



**ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА**

УДК 378.147.016 : 76-057.875

**DOI** <https://doi.org/10.5281/zenodo.15742059>

**Міждисциплінарний підхід у фаховій підготовці майбутніх дизайнерів  
графіки: аналіз зарубіжного досвіду**

**Тригуб Олена Леонідівна**

доктор філософії з професійної освіти, старший викладач кафедри дизайну, факультет комп'ютерних наук, Чорноморський національний університет імені Петра Могили, вул. 68 Десантників 10, м. Миколаїв, Миколаївська область, Україна, 54000, <https://orcid.org/0000-0003-0634-4106>

**Одробінський Юрій Владиславович**

кандидат мистецтвознавства, доцент, завідувач кафедри дизайну, факультет комп'ютерних наук, Чорноморський національний університет імені Петра Могили, вул. 68 Десантників 10, м. Миколаїв, Миколаївська область, Україна, 54000, <https://orcid.org/0000-0002-8532-5466>

**Прийнято: 13.06.2025 | Опубліковано: 25.06.2025**

*Анотація.* У статті розглянуто роль міждисциплінарності з огляду на актуальні вимоги освіти та ринку праці. Мета дослідження полягає в аналізі зарубіжного досвіду використання міждисциплінарного підходу у фаховій підготовці майбутніх дизайнерів графіки, що спричинено необхідністю оптимізації освітнього процесу за цією спеціальністю у вітчизняних закладах вищої освіти. Актуальність проблеми зумовлена трансформацією ролі сучасного дизайнера графіки, який, окрім художніх та технічних навичок, потребує комплексних знань та умінь для вирішення складних завдань у



*швидkozмінному світі. Проаналізовано стан розробленості проблеми в наукових джерелах, що підтверджує її глобальний науково-педагогічний дискурс та значущість міждисциплінарності в мистецькій освіті.*

*Методи дослідження включали аналіз та синтез наукової літератури, системний аналіз навчальних програм та методик провідних закладів вищої освіти Європи, США та Азії. Виявлено особливості інтеграції традиційних мистецьких та дизайнерських дисциплін з UX/UI-дизайном, інформаційними технологіями, програмуванням, маркетингом, бізнес-комунікаціями, соціологією, психологією, анімацією, мультимедіа та геймтехнологіями. Визначено ефективні методики міждисциплінарного підходу, як-от проєктно-орієнтоване та студійне навчання, розвиток критичного мислення, тісна співпраця з індустрією та застосування новітніх технологій.*

*Результати дослідження демонструють, що провідні світові освітні програми з графічного дизайну, побудовані на засадах міждисциплінарного підходу, успішно формують багатопрофільних фахівців. Це досягається завдяки інтеграції креативності, технологій та людиноцентричного дизайну, з акцентом на «гнучкі навички» (soft skills).*

*Незважаючи на виклики, пов'язані з ризиком поверхневого вивчення освітніх компонентів, міждисциплінарний підхід є домінуючою тенденцією, що забезпечує підготовку конкурентоспроможних випускників.*

*Висновки підкреслюють, що застосування міждисциплінарного підходу є необхідною умовою для підготовки фахівців, здатних створювати не лише візуально привабливі, але й функціональні, соціально відповідальні та технологічно обґрунтовані дизайнерські рішення. Отримані результати формують міцну аналітичну основу для подальшої оптимізації освітнього процесу майбутніх дизайнерів графіки в Україні. Перспективи подальших досліджень включають розроблення конкретних механізмів і стратегій імплементації кращих світових міждисциплінарних практик у вітчизняні*



освітні програми, проведення емпіричних досліджень ефективності таких підходів, а також розроблення методологій оцінки сформованих «гнучких навичок». Також актуальним залишається дослідження потенціалу співпраці між українськими закладами вищої освіти та дизайн-індустрією для створення спільних міждисциплінарних проєктів.

**Ключові слова:** міждисциплінарний підхід, графічний дизайн, дизайнер графіки, вища освіта, освітні програми, проєктно-орієнтоване навчання, цифрові медіа, UX/UI-дизайн, креативні індустрії.

## **Interdisciplinary Approach in Professional Training of Future Graphic Designers: Analysis of Foreign Experience**

**Olena Tryhub**

Doctor of Philosophy in Vocational Education, Senior Lecturer of the Department of Design, Faculty of Computer Science, Petro Mohyla Black Sea National University, 10 68 Desantnykiv St., Mykolaiv, Ukraine, 54000,  
<https://orcid.org/0000-0003-0634-4106>

**Yurij Odrobinsky**

Doctor of Philosophy in Arts, Associate Professor, Head of the Department of Design, Faculty of Computer Science, Petro Mohyla Black Sea National University, 10 68 Desantnykiv St., Mykolaiv, Ukraine, 54000,  
<https://orcid.org/0000-0002-8532-5466>

**Abstract.** *This article examines the role of interdisciplinarity in light of current educational and labor market demands. The research aims to analyze international experience in using an interdisciplinary approach in the professional training of future graphic designers, driven by the necessity of optimizing the educational process for*



*this specialization in Ukrainian higher education institutions. The relevance of the problem stems from the transformation of the modern graphic designer's role, who, in addition to artistic and technical skills, requires comprehensive knowledge and abilities to solve complex tasks in a rapidly changing world. The current state of research on the problem in scientific sources has been analyzed, confirming its global scientific and pedagogical discourse and the significance of interdisciplinarity in art education.*

*Research methods included the analysis and synthesis of scientific literature, and a systematic analysis of curricula and methodologies from leading higher education institutions in Europe, the USA, and Asia. The study identified the peculiarities of integrating traditional art and design disciplines with UX/UI design, information technology, programming, marketing, business communications, sociology, psychology, animation, multimedia, and game technologies. Effective methodologies for the interdisciplinary approach were determined, such as project-oriented and studio-based learning, the development of critical thinking, close collaboration with industry, and the application of cutting-edge technologies.*

*The results of the research demonstrate that leading global graphic design educational programs, built on the principles of an interdisciplinary approach, successfully train versatile specialists. This is achieved through the integration of creativity, technology, and human-centered design, with an emphasis on "soft skills".*

*Despite the challenges associated with the risk of superficial study of educational components, the interdisciplinary approach is a dominant trend that ensures the preparation of competitive graduates.*

*Conclusions emphasize that applying an interdisciplinary approach is a necessary condition for training specialists capable of creating not only visually appealing but also functional, socially responsible, and technologically sound design solutions. The obtained results form a strong analytical basis for further optimization of the educational process for future graphic designers in Ukraine. Prospects for*



*further research include developing specific mechanisms and strategies for implementing the best global interdisciplinary practices into domestic educational programs, conducting empirical studies on the effectiveness of such approaches, and developing methodologies for assessing developed "soft skills." Research into the potential for cooperation between Ukrainian higher education institutions and the design industry to create joint interdisciplinary projects also remains relevant.*

**Keywords:** *interdisciplinary approach, graphic design, graphic designer, higher education, educational programs, project-oriented learning, digital media, UX/UI design, creative industries.*

**Постановка проблеми.** Сучасний дизайнер графіки – це вже не просто митець, який створює візуально привабливі зображення. Це стратег, дослідник, технолог і комунікатор, який володіє комплексними знаннями, вміннями та навичками для вирішення складних завдань у світі, що постійно змінюється. Відповіддю на вимоги цих динамічних умов став міждисциплінарний підхід в освітніх програмах, що кардинально трансформує підготовку фахівців у галузі графічного дизайну по всьому світу.

Міждисциплінарний підхід в освітньому процесі підготовки дизайнерів графіки передбачає не лише вивчення традиційних мистецьких та дизайнерських дисциплін, але й їхнє органічне поєднання з новими технологіями та науками. Це означає, що навчальні плани включають і класичні предмети, як-от типографіка, композиція, історія мистецтва, й дисципліни з інших галузей, що розширюють компетентності дизайнера. Саме тому європейська освіта у сфері графічного дизайну все більше тяжіє до міждисциплінарного підходу, інтегруючи знання з різних суміжних галузей. Цей підхід спрямований на формування багатoproфільного фахівця, здатного ефективно працювати в умовах швидких змін та зростаючих вимог ринку праці. У навчання дизайнерів компілюються такі напрями, як: програмування та інформаційні технології (для розуміння цифрових



платформ й інструментів), психологія та соціологія (для глибокого розуміння людської поведінки й потреб користувачів), маркетинг та бізнес-комунікації (для інтеграції дизайну в стратегічні цілі компаній), наука про дані (для візуалізації та інтерпретації великих обсягів інформації) тощо.

Такий підхід знаходить своє відображення і в методиках навчання, зокрема у практиці проєктно-орієнтованого навчання. Здобувачі освіти працюють над реальними або симульованими проєктами, що вимагають застосування знань та навичок з різних областей. Це виробляє комплексне розуміння предмета та розвиває гнучке мислення, що є критично важливим для успішної кар'єри. Саме міждисциплінарна освіта формує такі необхідні сучасному фахівцю «гнучкі навички» (soft skills), як-от критичне мислення, креативність, здатність до вирішення проблем, ефективна комунікація, робота в команді, адаптивність та емоційний інтелект. Ці навички є ключовими для успішної співпраці в міждисциплінарних командах, що є стандартом у сучасній дизайн-індустрії. Важливою складовою є також взаємодія з експертами різних галузей, запрошення практиків, проведення майстер-класів, участь у воркшопах та хакатонах, що дозволяє здобувачам освіти отримати актуальні знання та досвід.

Таким чином, звернення до проблеми міждисциплінарного підходу у фаховій підготовці майбутніх дизайнерів графіки та аналіз зарубіжного досвіду його використання зумовлено необхідністю оптимізації освітнього процесу за цією спеціальністю у вітчизняних закладах вищої освіти через впровадження кращих міждисциплінарних практик.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Впродовж останніх десятиліть міждисциплінарний підхід як конвергенція синергетичної та інтегральної навчальних моделей набуває все більшого масштабування. Теорія і практика міждисциплінарності є предметом дослідження багатьох вчених. Серед них: С. Аннамма, А. Букер (S. Annamma, A. Booker) [1], Е. Беар, Д. Скортон (A. Bear, D. Skorton) [2], Р. Фродеман (R. Frodeman), Д. Кляйн (J. Klein), Р. Печeko



(R. Pacheco) [3], Ю. Янг (J. Yang), Б. Джонс (B. Jones), Н. Макдональд (N. MacDonald) [4] та інші.

Зарубіжні дослідники приділяють значну увагу проблемі застосування міждисциплінарного підходу в освітніх практиках мистецької галузі.

Р. Девіс (R. Davies) та І. Троусдейл (I. Trowsdale) вивчають роль мистецтва в інноваційному, інтегрованому, освітньому, науково-дослідному напрямі – STEAM-освіті (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Ними досліджений освітній міждисциплінарний проєкт партнерства між митцями, інженерами та освітянами «The Imagineerium» (Великобританія), що інтегрує інженерну та мистецьку практики [5].

Фактичну ефективність міждисциплінарної методики у навчанні мистецтву розглянули у колективній науковій праці Л. Леонідо (L. Leonido), А. Перейра (A. Pereira), Л. Мендес (L. Mendes), Ж. Б. Родрігес (J. B. Rodrigues) та Е. Моргадо (E. Morgado). А саме: міждисциплінарний метод MILMESA, що сприяє ефективному ендогенному (міжмистецтво) та екзогенному (мистецькі та інші немистецькі сфери) взаємозв'язку міждисциплінарної матриці. Він був розроблений, протестований та оцінений протягом 2002–2023 рр. (Португалія та країни CPLP – Співдружність португаломовних країн) [6].

І. ван дер Туїн (I. van der Tuin) та А. Пекал (A. Pekal) досліджують проблеми міждисциплінарності у гуманітарних науках, культурі та мистецтві на прикладі методології програми магістратури «Мистецтво і суспільство» в Утрехтському університеті, однією з ключових компонентів якої є цифровий дизайн (Нідерланди) [7].

Питання міждисциплінарності в науці та освіті, особливості сучасних стратегій їхнього розвитку, розроблення нових міждисциплінарних навчальних моделей входить у коло наукових зацікавлень американських вчених Наїлі Суад Насір (Na'ilah Suad Nasir), Керол Д. Лі (Carol D. Lee), Роя Пі (Roy Pea) та Максін Маккінні де Ройстон (Maxine McKinney de Royston) [8].



Н. Карнтхаворн (N. Karnthaworn) у дисертаційній роботі досліджує діяльність та співпрацю міждисциплінарних митців – художників, дослідників, викладачів, що сприяє міждисциплінарній освіті, просуванню STEAM-освіти (США) [9].

Ю. Тонг (Y. Tong), Дж. Ву (J. Wu), С. Чжан (X. Zhang) аналізують проблеми, пов'язані з інноваційним розвитком цифрових медіа, досліджують застосування міждисциплінарних практичних курсів, міждисциплінарних освітніх програм. У фокусі наукових інтересів авторів – викладання цифрового медіамистецтва як комплексного курсу, що охоплює природничі, соціальні та гуманітарні науки, і є високим синтезом науки та мистецтва. Воно охоплює перехресне застосування технологій з кількох дисциплін: знання з пластичного мистецтва, художнього дизайну, інтерактивного дизайну, комп'ютерної мови, комп'ютерної графіки, інформації та комунікацій, технології віртуальної реальності (Китай) [10].

Також міждисциплінарну дизайнерську практику та викладання дизайну нового медіамистецтва вивчає Ж. Ван (Z. Wang). За дослідженням вченого, мистецтво нових медіа – це міждисциплінарна галузь, що базується на концепції творення, поєднуючи комп'ютерні науки, високотехнологічні матеріали, біологію, хімію, фізику, психологію, візуалізацію, перформанс та інші предмети з багатьох сфер (Китай) [11].

Вивчення теорії і практики міждисциплінарності також є науковими пріоритетами й українських вчених. Результати дослідження Р. Слухенської, І. Бірюка та Є. Назимок розкривають значущість міждисциплінарності в забезпеченні здобувачів освіти інтегральними компетенціями, синергетично взаємодіючими фундаментальними і гнучкими навичками; в активізації спільного наукового потенціалу, необхідного для збалансованого розвитку освітньої галузі [12].



В. Гайчук аналізує сучасний стан вітчизняних освітніх програм з підготовки майбутніх дизайнерів комп'ютерної графіки та їх відповідність сучасним вимогам ринку праці. Підкреслює необхідність їхнього оновлення з урахуванням міждисциплінарного підходу та з акцентом на набутті комунікативних компетентностей майбутніми фахівцями [13].

Низка наших наукових розвідок була присвячена ключовій ролі міждисциплінарного підходу у формуванні готовності майбутніх дизайнерів одягу до самоосвіти [14; 15].

Вищезазначені праці актуалізують науково-педагогічний дискурс стосовно міждисциплінарного характеру сучасної освіти та формують наукову основу для нашого подальшого дослідження міждисциплінарного підходу як прогресивної педагогічної технології у фаховій підготовці майбутніх дизайнерів графіки.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Незважаючи на значний обсяг фундаментальних теоретичних праць та експериментальних розроблень, існує необхідність у проведенні комплексного аналітичного дослідження зарубіжного досвіду міждисциплінарного підходу у фаховій підготовці майбутніх дизайнерів графіки. Це питання є важливим для оптимізації мистецької освіти в Україні, проте залишається недостатньо вивченим у теоретичному й методичному аспектах.

З огляду на це, у роботі ми вперше здійснюємо комплексний та системний аналіз застосування міждисциплінарного підходу в освітньому процесі підготовки дизайнерів графіки у провідних закладах вищої освіти Європи, США та Азії задля виявлення ключових тенденцій, ефективних методик та інноваційних педагогічних практик.

Нами розглядаються успішні зарубіжні інтеграційні моделі навчання та їх специфіка. Визначаємо ключові характеристики міждисциплінарних освітніх програм, як-от: проєктно-орієнтоване та студійне навчання (занурення в реальні



або симульовані проєкти); розвиток критичного мислення та аналітичних умінь (навчання аналізувати інформацію, формулювати проблеми та знаходити нестандартні рішення); тісна співпраця з індустрією (залучення практиків, майстер-класи, стажування, спільні проєкти з компаніями); застосування новітніх технологій (доступ до сучасного обладнання та програмного забезпечення, інтеграція ШІ, VR/AR, 3D-моделювання); увага до розвитку «гнучких» навичок (формування комунікативних, командних, адаптивних, емоційно-інтелектуальних якостей поряд з технічними компетентностями).

Результати нашої наукової розвідки становитимуть підґрунтя для розроблення адаптивної моделі міждисциплінарної підготовки майбутніх дизайнерів графіки в українських закладах вищої освіти та її емпіричної верифікації ефективності впровадження.

**Формулювання цілей статті (постановка завдання).** Мета статті полягає у здійсненні аналізу зарубіжного досвіду використання міждисциплінарного підходу у фаховій підготовці майбутніх дизайнерів графіки.

Відповідно до визначеної мети, дослідження передбачає такі завдання:

- проаналізувати стан розробленості проблеми в наукових джерелах;
- дослідити ефективні світові методики та програми застосування міждисциплінарного підходу в освітньому процесі майбутніх дизайнерів графіки;
- окреслити перспективи впровадження в освітніх програмах спеціальності «Дизайн», спеціалізації «Графічний дизайн» закладів вищої освіти України успішних світових практик, заснованих на міждисциплінарності.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Сучасна освітня парадигма інтегрує графічний дизайн із цілою низкою суміжних галузей, формуючи універсального фахівця. Основними з них слід визначити: UX/UI-дизайн (User Experience / User Interface), інформаційні технології та програмування, маркетинг



та бізнес-комунікації, соціологію та психологію, анімацію та мультимедіа, геймтехнології.

Основною перевагою міждисциплінарного підходу є надання можливості здобувачам освіти бути мультипрофільними фахівцями з дизайну. Це перспективи кар'єрного зростання, підвищена конкурентоспроможність, гнучкість та адаптивність, глибинне розуміння проєктів, розвиток інноваційного мислення. Дизайнери графіки з міждисциплінарною підготовкою поєднують креативність з технологічними та бізнес-навичками, є затребуваними на сучасному ринку праці. Дизайнери з широким кругозором можуть краще аналізувати завдання, знаходити оригінальні рішення, а також результативно співпрацювати з різними фахівцями в міжфункціональних командах.

Розглянемо систему навчання європейських закладів вищої освіти, що використовують міждисциплінарний підхід у підготовці дизайнерів графіки.

*Prague School of Creative Communication (PSCC)* у Чехії є яскравим прикладом сучасного європейського закладу освіти, який глибоко інтегрує міждисциплінарний підхід у свої бакалаврські програми з візуальних мистецтв завдяки впровадженню програми «Visual Arts» [16]. Школа відходить від традиційного вузькоспеціалізованого навчання надаючи здобувачам освіти універсальні навички, що є критично важливими для успішної кар'єри в динамічній та швидкозмінній креативній індустрії XXI століття.

Бакалаврська програма «Visual Arts» у PSCC структурована таким чином, щоб здобувачі освіти могли глибоко зануритися в обрану спеціалізацію, одночасно отримуючи широкі знання та компетентності з суміжних сфер. Це дозволяє випускникам бути гнучкими та адаптованими до вимог ринку, що постійно змінюється. Програма охоплює три ключові спеціалізації, кожна з яких демонструє глибоку міждисциплінарну інтеграцію: «Графічний та медіадизайн» (Graphic and Media Design); «Анімація та візуальні ефекти» (Animation and Visual



Effects); «Фотографія та аудіовізуальні мистецтва» (Photography and Audiovisual Arts).

Спеціалізація «Графічний та медіадизайн» виходить за межі класичного графічного дизайну, зосереджуючись на комплексній розробці візуальних концепцій, що включають брендинг, створення візуальної ідентичності, а також UX/UI-дизайн. Її навчальний план поєднує фундаментальні принципи візуальної комунікації (типографіка, композиція, теорія кольору) з аспектами людино-орієнтованого дизайну. Здобувачі вищої освіти не просто вивчають естетику, а й заглиблюються у функціональність та взаємодію з користувачем у цифровому середовищі. Це передбачає освоєння методологій дослідження потреб та вподобань користувачів, створення прототипів, тестування інтерфейсів та розуміння архітектури інформації. Практична орієнтація здобувачів вищої освіти тут відбувається через навчання створювати ефективні дизайнерські рішення для провідних агентств та брендів, що вимагає розуміння маркетингових стратегій, цільової аудиторії та бізнес-цілей.

Спеціалізація: «Анімація та візуальні ефекти» охоплює всі аспекти анімації та створення візуальних ефектів (VFX) для широкого спектру медіа, включаючи кіно, телебачення, рекламу, інфографіку та музичні проекти. Навчання тут поєднує художні навички анімації (2D та 3D) з технічними аспектами моушн-графіки, відеомонтажу та наративного редагування. Здобувачі освіти опановують провідне галузеве програмне забезпечення, таке як Autodesk Maya та Foundry Nuke, що є стандартом у професійному виробництві. Особливий акцент робиться на візуальному сторітеллінгу, ігровій анімації та створенні складних візуальних ефектів. Це вимагає розуміння принципів кінематографії, наративної структури та психології сприйняття руху.

Саме тому програма готує фахівців, здатних створювати динамічний візуальний контент для реклами, освітніх проектів, музичних кліпів та кіноіндустрії, а випускники можуть працювати 3D-аніматорами, ігровими



аніматорами, VFX-спеціалістами, 2D-аніматорами, моушн-дизайнерами, VR-спеціалістами, що підкреслює їхню універсальність у сфері цифрових медіа.

Третя спеціалізація «Фотографія та аудіовізуальні мистецтва» присвячена комерційній та художній фотографії, а також комплексному аудіовізуальному виробництву, що охоплює не лише створення зображень, а й технічні аспекти. Інтеграція дисциплін тут відбувається через вивчення цифрової та комерційної фотографії для реклами, ЗМІ та образотворчого мистецтва, де здобувачі вищої освіти опановують різні фотографічні та аудіовізуальні жанри, включаючи портретну, художню, документальну та фешн-фотографію, фотожурналістику.

Також, важливим елементом програми є постпродакшн, принципи кінематографії та аудіовізуальної творчості, що передбачає розуміння роботи зі звуком, монтажем та режисурою. Програма розвиває здатність бачити та створювати переконливі візуальні історії, використовуючи широкий спектр технічних засобів та художніх прийомів. Випускники цієї програми отримують можливість працювати як рекламні фотографи, артфотографи, спеціалісти з постпродакшну, фешн-фотографи, фотожурналісти, фоторедактори, аудіовізуальні креативники та кінематографісти й здатні створювати переконливі візуальні історії, використовуючи різноманіття технічних засобів та художніх прийомів.

Отже, успіх міждисциплінарного підходу PSCC базується на декількох фундаментальних принципах: практична орієнтація, інтеграція теорії та практики, сучасні технології та інфраструктура, викладачі-практики.

Здобувачі вищої освіти працюють над реальними завданнями, співпрацюють з креативними командами та представляють свої ідеї представникам індустрії, що включає співпрацю з агентствами. Вони мають доступ до найсучасніших засобів, як-от професійні фотостудії, студії з хромакеєм, звукозаписні студії та навіть лабораторії штучного інтелекту. Це сприяє опануванню цифровими інноваціями та дозволяє здобувачам освіти



працювати з обладнанням, що відповідає галузевим стандартам. Також, важливо, що ці курси впроваджені та викладаються провідними фахівцями галузі, які є активними практиками у своїх сферах. Вони діляться своїм реальним досвідом, що надає здобувачам освіти критично важливі знання та розуміння викликів і можливостей сучасної креативної індустрії.

Таким чином, комплексний та міждисциплінарний підхід PSCC до підготовки фахівців у візуальних мистецтвах не тільки забезпечує випускникам глибоке розуміння обраної спеціалізації, а й формує універсальні навички, необхідні для успішної навігації в різних сегментах креативної індустрії.

*Accademia del Lusso* в Мілані є яскравим прикладом європейського закладу освіти, який реалізує глибоко міждисциплінарний підхід у своїй трирічній бакалаврській програмі з графічного дизайну [17]. Ця стратегія навчання має на меті формування всебічно розвинених фахівців, які володіють як міцними художніми основами, так і передовими технічними навичками, здатних оперувати різноманітним експресивним мов та динамічних інновацій сучасної креативної індустрії.

Філософія *Accademia del Lusso* ґрунтується на розумінні того, що ефективний графічний дизайн сьогодні – це не лише естетика, а й глибоке розуміння контексту, технологій та бізнес-процесів. Програма закладу майстерно інтегрує класичні основи графічного дизайну з найсучаснішими цифровими технологіями та інструментами. Вони засвоюють передові програми для обробки фотозображень, створення векторної графіки та верстки, що дозволяє їм вільно оперувати як друкованими, так і цифровими медіа. Такий двосторонній підхід гарантує, що випускники можуть цінувати художню спадщину, а також впроваджувати технологічні інновації.

Їхній навчальний план має в основі розмаїття аспектів візуальної комунікації, які виходять далеко за рамки суто графічного дизайну. Особлива увага приділяється здатності здобувачів вищої освіти проводити власний аналіз



та дослідження, розвивати естетичне чуття та глибоко розуміти соціальну та культурну роль дизайну в сучасному суспільстві. Це виховує дизайнерів, здатних до критичного мислення та відповідального підходу до своєї професії.

Навчання в Accademia del Lusso є інтенсивним та практично орієнтованим. Воно поєднує теоретичні лекції з воркшопами та проєктною роботою, яка відбувається як у кампусі, так і за його межами. Здобувачі освіти активно беруть участь у «Work Week» та інших міждисциплінарних навчальних лабораторіях, де вони працюють над реальними завданнями. Регулярні відвідування музеїв, шоурумів, модних подій, виставок та компаній дозволяють їм зануритися в індустрію, зрозуміти актуальні тренди та безпосередньо взаємодіяти з професійним середовищем.

У такий спосіб, Accademia del Lusso ефективно готує дизайнерів графіки, які не лише володіють передовими технічними навичками та розвиненим естетичним чуттям, але й глибоко розуміють ширший контекст візуальної комунікації. Це включає її культурні, технологічні та комерційні аспекти. Міждисциплінарний підхід, втілений у програмі, виховує дизайнерів, здатних створювати й стратегічно мислити, вирішувати комплексні проблеми та успішно взаємодіяти у динамічному професійному середовищі, роблячи їх цінними активами для будь-якої креативної команди.

*Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)* [18] – це інноваційний іспанський онлайн-університет, що вирізняється своєю гнучкістю та доступністю навчання, особливо привабливий для професіоналів, які прагнуть поглибити свої компетенції без відриву від роботи. Їхня магістерська програма з цифрового графічного дизайну «Master's Degree in Digital Graphic Design» є видатним прикладом міждисциплінарного підходу, що стратегічно готує фахівців до складних та динамічних викликів сучасної цифрової індустрії.

Ця магістерська програма розроблена не просто як розширення традиційного графічного дизайну, вона є комплексним інтегратором ключових



аспектів, що є абсолютно необхідними для ефективної роботи в цифровій екосистемі.

Міждисциплінарний характер програми UNIR проявляється у її зосередженості на синергії креативності, технологій та людиноцентричного дизайну, що досягається через такі ключові напрями: UX/UI Design, App Design, Front-end Web Design.

Навчання в напрямі UX/UI Design є фундаментальним для UNIR, де здобувачі освіти опановують методології дослідження користувачів, включаючи створення персон та мапування подорожей користувача. Вони вивчають розроблення прототипів різної деталізації та проведення юзабіліті-тестування, що дозволяє валідувати дизайн-рішення. Це вимагає глибокого розуміння психології сприйняття, ергономіки та принципів взаємодії людини з комп'ютером (НСІ). Випускники навчаються проєктувати інтерфейси, які є естетичними й високофункціональними, доступними та оптимізованими для реальних потреб користувачів.

Програма «App Design» готує дизайнерів до створення оптимізованих візуальних рішень саме для мобільних платформ. Курс охоплює специфіку дизайну для провідних операційних систем, таких як iOS та Android, враховуючи їхні унікальні гайдлайни, принципи адаптивного дизайну, анімацію інтерфейсу та особливості користувацького досвіду на мобільних пристроях. Це є класичним прикладом інтеграції графічного дизайну з розумінням мобільних технологій та специфікою використання пристроїв.

Магістерська програма UNIR включає глибоке вивчення візуальних комунікацій, брендингу та маркетингу в цифрову епоху. Здобувачі вищої освіти навчаються розробляти комплексні візуальні ідентичності для брендів, створювати ефективні рекламні кампанії для цифрових каналів, розуміти цільову аудиторію та психологію споживача. Це розширює їхні компетентності від суто



візуальних до стратегічних, дозволяючи створювати не лише естетично привабливі, а й цілеспрямовані та конверсійні дизайнерські рішення.

Програма UNIR також охоплює роботу з мультимедійними елементами, відео, анімацією та новими форматами, що стають невід'ємною частиною сучасного цифрового дизайну, який включає принципи моушн-графіки, відеодизайну для веб, а також дослідження можливостей доповненої (AR) та віртуальної (VR) реальності. Таке занурення готує дизайнерів до роботи з імерсивними та динамічними медіа, що є ключовим для інновацій у сфері візуальних комунікацій.

Будучи інноваційним онлайн-університетом, UNIR надає здобувачам вищої освіти можливість навчатися у власному темпі, з будь-якої точки світу. Це є особливо цінним для фахівців, які вже працюють у галузі, дозволяючи їм поєднувати підвищення кваліфікації з професійною діяльністю. Навчальний план програми постійно оновлюється та адаптується, щоб відповідати найновішим тенденціям, технологіям та методологіям у сфері цифрового дизайну, забезпечуючи випускникам конкурентну перевагу.

Таким чином, магістерська програма з цифрового графічного дизайну в UNIR є яскравим та аналітично обґрунтованим прикладом того, як міждисциплінарний підхід дозволяє підготувати висококваліфікованих дизайнерів. Ці фахівці здатні створювати і візуально привабливі, й функціональні, орієнтовані на користувача та технологічно обґрунтовані цифрові рішення. Це не просто навчання дизайну, а підготовка до лідерства в цифровій трансформації, де розуміння взаємодії, технологій та бізнесу є не менш важливим, ніж креативність.

Розглядаючи міждисциплінарні підходи закладів вищої освіти в Європі, слід виокремити й освітні системи Німеччини, Нідерландів, країн Скандинавії.

Освітня система Німеччини заслужено здобула міжнародне визнання завдяки своїй високій якості, інноваційному та профорієнтаційному підходу. У



сфері дизайну, зокрема графічного, німецькі університети та вищі школи прикладних наук активно впроваджують міждисциплінарний підхід як відповідь на стрімкий розвиток сучасної креативної економіки.

Німецька система вищої освіти пропонує дві основні категорії закладів, які по-різному, але однаково ефективно, реалізують міждисциплінарний підхід у дизайні. До першої категорії відносяться вищі школи прикладних наук *Fachhochschulen / Universities of Applied Sciences*. Ці заклади традиційно вирізняються своєю практичною орієнтацією та тісною співпрацею з індустрією. Ця особливість природно сприяє міждисциплінарному підходу, оскільки реальні проекти часто не обмежуються однією дисципліною. Багато *Fachhochschulen* пропонують програми, які системно поєднують дизайн з технологіями, бізнесом, маркетингом та мультимедіа.

В закладі вищої освіти *Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW Berlin)* у програмах «*Kommunikationsdesign*» або «*Industrial Design*» було інтегровано модулі з UX/UI-дизайну, цифрових медіа, 3D-моделювання, а також основи маркетингу та менеджменту проектів [19]. Ключовим акцентом тут є розроблення практичних проектів у співпраці з компаніями, що дозволяє здобувачам вищої освіти безпосередньо застосовувати міждисциплінарні знання у вирішенні реальних бізнес-завдань.

Університет *Hochschule Macromedia* спеціалізується на медіа та комунікаціях, пропонуючи програми, що за своєю суттю є міждисциплінарними [20]. Курси «*Digital Media Production*», «*Media and Communication Management*», «*Design*» поєднують графічний дизайн з анімацією, відеовиробництвом, веброзробленням, маркетингом, журналістикою та менеджментом. Це формує у здобувачів освіти цілісне розуміння процесу створення медіапродукту від ідеї до реалізації та просування, з сильним фокусом на індустріальних проектах та міжнародному досвіді.



В університеті *Mediadesign Hochschule (MD.H)* [21] у програмах бакалавра «Mediadesign» або магістра «Digital Media Management» поєднують дизайн з програмуванням, інтерактивними медіа, 3D-моделюванням, анімацією, а також елементами маркетингу та проєктного менеджменту. MD.H робить особливий акцент на цифрових технологіях та інноваціях, готуючи фахівців, здатних орієнтуватися в передових технологічних рішеннях.

Інша категорія університетів та академій мистецтв з Німеччини направлені на академічний або художній фокус, але багато з них також активно адаптують свої програми до сучасних вимог, інтегруючи нові технології та міждисциплінарні елементи, часто з дослідницьким компонентом.

Так, *Universität der Künste Berlin (UdK Berlin)* [22] відомий своїми сильними художніми програмами, орієнтованими на комунікаційний дизайн, що системно включають дослідження в області інтерактивних медіа, інформаційного дизайну та нових технологій. Вони активно співпрацюють з іншими факультетами, наприклад, інформатики, створюючи інноваційні проєкти на перетині мистецтва та науки.

*Folkwang Universität der Künste* в Ессені [23] відомий своїм глибоко міждисциплінарним підходом, де поєднується мистецтво, дизайн, музика, театр і наука. Програми з комунікаційного дизайну тут виходять за рамки традиційної графіки, охоплюючи інтерактивні інсталяції, дизайн послуг або дослідження користувацького досвіду, що відображає комплексний підхід до дизайну як до інструменту впливу на поведінку та взаємодію.

Слід зазначити, що й університет *Bauhaus-Universität Weimar*, будучи історичним центром інноваційного дизайну, також завжди мав та продовжує розвивати міждисциплінарний підхід [24]. Їхні програми «Visuelle Kommunikation» та «Medieninformatik» активно поєднують дизайн з інформатикою, архітектурою та медіадослідженнями, створюючи інтегровані рішення для складних візуальних та просторових завдань.



Загалом, німецька освітня система у сфері дизайну активно розвивається у напрямку міждисциплінарності. Вона готує фахівців, які не лише володіють відмінними художніми навичками, а й глибоко розуміють технологічний, соціальний та бізнесовий контекст своєї роботи. Цей комплексний підхід робить німецьких випускників висококонкурентними та затребуваними на глобальному ринку праці, дозволяючи їм активно формувати майбутнє візуальних комунікацій.

Міждисциплінарний підхід у дизайн-освіті Нідерландів направлений більше на інновації та експерименти. Цей підхід віддзеркалює голландську філософію дизайну, яка часто є більш концептуальною, соціально орієнтованою та відкритою до нових форм вираження. Багато художніх академій та університетів прикладних наук активно інтегрують різноманітні дисципліни у свої програми графічного дизайну, готуючи випускників, які можуть ефективно працювати на перетині мистецтва, технологій, соціальних наук та бізнесу.

Розглянемо ключові заклади освіти Нідерландів, які визначають вектор міждисциплінарності в дизайні.

*Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten (KABK)*, Гаага [25], є однією з найстаріших та найпрестижніших художніх академій Нідерландів. Її бакалаврська програма з графічного дизайну спрямована на виховання критичних мислителів та різнобічних дизайнерів, здатних розробляти виняткові концепції візуальної комунікації.

Навчальний план цього закладу освіти майстерно поєднує традиційні дизайнерські предмети (графічний дизайн, розроблення зображень, типографіку) з цифровими дисциплінами, як-от інтерактивний дизайн та кодування. Це дозволяє здобувачам освіти не просто створювати статичні візуальні об'єкти, а й розробляти динамічні та функціональні цифрові продукти. Програма підкріплена надійною теоретичною складовою, що включає курси з історії мистецтва та дизайну, філософії та методології дослідження. Одночасно



інтенсивно розвиваються професійні та підприємницькі навички, що готує здобувачів вищої освіти до успішної навігації у різноманітних професійних сферах.

*Design Academy Eindhoven (DAE)* [26] по праву вважається однією з провідних світових шкіл дизайну, відомою своїм прогресивним мисленням та експериментальним підходом. Тут дизайн розглядається не лише як естетична практика, а й як інструмент для дослідження соціальних, культурних та технологічних проблем. Унікальна бакалаврська програма DAE поділена на вісім міждисциплінарних відділів, які охоплюють широкий спектр галузей, включаючи мистецтво, архітектуру, дизайн одягу, графічний дизайн та промисловий дизайн. Ключовою особливістю є гнучка структура, що дозволяє здобувачам освіти вільно переміщатися між відділами та отримувати знання з різних галузей. Важливо, що всі випускники отримують один і той же ступінь, що підкреслює їхню універсальність та здатність до міждисциплінарної співпраці.

Кожна студія DAE очолюється провідними професіоналами дизайну, які паралельно ведуть власну практику. Це забезпечує здобувачам вищої освіти прямий зв'язок з реальною індустрією та актуальними дизайн-практиками.

Програма графічного дизайну в *Willem de Kooning Academie (WdKA)*, Роттердам [27], вчить здобувачів вищої освіти стратегічно співвідносити свої ідеї із соціальними, культурними, політичними, комерційними та технологічними питаннями сучасного суспільства. Вона охоплює не лише традиційний дизайн друкованих видань, а й вебсайти, застосунки, фільми та відео, інтерактивні інсталяції, виставки та втручання у публічний простір.

WdKA у співпраці з Erasmus University Rotterdam (EUR), пропонує унікальну 5-річну програму подвійного диплома «Dual Degree with Arts». Вона дозволяє здобувачам вищої освіти поєднувати бакалаврську програму з мистецтв (наприклад, графічний дизайн) з бакалавром наук від Erasmus University College.



Це ідеальний приклад глибинної міждисциплінарності, що поєднує інтенсивну художню практику з академічними знаннями з гуманітарних, соціальних та/або природничих наук.

*Gerrit Rietveld Academie* [28] є незалежною вищою школою мистецтва та дизайну в Амстердамі й має виразну міжнародну спрямованість, об'єднує художні знання з різних точок зору. Академія заохочує здобувачів вищої освіти до самостійного дослідницького підходу до мистецької та дизайнерської освіти. Вони активно підтримують міждисциплінарне середовище, заохочуючи здобувачів вищої освіти до перетину традиційних меж між різними видами мистецтва. Це сприяє багатогранному творчому процесу, де графічний дизайн може органічно поєднуватися з просторовим дизайном, анімацією, інтерактивними інсталяціями та навіть перформативними практиками, розширюючи розуміння того, чим може бути дизайн.

Отже, загальний системний аналіз дизайн-освіти Нідерландів виявляє кілька визначальних рис, що забезпечують її високу якість та інноваційність. Це проектно-орієнтоване навчання, дослідницький підхід, можливість вибирати курси або спеціалізації, що дозволяє здобувачам освіти поєднувати та інтегрувати інтереси в різних областях, постійна співпраця з професіоналами, студіями та креативними агентствами, а високий відсоток іноземних здобувачів освіти в групах сприяє обміну ідеями з різних культурних та професійних контекстів, розширюючи світогляд майбутніх дизайнерів.

Також, для нашого дослідження слід розглянути й міждисциплінарний підхід у закладах вищої освіти скандинавських країн: Фінляндії, Швеції, Данії та Норвегії. Міждисциплінарність у цих країнах не просто тренд, а невід'ємна складова освітнього процесу, що глибоко вкорінена у філософії дизайн-освіти. Університети та дизайн-школи тут активно інтегрують різноманітні дисципліни, готуючи дизайнерів графіки, які здатні працювати на динамічному перетині мистецтва, передових технологій, соціальних наук та особливо сталого розвитку.



У Фінляндії це *Aalto University* [29]. Він є одним з найпрестижніших університетів Північної Європи, відомий своєю унікальною структурою, що об'єднує технічні науки, економіку, мистецтво й дизайн. Його програма «Visual Communication Design» (раніше «Graphic Design») активно інтегрує навички з класичного графічного дизайну, інформаційного дизайну, взаємодії з користувачем (UX/UI) та комп'ютерних наук. Здобувачі освіти досліджують, як дизайн може бути застосований для візуалізації складних даних, створення інтерактивних історій та розроблення інноваційних цифрових продуктів. Акцент робиться на тому, як візуальна комунікація трансформується під впливом нових технологій та зростання обсягу інформації, що є викликом сучасності. Навчання тут часто включає проекти на перетині дизайну та технологій, бізнесу, журналістики та сервісного дизайну, формуючи у здобувачів вищої освіти здатність до комплексного розв'язання проблем та формуючи проектну синергію дослідження та дій.

Шведські університети також відомі своїм експериментальним духом та глибокою соціальною свідомістю, що відображається в міждисциплінарному дизайні. У цьому контексті, слід розглянути найбільший університет мистецтв і дизайну в Стокгольмі: *Konstfack* (Університет мистецтв, ремесел та дизайну) [30], що відомий своїм критичним підходом до дизайну. Його програма з візуальних комунікацій заохочує здобувачів вищої освіти до дослідження та розширення меж традиційного графічного дизайну. Вона охоплює інтерактивні медіа, анімацію, дизайн інформації, дизайн послуг та соціально орієнтований дизайн. *Konstfack* активно сприяє співпраці між різними дизайнерськими дисциплінами, а також між мистецтвом, ремеслами та академічними дослідженнями, що забезпечує цілісні рішення та інновації.

Що стосується теми міждисциплінарної дизайн-освіти в Данії, серед закладів освіти можна виокремити *Designskolen Kolding* (Колдінгська школа дизайну) [31]. Вона відома своїм практичним підходом та тісною співпрацею з



індустрією. Їхня бакалаврська програма з комунікаційного дизайну передбачає глибокий міждисциплінарний підхід, в основі якого – прагнення до балансу між академічною строгістю та творчим вираженням, які інтегрують традиційні форми дизайну з анімацією та цифровими просторами.

Програми *Oslo Metropolitan University* (Норвегія) [32] «Продуктовий дизайн» та, особливо, «Системно-орієнтований дизайн» також є глибоко міждисциплінарними. У рамках цих програм візуалізація та графічна комунікація є ключовими інструментами для розуміння та розв’язання складних міжгалузевих проблем. Курс «Практико-орієнтований системний дизайн» наголошує на важливості вирішення професійних задач через взаємопов’язані міждисциплінарні стратегії, включаючи теорію систем, теорію комунікації та методи збору даних у складних умовах. Це дозволяє здобувачам вищої освіти застосовувати свої знання, вміння та навички для візуалізації системних карт, проведення системного аналізу та розроблення рішень у контексті сталого розвитку, організаційного розвитку та соціальних інновацій.

Здійснений аналіз дає змогу дійти висновку, що європейські університети відіграють ключову роль у формуванні майбутнього дизайну, готуючи фахівців, які є не лише майстрами візуальної комунікації, а й інноваторами, системними мислителями та агентами змін. Їхній міждисциплінарний підхід дозволяє випускникам впливати на світ через дизайн, створюючи не просто привабливі, а й функціональні, соціально відповідальні та технологічно обґрунтовані рішення для складних викликів сучасності.

У межах дослідження міждисциплінарного підходу в дизайн-освіті також слід проаналізувати й заклади вищої освіти Сполучених Штатів Америки.

Професійна підготовка дизайнерів графіки у США все більше відходить від вузькоспеціалізованих програм, тяжіючи до міждисциплінарного підходу. Ця фундаментальна зміна спрямована на формування багатогранного фахівця, який



здатен глибоко розуміти технологічний контекст, психологію поведінки користувачів, бізнес-стратегії та широкий соціальний вплив своїх робіт.

Історично графічний дизайн у США був тісно пов'язаний з друкованими медіа та традиційною рекламою. Однак стрімкий та безперервний розвиток цифрових технологій, повсюдне поширення інтернету, мобільних пристроїв, соціальних медіа та аналітики даних докорінно змінили ландшафт професії. Сучасний дизайнер графіки у США часто працює в динамічному середовищі, де межі між дизайном, технологією, маркетингом та дослідженнями не просто розмиті, а практично зникають.

Багато університетів та коледжів у США інтегрують міждисциплінарний підхід у свої програми з графічного дизайну. Це відбувається через окремі міждисциплінарні програми (наприклад, «Interaction Design», «Digital Media Arts») або спільні проекти, де здобувачі освіти дизайну співпрацюють зі здобувачами з комп'ютерних наук, бізнесу або маркетингу.

*Carnegie Mellon University (CMU)* [33] є лідером в галузі «Дизайн взаємодії» та «Дизайн послуг», інтегруючи дизайн з когнітивною психологією, комп'ютерними науками та бізнесом. *Parsons School of Design at The New School* [34] активно досліджує взаємодію між формою, контентом, користувачем і технологіями, зосереджуючись на інноваціях та соціальній відповідальності. *Rhode Island School of Design (RISD)* [35], хоча має сильний художній фундамент, активно включає в освітні програми проектування інформації, інтерактивний дизайн та критичні дослідження. *California College of the Arts (CCA)* [36], розташований у центрі технологічних інновацій, інтегрує цифрові медіа, інтерактивність, UX/UI та візуалізацію даних. А *Savannah College of Art and Design (SCAD)* [37] пропонує широкий спектр програм, що дозволяють отримувати міждисциплінарні знання через співпрацю між різними відділами.

Розглянемо їх детальніше:



*Carnegie Mellon University (CMU)* у Піттсбурзі [33] є одним зі світових лідерів у галузі дизайну та відомий послідовним міждисциплінарним підходом в дизайн-освіті. Цей підхід є фундаментальним для всіх програм, від бакалаврату до докторантури, і спрямований на підготовку дизайнерів, які можуть ефективно вирішувати складні системні проблеми в сучасному світі.

CMU розглядає дизайн не просто як естетичне оформлення, а й як потужний інструмент для вирішення комплексних проблем сучасності. У цьому університеті було одним із перших запропоновано магістерський ступінь у галузі «Дизайн взаємодії», що підкреслювало орієнтацію на перетин дисциплін. Головним у цьому підході є людиноорієнтований дизайн, де розуміння потреб, поведінки та контексту користувачів є першочерговим.

Після фундаментального першого курсу, де здобувачі вищої освіти знайомляться з усіма трьома основними напрямками, вони можуть обрати спеціалізацію або навіть комбінувати дві, створюючи унікальний міждисциплінарний ступінь.

Спеціалізація: «Комунікаційний графічний дизайн» зосереджена на візуальній комунікації та цифровій взаємодії з екраном. Тут навчають стратегіям декодування складної інформації та чіткої передачі повідомлень. Дисципліни включають типографіку, візуалізацію даних, інтерактивний дизайн, вебдизайн, мобільний дизайн, анімацію, брендинг. Цей напрям тісно перетинається з психологією сприйняття, теорією комунікації та цифровими технологіями.

Спеціалізація «Індустріальний дизайн» займається дизайном фізичних продуктів. Проте, у сучасному світі продукти часто мають цифрові інтерфейси та взаємодії. Здобувачі вищої освіти вивчають матеріали, інструменти, виробничі процеси, ергономіку та взаємодію з користувачем для створення фізичних об'єктів та їхніх цифрових доповнень.

Спеціалізація «Дизайн середовища» фокусується на дизайні фізичних просторів та пов'язаних з ними цифрових досвідів. Ця спеціалізація поєднує



архітектуру, урбаністику, інтерактивний дизайн та візуальні комунікації, щоб створювати цілісні та функціональні середовища.

Докторська програма PhD «Transition Design», готує майбутніх лідерів дизайну для проектування цілеспрямованих змін у світі в складних системах (природні ресурси, політика, культура, економіка, міста, соціальні рухи). Це є найвищий рівень міждисциплінарності, що поєднує дизайн з соціальними науками, дослідженнями та системним мисленням.

Здобувачі вищої освіти з дизайну SMU мають можливість проходити навчальні курси, як-от: «Взаємодія людини з комп'ютером» (когнітивна психологія, юзабіліті, дослідження користувачів), «Інформатика» (програмування, ШІ, розроблення програмного забезпечення), «Школа бізнесу» (маркетинг, менеджмент, підприємництво), «Інженерія» (розроблення продуктів, матеріалознавство), «Гуманітарні та соціальні науки» (антропологія, соціологія, етика). Існують навіть міжколеджні програми, які дозволяють здобувачам вищої освіти бакалаврату поєднувати мистецтво (включаючи дизайн) з іншими галузями, як-от комп'ютерні науки або гуманітарні науки.

Таким чином, SMU не просто навчає графічному дизайну, а формує «дизайнерів майбутнього», які здатні працювати на перетині різноманітних дисциплін, створюючи інноваційні та значущі рішення для комплексних викликів сучасності. Їхня модель є прикладом того, як дизайн-освіта може активно відповідати на складні виклики та формувати лідерів у креативних індустріях.

*Parsons School of Design* у Нью-Йорку [34] є одним із найвпливовіших закладів освіти у світі дизайну, де міждисциплінарність є фундаментальним принципом усіх програм. Міждисциплінарність у Parsons вбудована в саму структуру університету та філософію викладання, що дозволяє формувати різнобічних фахівців. Parsons School of Design є частиною університету The New School, який включає Коледж ліберальних мистецтв, Коледж виконавчих



мистецтв, Дослідницький інститут соціальних досліджень. Це дозволяє здобувачам освіти з дизайну брати курси з антропології, політології, публічної політики, музики, драми та багатьох інших дисциплін. Такий кросдисциплінарний обмін збагачує їхнє розуміння світу та контексту, в якому працюватиме дизайн.

Освітній процес тут зосереджений на проєктах, які часто є міждисциплінарними та орієнтованими на вирішення реальних проблем. Parsons підкреслює, що дизайн не є нейтральним актом, а має вплив на людей та суспільство. Програми розвивають критичне мислення та етичну відповідальність, заохочуючи здобувачів освіти до розроблення рішень, які є не лише функціональними, а й соціально відповідальними та сталими.

Parsons пропонує широкий спектр програм на бакалаврському (BFA, BBA) та магістерському (MA, MFA, MS, MPS) рівнях, а також асоційовані ступені (AAS) та сертифікати. У контексті графічного дизайну, найбільш релевантними є програми з Communication Design.

*Rhode Island School of Design (RISD)* у Провіденсі [35] також є одним з найпрестижніших та найвпливовіших закладів освіти у світі мистецтва та дизайну. Кафедра графічного дизайну відома своїми художніми традиціями та водночас активно інтегрує міждисциплінарний підхід.

В основі їхньої освітньої філософії – студійне навчання, де практична робота та експерименти є центральними. Навчання в RISD доповнюється курсами з ліберальних мистецтв, що включають історію мистецтва та дизайну, філософію, соціальні науки, літературу та інші гуманітарні дисципліни. Це допомагає здобувачам освіти розвивати критичне мислення, дослідницькі навички та розуміння соціального, культурного та історичного контексту дизайну. Також здобувачі освіти можуть брати факультативи або працювати над проєктами з інших відділів, як-от: «Кіно/Анімація/Відео», «Промисловий



дизайн», «Цифрові медіа», «Фотографія», «Гравюра», «Ілюстрація», що дозволяє їм розширювати свої навички та перспективи.

Крім цього RISD пропонує міждисциплінарні концентрації, які дозволяють здобувачам освіти поглибити знання в суміжних галузях. Однією з таких є «Обчислювальна техніка, технології та культура», яка поєднує навчання мовам програмування з розумінням технологій, що формують суспільство та культуру. Це дозволяє здобувачам освіти графічного дизайну поєднувати цифрові технології з художніми та дизайнерськими практиками.

RISD пропонує унікальну програму подвійного диплома з Brown University, що дозволяє здобувачам освіти отримати ступінь бакалавра мистецтв від Брауна та бакалавра образотворчих мистецтв від RISD. Це найвищий рівень міждисциплінарності, коли здобувачі освіти інтегрують глибоке академічне вивчення з інтенсивною студійною практикою дизайну.

*California College of the Arts (CCA)* у Сан-Франциско та Окленді, штат Каліфорнія [36], є одним із провідних навчальних закладів мистецтва та дизайну на західному узбережжі США. CCA дотримується філософії «Мистецтво та дизайн для світу, що змінюється». Програма навчання графічного дизайну активно поєднує художні принципи з найновішими технологічними розробленнями. Здобувачів освіти заохочують експериментувати з новими медіа та платформами. Основний акцент робиться на практичних студійних проєктах, які часто є міждисциплінарними та передбачають співпрацю з іншими галузями дизайну, мистецтва або зовнішніми партнерами.

CCA інтегрує принципи сталого розвитку та соціальної відповідальності у свої програми, заохочуючи дизайнерів використовувати свої навички для позитивних змін у суспільстві. Близькість до технологічних компаній та стартапів Кремнієвої долини забезпечує унікальні можливості для стажувань, співпраці та менторства, що є ключовим для міждисциплінарного навчання.



Здобувачі освіти ССА отримують міцну базу в традиційних аспектах графічного дизайну, серед яких: типографіка, композиція, теорія кольору, брендинг та візуальна ідентичність.

Інтеграція технологічних навичок є ключовою, де вивчають: UX/UI Design, вебдизайн та основи кодування, анімацію, а також дослідження можливостей віртуальної та доповненої реальності (VR/AR) у візуальній комунікації. Ці курси розвивають аналітичні здібності, допомагають формулювати проблему, генерувати ідеї та розробляти стратегічні дизайн-рішення, які відповідають бізнес-цілям та потребам аудиторії.

Також здобувачі освіти можуть обирати курси з інших кафедр, наприклад: «Промисловий дизайн», «Дизайн інтерактивної графіки», «Кіно», «Анімація», «Ілюстрація», що дозволяє їм розширювати свої знання та експериментувати на перетині різних дисциплін. Регулярні гостьові лекції від провідних дизайнерів, представників технологічних компаній та стартапів Bay Area, надає здобувачам освіти актуальні знання та можливості для нетворкінгу.

*Savannah College of Art and Design (SCAD)* [37] є одним із найбільших та найвідоміших приватних університетів мистецтва та дизайну у США, з кампусами в Саванні (Джорджія), Атланті (Джорджія) та Лакост (Франція), а також програмою онлайн-навчання. SCAD відомий своїм інтенсивним, практичним та виразно міждисциплінарним підходом, який готує здобувачів освіти до успішної кар'єри в динамічних креативних індустріях.

Філософія SCAD полягає у наданні здобувачам освіти максимально широких можливостей для навчання та співпраці між різними дисциплінами, що відображає сучасні реалії професійного світу, де дизайн та мистецтво часто перетинаються.

SCAD активно заохочує здобувачів освіти з різних програм до співпраці над проектами. Здобувач освіти графічного дизайну може працювати в команді зі здобувачем освіти з анімації, інтерактивного дизайну, маркетингу або



архітектури. Це імітує реальні робочі умови та розвиває навички командної роботи. Основний акцент робиться на реальних проєктах та кейсах, що дозволяє здобувачам освіти застосовувати знання з різних дисциплін. Багато проєктів є міжгалузевими, що вимагає глибокого розуміння не лише графічного дизайну, а й інших суміжних областей.

SCADpro – це унікальна програма, яка поєднує здобувачів освіти різних спеціальностей для роботи над реальними проєктами для провідних світових компаній (наприклад, Google, Microsoft, Adobe, Delta, HP, Coca-Cola). Це забезпечує безцінний міждисциплінарний досвід роботи в команді та вирішення бізнес-завдань.

SCAD пропонує широкий вибір програм та факультативів – понад 100 програм навчання, що дає здобувачам освіти графічного дизайну можливість обирати факультативи та поглиблювати знання в будь-якій суміжній галузі, яка їх цікавить (наприклад, розроблення ігор, кіно, анімація, UX/UI, бізнес моди).

Отже, переваги міждисциплінарного підходу в США очевидні: випускники стають конкурентоспроможними та затребуваними на ринку праці завдяки широкому спектру навичок, що забезпечує гнучкість кар'єри. Таке навчання стимулює інноваційне мислення, системний підхід та здатність знаходити нестандартні рішення. Дизайнери краще розуміють бізнес-цілі, технологічні обмеження та потреби користувачів, що дозволяє створювати більш ефективний та цілеспрямований дизайн, готуючись до швидких змін у технологіях та вимогах ринку.

Однак, міждисциплінарний підхід також несе певні виклики: існує ризик поверхневого вивчення багатьох дисциплін без глибокого занурення в жодну, складність розроблення цілісних навчальних планів, а також висока вартість навчання в провідних американських університетах.

Незважаючи на ці виклики, міждисциплінарний підхід є домінуючою та стратегічно важливою тенденцією в підготовці дизайнерів графіки у США. Він



відображає еволюцію самої професії та прагнення виховувати фахівців, які можуть не лише створювати візуально привабливі образи, а й вирішувати складні, багатоаспектні проблеми в глобальному та швидкоплинному цифровому світі. Цей підхід є не просто адаптацією до сучасності, а активним формуванням майбутнього дизайну.

В межах цього дослідження також варто розглянути особливості міждисциплінарних практик країн Азії. Нашу увагу привернув досвід університетів, що демонструють значний прогрес у сфері освіти з графічного дизайну, поєднуючи традиційні підходи з інноваційними методиками та враховуючи специфіку регіональних культур.

*Tama Art University* (Токіо, Японія) [38] має широкий спектр спеціалізацій. Програма графічного дизайну в університеті Тама охоплює різноманітні напрями, включаючи типографіку, ілюстрацію, вебдизайн, анімацію та медіаарт. Навчання поєднує вивчення традиційних японських мистецьких технік з освоєнням сучасних цифрових технологій. Університет активно співпрацює з японськими компаніями, надаючи здобувачам освіти можливість працювати над реальними проєктами та проходити стажування.

Навчальна програма поділена на вступні та спеціалізовані курси. На третьому та четвертому роках навчання здобувачі вищої освіти обирають один з трьох спеціалізованих курсів: «Реклама», «Комунікація» та «Виразність». За індивідуальною освітньою траєкторією, плануючи свою майбутню кар'єру, здобувачі освіти можуть обрати комбінацію спеціалізованих курсів. Така міждисциплінарна програма сприяє формуванню їхньої конкурентоздатності, що особливо важливо саме для японського ринку праці, що насичений висококваліфікованими спеціалістами в цій галузі. Випускники Тама працюють як дизайнерами, так і режисерами, планувальниками, ілюстраторами у рекламних фірмах, друкарями, видавцями, займаються відеоконтентом,



вебсайтами, анімацією, створенням персонажів, ігрового програмного забезпечення або комп'ютерної графіки.

*Hong Kong Polytechnic University* (Гонконг) [39] пропонує міждисциплінарні програми, що поєднують графічний дизайн з цифровими медіа, стратегічним дизайном, соціальними інноваціями та дизайном навколишнього середовища. Навчання спрямоване на розвиток у здобувачів освіти здатності використовувати дизайн як інструмент для вирішення реальних соціальних та економічних проблем. Університет активно співпрацює з міжнародними закладами освіти та дизайн-студіями, надаючи здобувачам освіти можливості для міжнародного обміну та стажувань.

Програма пропонує широкий спектр різних спеціалізацій дизайну, що відповідають потребам дизайнерів майбутнього: рекламний дизайн, дизайн середовища, інформаційний дизайн, дизайн взаємодії, дизайн інтер'єру, медіадизайн, дизайн продукту, дизайн послуг та соціальний дизайн.

Особливої уваги заслуговує міждисциплінарна спеціалізація магістра дизайну «Інноваційний бізнес-дизайн» (IBD), яка розроблена для того, щоб надати здобувачам освіти необхідні компетентності для лідерства трансформаційних змін в організаціях та суспільстві. Завдяки міждисциплінарному підходу, що поєднує дизайн і бізнес, здобувачі освіти глибоко розуміють тонкощі сучасного світового ринку. Програма акцентує на креативності, інноваціях та відповідальних бізнес-практиках для забезпечення сталого зростання компаній. Здобувачів освіти заохочують критично мислити, кидати виклик традиційним бізнес-моделям та розробляти інноваційні рішення складних проблем.

*National Institute of Design (NID)*, Індія [40], відомий своїм комплексним підходом до навчання дизайну, що включає вивчення історії культури, ергономіки, семіотики та комунікаційних теорій. Програма графічного дизайну також включає вивчення традиційних індійських ремесел та мистецтв, що сприяє



формуванню у здобувачів освіти глибокого розуміння культурного контексту дизайну. Здобувачі освіти часто працюють над проєктами, спрямованими на вирішення соціальних проблем та покращення якості життя в місцевих громадах.

NID пропонує широкий спектр галузей дизайну, одночасно заохочуючи трансдисциплінарні дизайнерські проєкти. Так, програма безперервної освіти в NID інтегрує знання з дизайну з різними сегментами промисловості, торгівлі та сфери послуг. Проводяться короткострокові курси/семінари для підвищення обізнаності та чутливості учасників (професійних, організаційних та інституційних) до ролі дизайну та його внеску в перетворення інноваційних ідей, концепцій, технологій на успіх на ринку, використовуючи цілісні підходи до процесу дизайну як стратегічного інструменту.

Аналіз досвіду провідних університетів Азії у сфері графічного дизайну демонструє ключову роль міждисциплінарного підходу у формуванні конкурентоспроможних фахівців, здатних відповідати на виклики сучасного глобалізованого ринку. Ключову роль в цьому процесі відіграє гнучкість навчальних програм та тісна співпраця з індустрією.

**Висновки.** Застосування міждисциплінарного підходу у навчанні дизайнерів графіки є не просто трендом, а є необхідною умовою для підготовки фахівців, які володіють не лише технічними навичками, а й критичним мисленням, стратегічним баченням та соціальною відповідальністю. Саме міждисциплінарність дозволяє інтегрувати креативність та інновації з відповідальними бізнес-практиками, забезпечуючи стале зростання та здатність до розроблення новаторських рішень у відповідь на складні виклики сучасного глобального ринку.

Нами було проаналізовано стан розробленості проблеми в наукових джерелах, що підтвердило її актуальність та наявність глобального науково-педагогічного дискурсу навколо міждисциплінарності в мистецькій освіті.



Здійснений аналіз досвіду провідних закладів вищої освіти Європи, США та Азії демонструє, що сучасна підготовка дизайнерів графіки трансформується від вузької спеціалізації до міждисциплінарного підходу.

Досліджено ефективні світові методики та програми застосування міждисциплінарного підходу, висвітлено специфіку інтеграції різноманітних дисциплін та інноваційних педагогічних практик. Виявлено, що лідери освітньої галузі формують фахівців, які не лише створюють візуально привабливі продукти, а й ефективно вирішують складні, багатоаспектні проблеми, інтегруючи дизайн у бізнес-стратегії та соціальні інновації.

Проведений аналіз підтверджує, що міждисциплінарний підхід є ключовою технологією для підготовки універсальних кросгалузевих фахівців. Зарубіжні освітні програми ефективно інтегрують традиційні мистецькі та дизайнерські дисципліни з: UX/UI-дизайном, інформаційними технологіями та програмуванням, маркетингом та бізнес-комунікаціями, соціологією та психологією, анімацією, мультимедіа та геймтехнологіями.

В ході дослідження з'ясовано, що успішні світові освітні програми з графічного дизайну, побудовані на основі міждисциплінарного підходу, характеризуються: активним використанням проєктно-орієнтованого та студійного навчання, розвитком критичного мислення та аналітичних умінь, тісною співпрацею з індустрією, застосуванням новітніх технологій, увагою до розвитку як технічних, так і «гнучких» навичок.

Вивчення цього досвіду може бути корисним для українських закладів вищої освіти у розробленні та вдосконаленні освітніх програм з графічного дизайну, спрямованих на підготовку конкурентоспроможних фахівців, здатних відповідати викликам сучасної індустрії. Таким чином, отримані результати формують міцну аналітичну основу для подальшої оптимізації освітнього процесу майбутніх дизайнерів графіки. Отже, мета дослідження досягнута, а поставлені завдання виконані.



Перспективи подальших досліджень вбачаємо у розробленні конкретних механізмів та стратегій імплементації кращих світових міждисциплінарних практик у вітчизняні освітні програми зі спеціальності «Дизайн», спеціалізації «Графічний дизайн». Необхідно провести емпіричні дослідження щодо ефективності впровадження таких підходів в українських закладах вищої освіти, оцінити їхній вплив на якість підготовки фахівців та їхню адаптацію до сучасних вимог ринку праці. Актуальним залишається питання розроблення методологій оцінки сформованих «гнучких навичок» (soft skills) у здобувачів освіти в умовах міждисциплінарного навчання. Додатково варто дослідити потенціал співпраці між українськими університетами та дизайн-індустрією для створення спільних міждисциплінарних проєктів, що дозволить здобувачам освіти працювати над реальними кейсами та розвивати системне мислення.

### Список використаних джерел

1. Annamma S., Booker A. Integrating Intersectionality into the Study of Learning. In Nasir N., Lee C. D., Pea R., McKinney de Royston M. (Eds.), *Handbook of the Cultural Foundations of Learning*. Routledge, 2020. P. 297–313. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203774977-21> (Last accessed: 25.05.2025).
2. Bear A., Skorton D. The World Needs Students with Interdisciplinary Education. *Issues in Science and Technology*. 2019. Vol. 35, no. 2. P. 60-62. URL: <https://issues.org/the-world-needs-students-with-interdisciplinary-education> (Last accessed: 25.05.2025).
3. Frodeman R., Klein J., Pacheco R. *The Oxford Handbook of Interdisciplinarity*. Second Edition. Oxford University Press, 2017. 620 p.
4. Yang J., Jones B. C., MacDonald N. M. Student Learning Outcomes of an Interdisciplinary Fashion Event. *International Textile and Apparel Association (ITAA) Annual Conference Proceedings*. 2016. No. 1. URL:



[https://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1900&context=itaa\\_proceedings](https://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1900&context=itaa_proceedings)  
(Last accessed: 25.05.2025).

5. Davies R., Trowsdale J. The Culture of Disciplines: Reconceptualising Multi-Subject Curricula. *British Educational Research Journal*. 2021. Vol. 47, No. 5. P. 1434-1446. DOI: <https://doi.org/10.1002/berj.3735> (Last accessed: 25.05.2025).

6. Leonido L., Pereira A., Mendes L., Rodrigues J. B., Morgado E. M. G. Art Education: Two Decades of Creation, Evaluation and Application of an Interdisciplinary Method of Artistic Literacy. *Education Sciences*. 2023. Vol. 13 (6), No. 589. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci13060589> (Last accessed: 25.05.2025).

7. van der Tuin I., Pekal A. On Generative and Generational Interlinkages and Intersections: Interdisciplinarity in Humanities, Culture, and Art. *Qualitative Inquiry*. 2023. Vol. 29, Iss. 1. P. 45-54. DOI: <https://doi.org/10.1177/10778004221097628> (Last accessed: 25.05.2025).

8. Nasir N. S., Lee C. D., Pea R., McKinney de Royston M. Rethinking Learning: What the Interdisciplinary Science Tells Us. *Educational Researcher*. 2021. Vol. 50, Iss. 8. P. 557-565. DOI: <https://doi.org/10.3102/0013189X211047251> (Last accessed: 25.05.2025).

9. Karnthaworn N. Interdisciplinary artists: The Collaboration of Interdisciplinary Artists Foster Interdisciplinary Education : Master's Thesis. University of Tennessee, Knoxville, 2020. 137 p. URL: [https://trace.tennessee.edu/utk\\_gradthes/5595](https://trace.tennessee.edu/utk_gradthes/5595) (Last accessed: 25.05.2025).

10. Tong Y., Wu J., Zhang X. Research on Interdisciplinarity-Teaching of Digital Media Art Under Big Data. *Journal of Physics: Conference Series*. 2021. Vol. 1883, No. 012145. DOI: <http://doi.org/10.1088/1742-6596/1883/1/012145> (Last accessed: 25.05.2025).

11. Wang Z. Intersection and Integration: Interdisciplinary Design Practice and New Media Art Design Teaching. *Advances in Social Science, Education and*



*Humanities Research*. 2021. Vol. 643. P. 271-275. DOI:  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220205.044> (Last accessed: 25.05.2025).

12. Слухенська Р. В., Бірюк І. Г., Назимок Є. В. Міждисциплінарність у сучасному науково-педагогічному дискурсі. *Імідж сучасного педагога*. 2024. № 2 (215). С. 19-23. DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-2\(215\)-19-23](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-2(215)-19-23) (дата звернення: 25.05.2025).

13. Гайчук В. В. Підготовка майбутніх дизайнерів комп'ютерної графіки до комунікативної взаємодії, як актуальна міждисциплінарна проблема Актуальні питання у сучасній науці. 2024. № 8 (26). С. 759-769. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2024-8\(26\)-759-769](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2024-8(26)-759-769) (дата звернення: 25.05.2025).

14. Тригуб О. Модель реалізації міждисциплінарних зв'язків як домінанта формування готовності майбутніх дизайнерів одягу до самоосвіти у мистецьких закладах вищої освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. 2021. Том 3, № 39. С. 22-27. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/39-3-4> (дата звернення: 25.05.2025).

15. Тригуб О. Л. Формування готовності майбутніх дизайнерів одягу до самоосвіти на засадах міждисциплінарного підходу в мистецьких закладах вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2019. Т. 2, № 12. С. 58-62. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085.2019.12-2.12> (дата звернення: 25.05.2025).

16. Prague School of Creative Communication. URL: <https://pscc.university> (Last accessed: 25.05.2025).

17. Accademia del Lusso. URL: <https://www.accademiadellusso.com> (Last accessed: 25.05.2025).

18. Universidad Internacional de La Rioja. URL: <https://www.unir.net> (Last accessed: 25.05.2025).



19. Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin. URL: <https://www.htw-berlin.de> (Last accessed: 25.05.2025).
20. Hochschule Macromedia. URL: <https://www.macromedia-fachhochschule.de> (Last accessed: 25.05.2025).
21. Mediadesign Hochschule. URL: <https://www.mediadesign.de/de> (Last accessed: 25.05.2025).
22. Universität der Künste Berlin. URL: <https://www.udk-berlin.de> (Last accessed: 25.05.2025).
23. Folkwang Universität der Künste. URL: <https://www.folkwang-uni.de/home> (Last accessed: 25.05.2025).
24. Bauhaus-Universität Weimar. URL: <https://www.uni-weimar.de/de/universitaet/start> (Last accessed: 25.05.2025).
25. Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten. URL: <https://www.kabk.nl> (Last accessed: 25.05.2025).
26. Design Academy Eindhoven. URL: <https://www.designacademy.nl> (Last accessed: 25.05.2025).
27. Willem de Kooning Academie. URL: <https://www.wdka.nl> (Last accessed: 25.05.2025).
28. Gerrit Rietveld Academie. URL: <https://rietveldacademie.nl/nl/> (Last accessed: 25.05.2025).
29. Aalto University. URL: <https://www.aalto.fi/en> (Last accessed: 25.05.2025).
30. Konstfack. URL: <https://www.konstfack.se> (Last accessed: 25.05.2025).
31. Kolding School of Design. URL: <https://www.designskolenkolding.dk> (Last accessed: 25.05.2025).
32. OsloMet – Oslo Metropolitan University. URL: <https://www.oslomet.no/en> (Last accessed: 25.05.2025).
33. Carnegie Mellon University. URL: <https://execed.tepper.cmu.edu> (Last accessed: 25.05.2025).



34. Parsons School of Design. URL: <https://www.newschool.edu/parsons> (Last accessed: 25.05.2025).
35. Rhode Island School of Design (RISD). URL: <https://www.risd.edu> (Last accessed: 25.05.2025).
36. California College of the Arts (CCA). URL: <https://www.cca.edu> (Last accessed: 25.05.2025).
37. Savannah College of Art and Design (SCAD). URL: <https://www.scad.edu> (Last accessed: 25.05.2025).
38. Tama Art University. URL: <https://www.tamabi.ac.jp/en> (Last accessed: 25.05.2025).
39. Hong Kong Polytechnic University. URL: <https://www.polyu.edu.hk/en> (Last accessed: 25.05.2025).
40. National Institute of Design. URL: <https://www.nid.edu> (Last accessed: 25.05.2025).