



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2014» атты
IX халықаралық ғылыми конференциясы

IX Международная научная конференция
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2014»

The IX International Scientific Conference for
students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION-2014»

2014 жыл 11 сәуір
11 апреля 2014 года
April 11, 2014



**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2014»
атты IX Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
IX Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2014»**

**PROCEEDINGS
of the IX International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2014»**

2014 жыл 11 сәуір

Астана

УДК 001(063)
ББК 72
Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2014» атты студенттер мен жас ғалымдардың IX Халықаралық ғылыми конференциясы = IX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2014» = The IX International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2014». – Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2014. – 5831 стр. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-610-4

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001(063)
ББК 72

ISBN 978-9965-31-610-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, 2014

ЗАДАЧИ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩЕГО МУЛЬТЕМИДИЙНОГО ДИЗАЙНЕРА

Арыстанова Г.Т.

gulmirka@inbox.ru

Магистрант ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – к.п.н., доцент К.М.Бегимбай

Вопросы подготовки кадров в высших учебных заведениях в соответствии с требованиями времени находят свое отражение и в государственных нормативных документах РК. Государственная программа развития образования в Республике Казахстан на 2005-2010 годы от 11 октября 2004 года, разработанная на основе Послания Президента Республики народу Казахстана от 19 марта 2004 года «К конкурентоспособному Казахстану, конкурентоспособной экономике, конкурентоспособной нации» 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 компетентностного 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 сферах все большую популярность повсеместно обретает «моушен-дизайн». Именно в данной области CG-индустрия (Computer Graphics) требует колоссального количества знаний навыков и умений от моушен дизайнера. В задачу подготовки в вузах РК дизайнера мультимедийного

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 компоновки[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 сфере дизайна мультимедиа.

Этот недостаток в первую очередь на наш взгляд обусловлен тем, что образовательные программы имеющихся в казахстанских вузах изначально не предусматривают быстро меняющиеся тенденций 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 2005-2010 годы.
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.