

ВИТЯГ
з протоколу № 4
засідання кафедри медіасистем і технологій
від 05 листопада 2021 р.

ПРИСУТНІ: 24 викладача кафедри, зав. навчальними лабораторіями.
ЗАПРОШЕНІ:

Студенти освітньої програми «Видавничо-поліграфічна справа»:

- Столяров І.В. ВПВПСу-21-1;
- Чуб Л.О. ВПВПС-20-4;
- Іпполітова В.Є. ВПВПС-21-1
- Єрохіна Д.С. ВПВПС-21-2

Представники стейкхолдерів – поліграфічних і видавничих підприємств м. Харкова.:

- Сорока В.Б. – Технічний директор ТОВ «Кріпсон»;
- Соколенко Ю. – менеджер виробничого відділу.

ВІДСУТНІ: доц. Бельчева Г.В. – відпустка по догляду за дитиною.

доц. Дорофеева Ю.С. – відпустка по догляду за дитиною.

СЛУХАЛИ:

1. Завідувачку кафедри Дейнеко Ж.В., яка зазначила необхідність упровадження до ОПП спеціальності 186 Видавництво та поліграфія нової дисципліни «Дизайн прототипів». Метою введення цієї навчальної компоненти є ознайомлення здобувачів з принципами проєктування інтерактивних інтерфейсів та розробки візуальних прототипів за допомогою сучасних цифрових інструментів.

Особлива увага в межах дисципліни приділятиметься вивченню платформи Figma – одного з найпоширеніших програмних середовищ для командного дизайну, створення інтерактивних макетів, візуалізації користувацьких сценаріїв і спільного редагування проєктів у реальному часі. Використання Figma сприяє формуванню практичних компетентностей, необхідних для фахівців видавничо-поліграфічної галузі у цифровому середовищі.

2. Доц. Табакова І.С. та ст. викладач Бокарева Ю.С. у своїх виступах підтримали пропозицію, наголосивши, що освоєння сучасного програмного забезпечення Figma є важливим елементом підготовки студентів, які працюють із цифровими видами продукції, веб- та мультимедійним дизайном. Було зазначено, що дисципліна «Дизайн прототипів» підвищить мотивацію здобувачів, дозволить наблизити навчальний процес до реальних потреб ринку та сприятиме розвитку креативного мислення студентів.

3. Технічний директор ТОВ «Кріпсон» Сорока В.Б. підтримав впровадження дисципліни «Дизайн прототипів», наголосивши, що володіння інструментами, зокрема платформою Figma, є однією з базових компетентностей сучасного розробника цифрових продуктів. Він зазначив, що Figma сьогодні є стандартом

у галузі UX/UI-дизайну, веброзробки та створення мобільних застосунків. Ця платформа забезпечує повний цикл проєктування – від формування концепції та візуалізації інтерфейсу до командної взаємодії дизайнерів, розробників і клієнтів у спільному середовищі.

Завдяки хмарній архітектурі та інтегрованим інструментам для прототипування Figma дозволяє створювати інтерактивні макети, тестувати користувацькі сценарії та оперативно вносити зміни, що суттєво скорочує час розробки і підвищує якість кінцевого продукту.

Сорока В.Б. підкреслив, що ознайомлення студентів із цим програмним середовищем є необхідним кроком для формування конкурентоспроможних фахівців, які зможуть ефективно працювати в командах цифрового дизайну, видавничо-поліграфічних і креативних компаній.

УХВАЛИЛИ:

1. Підтримати пропозицію щодо внесення змін до освітньо-професійної програми спеціальності 186 Видавництво та поліграфія шляхом введення нової освітньої компоненти ОК 34 “Дизайн прототипів”. Визначити обсяг дисципліни – 4 кредити ЄКТС.

2. Розробку робочої програми дисципліни доручити доц. Мітяшкіної Т.Ю.

Зав. каф. МСТ



проф. Ж.В. Дейнеко

Учений секретар



доц. О.В. Вовк