

ЗАДАЧИ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩЕГО МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ДИЗАЙНЕРА

Темірханқызы-Оспанова Жанара

Zhanara_enu@mail.ru

магистрант 1 курса ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, кафедры «Дизайн и инженерная графика»

Нур-Султан, Казахстан

Научный руководитель – Садыкова Ж.М., Арыстанов Ж.Т.

Вопросы подготовки кадров в высших учебных заведениях в соответствии веяниям времени находят свое отражение и в государственных нормативных документах РК. Государственная программа развития образования в Республике Казахстан на 2011-2020 годы от 1 февраля 2010 года, разработанная на основе Указа Президента Республики народу Казахстана «О Стратегическом плане развития Республики Казахстан до 2020 года» одной из задач ставит повышенные качества подготовки высококвалифицированных и компетентных специалистов [1].

В результате реализации Программы: будет создана эффективная система управления образованием, обеспечивающая формирование профессионально-компетентной личности, конкурентоспособного специалиста, способного самостоятельно и творчески решать профессиональные задачи, осознавать личностную и общественную значимость профессиональной деятельности, нести ответственность за ее результаты.

В последние годы исследования в области профессионального образования, ориентированного на формирование профессиональной компетентности у будущих специалистов получили соответствующее развитие. Реализация компетентного подхода в системе профессионального образования посвящены научные работы В.В. Евдокимова, Б.Т. Кенжебекова, Ш.К. Жантлеуова, А.Л. Смятских, Г.А. Колесникова, М.В. Семенова, Х.О. Карасаева, Ф.К. Шуканова, С.И. Ферхо и многих других.

Проблемами подготовки в условиях вузовского образовательного пространства специалистов в области дизайна, обладающих необходимыми профессиональными компетентностями, занимаются казахстанские ученые такие, как Алинова М.Ш., Сейтмолдин Д.Н., Мырзаканов М.С., Цхай И.М., аспектами компетентностей относящихся к применению компьютерных технологий в дизайн-образовании – Бегимбай К.М., Исабек Е.Т., и др.

Последние годы активно решаются задачи по применению компьютерных и мультимедийных технологий в образовательной системе Республики Казахстан. Глобальные преобразования и динамика развития технологических инноваций в современном обществе привели к прогрессу мультимедийного искусства.

Мультимедиа – является системой объединяющая одновременное представление различных медиа: анимированная компьютерная графика, видеоряд и аудиозвук (интерактивность). Современное поколение всё чаще использует такие медиа области как: кинематография, анимационные мультфильмы, компьютерные игры, мобильные приложения, рекламные ролики, видеоарт, оформление шоу, архитектурная визуализация и т.д. Таким образом, спрос нынешнего пользователя создали предпосылку в появлении абсолютно нового направления в дизайне как мультимедиа-дизайн, а это в свою очередь специальности «дизайнера мультимедиа».

На сегодняшний день в информационно-коммуникативных сфер все большую популярность повсеместно обретает «моушен-дизайн». Именно в данной области СГиндустрия (Computer Graphics) требует колоссального количества знаний навыков и умений от моушен дизайнера.

В задачу подготовки в вузах РК дизайнера мультимедийного 4721 пространства на рынке труда в современных условиях ставится ряд требований. Наряду с формированием

профессиональной компетентности будущего дизайнера необходимо развивать в нем личностные качества такие как, высокий уровень интеллекта, эстетический вкус, нравственные и культурные ценности, которые обеспечат ему успешную деятельность в будущем. Из этого вытекает ряд требований к обязательным профессиональным компетентностям будущего дизайнера:

- готовность к частой смене социальных, экономических, профессиональных ролей;
- готовность к исполнению профессиональных ролей и обязанностей;
- готовность к постоянному повышению профессионального мастерства в процессе смены социальных и экономических факторов;
- готовность к развитию способности адаптироваться в динамике развития условия и координировать отношения со специалистами смежных областей[2].

Наряду с выше перечисленными компонентами, современный специалист, работающий в различных сферах дизайна должен владеть навыками такими, как пользоваться передовыми технологиями в своей профессиональной сфере, способный анализировать постоянно трансформирующуюся поток тенденции в области дизайна и оперативно подстраиваться под текущую ситуацию и управлять ей в полной мере. При изучении ряда научно-теоретических исследований по проблемам профессиональных компетентностей дизайнеров было выявлено следующие общие компоненты:

- обладать научными, философскими, культурологическими и идеологическими знаниями и применять их в процессе художественного творчества;
- разбираться в различных исторических эпохах развития мировой культуры и знать примеры художественных произведений в области изобразительного искусства, дизайна, архитектуры, анимации и кинематографа;
- понимать и разбираться в характерных чертах развития художественной культуры Казахстана;
- знать теорию и методику формообразования, законы зрительного восприятия изображений, объемов, пространств историю стилей, современного искусства;
- владеть навыками эскизной подачи изображения, объектов и среды, цвета и светопередачи настроения;
- готовность саморазвития художественного восприятия и эстетического вкуса;
- готовность постоянному изучению и применению программных пакетов моделирования и компоинга[3].

Однако, на практике оказывается, что специалисты, недавно закончившие вузы, в недостаточной степени владеют способностью понимать и решать профессиональные задачи. В условиях вузовского образования технологическое обучение компьютерным программам чаще всего происходит лишь на академическом уровне.

Наряду с профессиональными навыками и знаниями, в компетентность дизайнера входят такие компоненты, как практический опыт и личностные качества, позволяющие результативно осуществлять свою деятельность и самореализовываться как творческая личность.

Решением выше перечисленных задач является создание необходимых условий развития будущего моушн-дизайнера в процессе подготовки в высших учебных заведениях нашей страны.

Данную проблему, возможно, разрешить путем совершенствования системы профессионального образования осуществляя ряд практических задач:

- путем усиления связи между производством и практикой: так как данный способ способствует тому, что дизайнер сможет следовать последним тенденциям и направлениям текущего времени;
- включение в содержание образования в вузе таких учебных дисциплин, которые способствуют развитию не только творческого мышления, применяя традиционные методы обучения, но и современные инновационные методы проектирования различных дизайн-объектов;

– уделить особое внимание в учебном процессе на техническое обеспечение и обучение компьютерными программами [4].

При выполнении выше обозначенных условий, возможно достижение успешного решения поставленной задачи в деле подготовки дизайнеров общего профиля. Но, к сожалению, их не достаточно при формировании профессиональных компетентностей узко специализированных дизайн-сферах таких, как дизайн мультимедиа. Одна из самых востребованных профессии на сегодняшний день – моушен-дизайнер (дизайнер мультимедиа). В обязанности моушен-дизайнера входят такие виды задач, как: оформление телепрограмм, музыкальных клипов, титров к фильмам, ID телеканалов, виртуальной декораций – любой вид мультимедийного контента.

С помощью создания определённого стиля, подборки аудио оформления, цветовой гаммы и построение определённых форм, он воздействует на эмоциональное состояние зрителя и передаёт основной смысл сюжета. Моушен-дизайнер, помимо навыков дизайнера, должен быть еще немного режиссером, оператором, монтажником, программистом и продюсером, саунддизайнером, то есть всесторонне развитым специалистом.

Проведенный анализ деятельности мультимедийного дизайнера и собственный практический опыт исследователя показывает, что в системе образования РК имеется брешь в деле подготовки специалистов в сферу дизайна мультимедиа.

Этот недостаток в первую очередь на наш взгляд обусловлен тем, что образовательные программы имеющихся в казахстанских вузах изначально не предусматривают быстро меняющиеся тенденции в областях компьютерных и мультимедийных технологиях. Это в свою очередь приводит к тому, что система образования отстает от развития общества.

Нехватка специалистов владеющих современными мультимедийными технологиями в области дизайна приводит к отставанию в развитии данной области деятельности.

Для решения данной проблемы мы считаем нужно изменить общий вузовский подход к подготовке специалистов владеющих современными инновационными технологиями:

- активизировать работу по прогнозированию развития инновационных технологий и планировать перспективу подготовки специалистов в соответствии с темпом их развития;
- активно внедрять в практику опыт подготовки специалистов зарубежных стран путем стажировки преподавателей-казахстанцев;
- развивать связь производства с вузами;
- решить проблему путем внедрения в образовательные программы специальных курсов по инновационным технологиям применяемых в сферах дизайна, в том числе мультимедийном дизайне.

Подводя итог выше сказанному хочется сказать о том что, в рамках исследовательской работы мы продолжаем заниматься решением данной проблемы.

Список использованных источников

1. Государственная программа развития образования в Республике Казахстан на 2011-2020 годы от 1 февраля 2010 года.
2. Алинова М.Ш., Сейтмолдин Д.Н. Теоретические основы профессиональной компетенции будущих дизайнеров // Материалы международной научно - практической конференции «Интеграция науки и образования с целью повышения качества подготовки специалистов - решающий фактор устойчивого развития государства». СГУ им. Шаккарима, 2006. - С. 40-44.
3. Мырзаканов М.С., Цхай И.М. Аспекты профессиональной подготовки дизайнеров / Педагогический вестник Казахстана. - Павлодар, 2006. - №1 - С. 83-88.
4. Бегимбай К.М. Дизайн саласына кәсіби маман даярлаудағы компьютерлік технологиялар. Монография. – Алматы, 2012, 172 с.