення кращих ознак аналогів і перенесення їх або нових елементів у конструкцію спроектованого виробу.

У цілому результатом діяльності дизайнера повинні бути функціональні об'єкти, речі, вироби, які є цілісними композиційно, ергономічно-естетично виразними, нести виразальне й інформаційне навантаження. Проте загальний погляд дизайнера на продукт (об'єкт) функціонує як складова більш широких соціокультурних процесів і залежить як від суб'єктивного настрою, здібностей і таланту дизайнера, так і від його схильностей. Тож можна говорити про необхідність для дизайнерів будувати власну цілісну картину світу, у якому вони живуть і працюють. Коли ця система поглядів, ідей, оцінок і принципів впливає на дії та рішення дизайнера, можна говорити про наявність унікального світогляду. Це свого роду інструмент для естетичного контролю придатності результатів щоденних проектних операцій (креслень, прокресовок деталей, фрагментів і цілого майбутнього виробу).

Формуванню художньо-проектної компетентності сприяє участь майбутніх дизайнерів-графіків у креативних проектах, можливість якої надають сучасні краудфандингові майданчики. Однією з таких платформ є американський Kickstarter, який став ідеальним рішенням для втілення власних ідей у життя (Kickstarter, веб-сайт). Ця платформа використовує певну систему заохочень для просування творчих, неординарних проектів, які змінюватимуть суспільство за участю молоді. Запропонувавши нову форму колективного збору коштів в креативні рішення ідей, цей майданчик став альтернативною моделлю традиційних способів інвестування. Він базується на концепції, що хороша і правильно подана ідея може отримати неймовірну підтримку від великої групи людей. Кожен, хто хоче отримати фінансування, повинен зареєструватися на Kickstarter і опублікувати опис проекту, виконавши всі рекомендації і додавши відео, яке обіцяє своїм інвесторам нагороди, пільги, подяки (готовий екземпляр, ігри, комікси, книги, гравіювання імені інвесторів тощо). Кожен

проект повинен проходити модерацію, відповідно, організатори відбирають тільки потенційно найбільш успішні проекти, які можуть отримати спонсорську підтримку.

Домінуючим принципом краудфандингової платформи Kickstarter є «все або нічого». Це означає, що, лише досягнувши або перевершивши цільові показники з необхідної суми, проект отримує залучені кошти. Для цього власник проекту повинен вказати кінцевий термін і мінімальну суму коштів, які необхідно зібрати. Якщо проект не збирає необхідні кошти до визначеного терміну, кошти повертаються спонсорам, тобто людям, які хотіли б допомогти реалізації того чи іншого проекту.

На відміну від багатьох форумів зі збору коштів або інвестицій Kickstarter не претендує на право власності на проекти та роботи, які вони приймають до публікації на своєму сайті. Проекти, що зареєстровані на сайті, після завершення фінансування зберігаються та стають видимими для громадськості, оскільки їх не можна редагувати чи видалити з сайту. Саме цим пояснюється величезний показник успішно профінансованих проектів.

Незважаючи на всі успіхи одного з піонерів ринку краудфандингу є й зворотна сторона. У зв'язку з величезною кількістю проектів виділитися на їхньому тлі або хоча б виявитися поміченим – вкрай проблематично. Тому вся тяжкість завдання зі збору коштів лягає на плечі авторів самого проекту.

На Kickstarter існують добре відомі й випробувані методи оповіщення свого першого кола друзів в соціальних мережах, а далі проект вимагає пильної уваги. Необхідно щодня спілкуватися зі своїми прихильниками, забезпечувати їх новою інформацією щодо продукту та тримати в курсі подій. Якщо проект починає набирати обертів, відразу підключаються засоби масової інформації, що стає запорукою успіху вашого проекту.

Із часом на платформі Kickstarter було радикально спрощено правила сервісу, з'явилася опція «Launch Now», яка дозволяє авторам перевести свій проект в активний стан в будь-який час. На сьогодні платформа має сертифікат Corporation, який свідчить про відповідність сервісів ресурсу найвищим стандартам. Це означає, що краудфандингова платформа Kickstarter відкрила світові нову форму залучення фінансування та показала, що навіть найнеймовірніша ідея може знайти своє втілення в реальності, якщо дати можливість повірити в мрію. Тому Kickstarter є не лише цікавим, а й корисним проектом щодо забезпечення початкового старту цікавим ідеям.

В Україні є аналог Кікстартера, який називається «Велика ідея», за допомогою якого профінансовано вже багато проектів, які допомагають знаходити рішення різних проблем, розвивати сильне, відкрите та успішне суспільство (Велика ідея, веб-сайт). Ще однією альтернативою платформі Kickstarter стала онлайн-платформа «Дія в Україні». Це своєрідна бібліотека молодіжних проектів простір для непосидючих, активних мрійників, які вірять у красу своїх ідей та вдихають у них життя; це місце, де інноватори та чейнджмейкери матеріалізують ідеї в проекти, співпрацюють та навчаються разом. «Дія в Україні» – це середовище, де можна обмінюватися ідеями, знаходити однодумців чи долучатися у команди цікавих ініціатив, отримувати експертну думку чи просто навчатися (Дія в Україні, веб-сайт). На цій платформі можна реалізувати молодіжні ініціативи, які є інноваційними й спрямованими на вирішення суспільних проблем, які стосуються таких сфер як екологія, мистецтво, культура, соціальна сфера, освіта або технології.

Цінність цих платформ для учасників проектів у тому, що це – чудовий старт через можливість розповісти про свою ідею, перетворити її в проект та знайти людей у команду. Це можливість отримати експертну оцінку від професіоналів різних галузей, підтримку й можливість співпраці з наставниками проекту, допомогу в його реалізації.

Інформаційний розголос на цих платформах надає можливість вести власну сторінку проекту з інформацією про задум, команду, потреби та новини, бо про вас мають знати. Автор проекту може мати доступ до унікальної спільноти зі всієї України: а це, відповідно, контакти, співпраця, навчальні можливості тощо. Перспективою для майбутніх учасників проекту є участь у конкурсах, грантових програмах від компаній, представників еліти, діаспори; проектні симуляції та навчальні програми; додаткові можливості у підтримці найуспішніших ідей.

**Висновки.** Підсумовуючи зазначене вище, можемо констатувати, що формування художньо-проектної компетентності у майбутніх дизайнерів-графіків під час фахової підготовки є багатоврівневим процесом, який уособлює складну та динамічну систему, що формується в результаті інтеграції різноманітних наукових знань, мистецтва та технічних досягнень і є невід'ємним складником професіоналізму фахівців дизайнерського профілю. Володіння необхідними для професійної роботи практичними уміньми та навичками проектною діяльністю надасть здобувачеві освіти можливість реалізовувати цікаві власні

проекти у сфері дизайну та отримувати поцінування користувачів і замовників.

Необхідність забезпечення якості трансляції змісту візуальної інформації, мінімізація часу на проектування продукції графічного дизайну спонукає до використання як ефективних методів стимуляції конструктивного дизайнерського мислення, так і до вдосконалення методики проектування.

Власне такому творчому процесу сприяє генерування соціальних інновацій, яке реалізується в багатьох країнах світу й в Україні зокрема. Наявність низки платформ і майданчиків допомагає впровадженню інноваційних і соціально-значимих проектів і надає їх авторам

відповідні інструменти для втілення й реалізації своїх планів. Завдяки практичному досвіду ми переконалися, що платформи генерування ідей є найкращою комбінацією поєднання локальних дій із відповідним супроводом в Інтернеті. У майбутньому ми продовжимо досліджувати особливості формування художньо-проектної компетентності, використовуючи та вдосконалюючи методологію художнього проектування, що буде сприяти підвищенню рівня сформованості професійних компетентностей дизайнерів-графіків, використанню набутого досвіду в навчально-практичній діяльності та стане сходинкою до успішного професійного і кар'єрного зростання.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Велика ідея. *Спільнокішт – краудфандинг в Україні*: веб-сайт: URL: <https://biggggidea.com/projects/> (дата звернення: 22.07.24).
2. Дія в Україні. *Конкурс грантів*: веб-сайт: URL: <http://surl.li/trgipe> (дата звернення: 22.07.24).
3. Кременчук Д. Дизайн-мислення: як застосовувати метод на практиці. *Beetroot Academy*: веб-сайт: URL: <http://surl.li/ajlznji> (дата звернення: 20.07.24).
4. Кудренко Д.О. Феноменологія художньо-графічних компетентностей студентів мистецьких спеціальностей. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*, IV (47), Issue: 101, 2016. С. 30–33.
5. Стандарт вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 022 «Дизайн». К., 2018. 14 с.
6. Тимченко М. Художньо-проектна діяльність як провідний засіб розвитку творчих здібностей майбутніх дизайнерів. *Освітні обрії*. 2019. № 1(48). С. 70–73.
7. Шевченко А. Компетентнісний підхід у навчанні художньому проектуванню майбутніх фахівців з дизайну. *Наукові звітски*. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти Випуск 9 (II). 2016. С. 77–80.
8. Усе про kickstarter: а ви досі цього не знали? *Український спектр*: веб-сайт: URL: <http://surl.li/yahpem> (дата звернення 13.06.24).
9. Юрченко І. Особливості формування універсальної моделі процесу формотворення. *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. Вип. 26. Теорія і практика творчості. 2015. С. 41–48.

### REFERENCES

1. Velyka ideia. Spilnokosht – kraudfandynh v Ukraini (22.07.24) [Great idea. Spilnokost – crowdfunding in Ukraine]: veb-sait: URL: <https://biggggidea.com/projects/>. [in Ukrainian].
2. Diia v Ukraini. Konkurs hrantiv (22.07.24) [Action in Ukraine. Grant competition]: veb-sait: URL: <http://surl.li/trgipe>. [in Ukrainian].
3. Kremenchuk D. Dyzaïn-myslennia: yak zastosovuvaty metod na praktytsi / Beetroot Academ (20.07.24) [Design thinking: how to apply the method in practice / Beetroot Academy]: veb-sait: URL: <http://surl.li/ajlznji>. [in Ukrainian].
4. Kudrenko D.O. (2016) Fenomenolohiia khudozhno-hrafichnykh kompetentnostei studentiv mystetskykh spetsialnostei [Phenomenology of artistic and graphic competences of students of art majors]. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*. IV (47). Issue: 101. 30–33. [in Ukrainian].
5. Standart vyshchoi osvity pershoho (bakalavrskoho) rivnia, haluzi znan 02 «Kultura i mystetstvo» za spetsialnistiu 022 «Dyzain». (2018) [Standard of higher education of the first (bachelor) level, field of knowledge 02 «Culture and art» in specialty 022 «Design»]. K. 14 s. [in Ukrainian].
6. Tymchenko M. (2019) Khudozhno-proektna diialnist yak providnyi zasib rozvytku tvorchykh zdbnostei maibutnykh dyzaineriv [Artistic design activity as a leading means of developing the creative abilities of future designers]. *Osvitni obrii*. 2019. 1(48). 70–73. [in Ukrainian].
7. Shevchenko A. (2016) Kompetentnisnyi pidkhid u navchanni khudozhnomu proektuvanni maibutnykh fakhivtsiv z dizainu [A competent approach in teaching artistic design to future design specialists]. *Naukovi zvpysky*. Serii: Problemy metodyky fizyko-matematychnoi i tekhnolohichnoi osvity. 9 (II). 77–80. [in Ukrainian].
8. Use pro kickstarter: a vy dosi tsoho ne znaly? *Ukrayins'kyi spektr* (2024) [Everything about kickstarter: you didn't know it yet? Ukrainian spectrum]: veb-sait: URL: <http://surl.li/yahpem>. [in Ukrainian].
9. Yurchenko I. (2015) Osoblyvosti formuvannia universalnoi modeli protsesu formotvorennia. *Visnyk Lvivskoi natsionalnoi akademii mystetstv*. 26. Teoriia i praktyka tvorchosti. 41–48. [in Ukrainian].