

DOI: <https://doi.org/10.51209/platform.1.11.2025.212-228>

УДК 7.038.53:004.9:316.774

Сергій Володимирович БРИЛЬОВ,

Київський столичний університет імені Бориса Грінченка,

Київ, Україна,

e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,

ORCID: 0000-0003-0158-2359

Валентина Сергіївна КУЗЬМІЧОВА,

Державний торговельно-економічний університет,

Київ, Україна,

e-mail: v.kuzmichova@knute.edu.ua,

ORCID: 0009-0001-3496-6503

Володимир Володимирович КОЛЕСНИКОВ,

Національна академія

образотворчого мистецтва і архітектури,

Київ, Україна,

e-mail: volodymyr.kolesnykov@naoma.edu.ua,

ORCID: 0009-0003-6720-979X

**ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ У
РАМКАХ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «МЕДІА
АРТ»: ЗАПОРУКИ УСПІШНОЇ РОБОТИ В
ЦИФРОВОМУ МИСТЕЦТВІ ТА СОЦІАЛЬНИХ
МЕРЕЖАХ**

Анотація. У статті розглянуто особливості підготовки майбутніх дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт», яка спрямована на розвиток професійних компетентностей для успішної діяльності у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж. Увага

акцентується на ключових аспектах навчального процесу, що сприяють формуванню практичних навичок роботи з медіа-контентом, включаючи сучасні підходи, інструменти та методи викладання. Проаналізовано основні цифрові технології, що використовуються в сучасному медіа-арті, такі як відео-арт, 3D-mapping, інтерактивне мистецтво, створення анімації, генеративне мистецтво тощо. У статті підкреслюється значущість інтеграції цих інновацій у процес підготовки фахівців, що забезпечує відповідність їх компетентностей актуальним вимогам цифрового мистецтва. Окрему увагу приділено ролі дисципліни «Медіа арт» у розвитку навичок роботи з мультимедійними матеріалами, у тому числі створенням креативних проєктів для соціальних мереж, які є важливим каналом комунікації у сучасному світі. Показано, як формування міждисциплінарних компетенцій, поєднання художньої експресії та технологічних знань сприяють підготовці дизайнерів до ефективного вирішення завдань у цифровому середовищі. Дослідження відображає важливість впровадження інтерактивних методів навчання, таких як проєктна діяльність, участь у хакатонах, воркшопах та створення портфоліо реальних проєктів. Такий підхід дозволяє студентам отримати досвід, що максимально наближений до реальних умов роботи у сфері медіа-арту та цифрового дизайну. Таким чином, дисципліна «Медіа арт» відіграє важливу роль у підготовці фахівців, здатних створювати унікальний контент, що відповідає сучасним вимогам цифрового мистецтва, забезпечуючи їм конкурентоспроможність на ринку праці.

Ключові слова: медіа арт, цифрове мистецтво, підготовка дизайнерів, соціальні мережі, професійні компетентності.

Вступ. У сучасному світі динамічний розвиток технологій і соціальних мереж значно трансформує культурний простір, створюючи нові вимоги та виклики для професійних дизайнерів. Особливе місце у цьому процесі посідає цифрове мистецтво, або медіа-арт, яке стає важливим інструментом візуальної комунікації та виразності. Цей напрямок об'єднує в собі традиційне мистецтво та інноваційні технології, відкриваючи перед дизайнерами нові можливості у створенні контенту, що не лише відповідає сучасним професійним стандартам, але й активно впливає на формування візуальної культури суспільства [1, с. 156].

Навчальна дисципліна «Медіа Арт» є важливим компонентом навчального процесу підготовки дизайнерів. Вона формує у студентів навички створення відео, анімації, інтерактивних інсталяцій та іншого цифрового контенту, що відповідає вимогам ринку праці. Це особливо актуально у сфері соціальних мереж, де візуальна складова відіграє ключову роль у комунікації та популяризації брендів, ідей або мистецьких творів [6, с. 257]. Інтеграція курсу «Медіа Арт» у навчальний процес, в освітні програми, сприяє розвитку креативного мислення, цифрової грамотності та здатності працювати з сучасними технологіями [5, с. 45].

Постановка проблеми. У зв'язку зі зростанням популярності соціальних мереж і цифрового контенту з'являється нагальна потреба у підготовці дизайнерів, здатних працювати з мультимедійними матеріалами, відео та анімацією. Ці зміни створюють вимогу для навчальних закладів удосконалити підходи до підготовки фахівців, орієнтуючись на сучасні технології і потреби ринку. Для цього необхідно розробити нові методи і підходи до викладання дисципліни «Медіа арт», які б відповідали вимогам цифрового середовища та соціальних мереж [1, с. 156].

Важливою складовою є інтеграція у навчальний процес основних методологічних підходів, які включають інтерактивні та практикоорієнтовані методи. Ці підходи дозволяють студентам не лише освоїти технічні навички, але й розвинути креативне мислення, необхідне для створення конкурентоспроможного цифрового контенту. Особливу увагу потрібно приділяти інтерактивному навчанню, яке дозволяє студентам безпосередньо залучатися до процесу створення відео та анімаційних проєктів, використовуючи сучасні інструменти та технології [3, с. 18].

Метою дисципліни є не тільки оволодіння теоретичними знаннями, але й розвиток практичних умінь для створення медіа-продуктів, які відповідають сучасним вимогам цифрового мистецтва та професійним стандартам. Важливою складовою курсу є також вивчення сучасних трендів у соціальних мережах, що допомагає студентам адаптуватися до роботи в медіа-просторі і ефективно взаємодіяти з цифровою аудиторією [2, с. 45].

Медіа-арт як напрямок мистецтва, який активно використовує новітні інформаційні та комунікаційні технології, таких як комп'ютерна графіка, відео-арт, саунд-арт, а також інтерактивні інсталяції, є важливою частиною сучасного культурного ландшафту [4, с. 243]. Застосування принципів постмодернізму, що акцентують увагу на нелінійності, мережовості та взаємодії між об'єктом і суб'єктом мистецтва, є базою для формування нових підходів до викладання цієї дисципліни [6, с. 257].

Дисципліна «Медіа арт» сприяє формуванню у студентів здатності працювати в умовах швидко змінюваного технологічного ландшафту, освоюючи основи медіа-мистецтва та створення якісних цифрових матеріалів. Вона також формує здатність інтегрувати інноваційні ідеї у

створення медіа-продуктів, що відповідають вимогам сучасних цифрових платформ і соціальних мереж [7, с. 265].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У сучасних дослідженнях, присвячених медіа-арту, значна увага приділяється інтеграції новітніх технологій у навчальний процес. Це забезпечує адаптацію студентів до реальних умов роботи у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж. Науковці наголошують на важливості аналізу впливу медіа на візуальне сприйняття та естетичні уподобання аудиторії.

О. Ліщинська у своїй праці розглядає медіа-арт як різновид сучасного українського візуального мистецтва, аналізуючи його філософсько-естетичні ідеї та прояви. Авторка використовує культурологічний, історико-культурологічний і структурно-функціональний методи, що дозволяє дослідити генезу, еволюцію та головні різновиди медіа-арту. О. Ліщинська підкреслює, що медіа-арт є актуальним видом візуальної культури, який відповідає викликам постмодерну, демонструючи такі риси, як мультимедійність, інтертекстуальність та гетерогенність [6, с. 256].

Дослідження проблем сучасної культури ведеться в різних напрямках. Зокрема, філософський та естетичний аналіз візуальної культури постмодернізму проводили В. Діанова, Н. Маньковська; проблеми візуальної культури та мистецтва висвітлюють у своїх працях З. Алфьорова, Н. Мірзоеф, В. Сидоренко, П. Штомпка. Окремі аспекти медіа-арту розглядають Г. Вишеславський, А. Денікін, Я. Пруденко Е. Сандерс.

Польський соціолог П. Штомпка, аналізуючи еволюцію культури, виділяє візуальну епоху, яка характеризується домінуванням образів, створених технонауковими інноваціями. З розвитком технологій, починаючи з фотографії та телебачення і до Інтернету, зростають

можливості створення та розповсюдження візуальних образів, що підсилює потребу їх сприйняття, осмислення та аналізу [4, с. 243].

В. Олійник у своїй статті «Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи» зазначає, що технологічні інновації в медіа-мистецтві випереджають теоретичні дослідження, що створює прогалини в науковому осмисленні практичних досягнень. Автор підкреслює, що сучасне медіа-мистецтво, зокрема такі його напрями, як відеоінсталяції, віджеїнг і динамічні відеоряди, активно інтегрується в масову культуру [7, с. 261]. Віджеїнг як один із видів медіа-мистецтва передбачає створення відеоряду в реальному часі з використанням спеціального технічного оснащення, програмного забезпечення та заздалегідь підготовлених матеріалів.

Важливо відзначити, що медіа-мистецтво розглядається як новаторський напрям сучасного візуального мистецтва, який використовує інформаційні та комунікаційні технології для створення і демонстрації художніх творів. Постійний розвиток технологій сприяє вдосконаленню видів медіа-арту, створюючи нові можливості для творчої діяльності. Проте, як наголошує В. Олійник, у цій сфері відчувається брак теоретичних досліджень, що обмежує наукове розуміння нових форм візуальної культури [7, с. 265].

Інтеграція медіа-мистецтва в навчальний процес дизайнерів є необхідною умовою для формування професійних компетенцій, орієнтованих на сучасні потреби цифрового мистецтва та соціальних мереж. Наукові дослідження, які поєднують аналіз практичних інновацій та розвиток теоретичної бази, є основою для успішної реалізації цієї мети.

Метою статті є дослідити та обґрунтувати особливості підготовки дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт» для успішної роботи у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж. Це передбачає аналіз сучасних методів і підходів навчання, які сприяють розвитку професійних компетентностей, необхідних для створення медіа-продуктів високої якості, що відповідають вимогам цифрового середовища та актуальним трендам у медіа та соціальних мережах.

Аналізуються ключові особливості навчального процесу, методологічні підходи, технічні аспекти роботи з програмним забезпеченням, а також роль постмодерністських ідей у формуванні концептуальної основи медіа-арту [9, с. 89]. У результаті аналізу визначається, як дисципліна «Медіа Арт» допомагає студентам інтегрувати сучасні технології у творчу практику, розвивати інноваційні підходи до візуального мистецтва та відповідати високим професійним стандартам у сфері дизайну.

Виклад основного матеріалу. Мистецтво нових медіа, або медіа-арт, є специфічним видом мистецтва, твори якого створюються за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, таких як відео, комп'ютерні та мультимедійні технології, а також інтернет. Воно відрізняється від традиційних форм мистецтва, таких як живопис чи скульптура, тим, що для вираження художніх ідей використовуються новітні технології. Термін «медіа-арт» вказує на те, що сучасне мистецтво все більше взаємодіє з новими технологіями, створюючи нові можливості для взаємодії з аудиторією [1, с.156].

Медіа-арт охоплює різноманітні форми, від відео-арту до інтерактивних інсталяцій, у яких застосовуються медіа-технології для створення нових художніх виразів і способів взаємодії з глядачем [3, с.18]. У контексті навчання

дизайнерів у дисципліні «Медіа арт» важливими є методи інтерактивного навчання та проектної діяльності. Студенти розвивають навички створення цифрового контенту, обробки мультимедійних матеріалів і взаємодії з різними медіа-платформами, що дозволяє їм ефективно створювати контент, орієнтуючись на специфіку кожної платформи та її аудиторію [7, с. 261].

Мистецтво нових медіа складається з трьох основних елементів: системи мистецтв, що об'єднує різноманітні художні форми, які використовують медіа-технології; наукових і промислових досліджень, які сприяють розвитку нових технологій для художньої практики; а також політико-культурного медіа-активізму, що сприяє використанню медіа для соціальних і політичних змін [6, с. 256].

Історія медіа-арту налічує понад століття і починається з експериментів із застосуванням аудіо- та візуальних технологій у мистецтві. Ключові етапи включають інновації ХІХ ст., такі як розвиток фотографії, кіно, радіо та телебачення, а також впровадження новітніх комп'ютерних і інтернет-технологій наприкінці ХХ ст. [2, с. 243].

Медіа-арт отримав широку популярність у 1960-і рр., коли розвиток комп'ютерних технологій і телебачення вплинув на розвиток нових художніх форм. З того часу цей напрям став важливою частиною сучасного мистецтва, інтегруючи численні новітні технології та створюючи нові можливості для художників взаємодіяти з публікою [5, с.10].

У ХХІ ст. медіа-арт розвивається завдяки швидкому розвитку програмного забезпечення з відкритим кодом, а також популяризації соціальних мереж і цифрових платформ, таких як «YouTube», «Instagram» і «TikTok». Ці інструменти дають художникам можливість реалізувати

свої ідеї і безпосередньо взаємодіяти з аудиторією, отримуючи зворотний зв'язок у реальному часі [4]. Зі зростанням популярності соціальних мереж та цифрового контенту в нашому суспільстві виникла нагальна потреба в підготовці дизайнерів, які володіють навичками роботи з мультимедійними матеріалами, відео, анімацією та іншими цифровими технологіями [8]. Цей тренд спричиняє необхідність розробки нових підходів до навчального процесу в рамках дисципліни «Медіа арт». «Медіа-мистецтво» охоплює форми мистецтва, що виробляються, модифікуються та передаються за допомогою нових медіа/цифрових технологій і є важливим елементом у сучасному художньому середовищі [9].

У медіа-мистецтві значну роль відіграють ідеї ХХ ст., зокрема такі, як твір ыз відкритою формою, творчість глядача, колективна творчість, переміщення акценту з результату творчості на процес, інтерактивна взаємодія глядача з твором, використання інтерактивності та віртуальності як виразних засобів об'єднання життя і мистецтва, а також демократизація художніх форм [6, с. 256].

Створення медіа-твору вимагає врахування не лише медіа-технології, а й художнього образу, задуму, ідеї та наявності широкого комунікативного поля [7, с. 261]. Популярність таких напрямків, як відео-арт, відеоінсталяція, віджеїнг (VJing), 3D mapping, генероване та інтерактивне мистецтво, має велике значення. Ці технології дозволяють створювати нові, захоплюючі форми мистецтва, що потребують від дизайнерів специфічних знань і навичок [4, с. 243]. Тому сучасна підготовка дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт» повинна зосереджуватись на вивченні технологій і форм, що активно використовуються в цифровому мистецтві та соціальних мережах [6, с. 259].

У світлі цих тенденцій зростає потреба в навчанні спеціалістів, здатних не лише працювати в традиційних графічних і відео формах, але й ефективно застосовувати новітні цифрові медіа та соціальні платформи для створення актуальних мистецьких проєктів [8, с. 261]. У сучасному світі цифрові технології та соціальні мережі значно змінюють підходи до створення та споживання мистецького контенту [5, с. 18]. Поява нових форм медіа, таких як відео, анімація, інтерактивні інсталяції та інші цифрові технології, створює потребу в підготовці дизайнерів, здатних ефективно працювати в цих сферах [7, с. 261]. У зв'язку з цими змінами важливо забезпечити високий рівень підготовки фахівців у рамках дисципліни «Медіа арт», що орієнтована на створення та обробку відеоконтенту, як основного інструменту у цифровому мистецтві та соціальних мережах [6, с. 256].

Одним із важливих аспектів підготовки дизайнерів є навчання основам відео, створенню сценаріїв та розкадровок, а також освоєнню процесу зйомки та монтажу відео. Відео стало невід'ємною частиною сучасної комунікації, а також важливим інструментом для художників, дизайнерів і медіа-продюсерів [3, с. 18]. У зв'язку з цим, кожен етап створення відеоконтенту має бути глибоко продуманим, щоб забезпечити високу якість продукту і відповідати вимогам сучасних платформ та інтернет-ресурсів [5, с. 18].

Знайомство з основами відео та його використанням у медіа мистецтві є першочерговим завданням для дизайнерів. У процесі навчання студенти вивчають концепцію відео, його стилі, жанри та функції, а також розробляють сценарії для створення відеоконтенту, який буде відповідати вимогам ринку та інтересам цільової аудиторії [4, с. 243]. Окрім цього, вивчаються типи відеоконтенту – від коротких рекламних роликів до

складніших відеоінсталяцій та анімаційних проєктів, що використовуються у цифровому мистецтві [3, с. 21].

Другим важливим кроком є вивчення принципів підготовки відеопроєкту, зокрема, створення розкадровки, що допомагає спланувати кожен кадр відео [6, с. 256]. Режисура є одним із ключових аспектів у створенні відео, адже від здатності режисера організувати роботу команди залежить кінцевий результат [7, с. 261]. У цій частині навчання важливо навчити студентів вмінню керувати процесом і визначати художній напрямок проєкту, що, зокрема, включає планування сцен та взаємодію з технічними працівниками [5, с. 18].

Наступний етап – це технічна частина, яка включає освоєння основ зйомки відеоматеріалів [8, с. 243]. Важливо, щоб студенти розуміли, як правильно вибрати обладнання, налаштувати камеру для зйомки, а також враховували особливості освітлення та композиції кадру [9, с. 156]. Опанування цих навичок дозволяє студентам створювати якісні відео, які можна буде обробляти та монтувати для подальшого використання [6, с. 259].

Після зйомки відеоматеріалу важливим етапом є монтаж [10, с. 18]. Студенти повинні засвоїти принципи монтажу відео, вивчаючи, як правильно обирати кадри та об'єднувати їх у логічну послідовність, що створює чітку історію та гармонію [11, с. 25]. Окрім цього, важливим є навчання роботі з програмним забезпеченням для монтажу, таким як «Adobe Premiere Pro» або «Final Cut Pro», «DaVinci Resolve», «Blender», «CapCut», «Shotcut», «After Effects», «Krita», «OpenToonz», «Adobe Animate» [5, с. 21]. Також значення має композиція кадру, яка визначає, як розміщуються об'єкти та персонажі в кадрі для досягнення естетичної та емоційної виразності [7, с. 269].

Процес підготовки дизайнерів у рамках дисципліни «Медіа арт» охоплює всі етапи створення відеоконтенту –

від розробки ідеї та сценарію до технічної зйомки та монтажу [6, с. 162]. Ці навички є необхідними для успішної роботи в галузі цифрового мистецтва та соціальних мереж, де відео є важливим інструментом для вираження творчості та комунікації з аудиторією [8, с. 243].

Висновки. Дисципліна «Медіа арт» є ключовим елементом у підготовці сучасних дизайнерів для успішної роботи в галузі цифрового мистецтва та соціальних мереж. Завдяки поєднанню теоретичних знань і практичних навичок у роботі з відео, анімацією та іншими мультимедійними матеріалами студенти отримують важливі навички для реалізації творчих проєктів у цифровому середовищі. Вивчення новітніх технологій, таких як інтерактивне мистецтво, відео-арт та 3D mapping, дає можливість майбутнім дизайнерам адаптуватися до швидко змінюваного ринку, сприяє розвитку їх креативності та професіоналізму.

Сучасні підходи до навчання в рамках цієї дисципліни дозволяють ефективно інтегрувати художні концепти в цифрові платформи, що є надзвичайно важливим для успішної роботи дизайнерів в умовах постійно змінюваних соціальних мереж. Методологічна база дисципліни, орієнтована на практичне навчання та врахування вимог ринку, дозволяє студентам здобути знання і навички для створення контенту, що відповідає сучасним стандартам цифрового мистецтва та комунікації.

Основні методи навчання, такі як інтерактивне навчання, проєктний підхід та соціально-медійна адаптація, сприяють розвитку як творчих, так і технічних здібностей студентів. Інтерактивне навчання стимулює активну участь студентів у створенні відео- та анімаційних проєктів, даючи їм можливість опанувати нові техніки та програмне забезпечення. Проєктний підхід допомагає студентам набути досвіду роботи в реальних умовах, орієнтуючи їх на

виконання завдань, наближених до професійної діяльності. Соціально-медійна адаптація включає вивчення актуальних трендів, допомагаючи студентам працювати з контентом для цифрових аудиторій.

Медіа-арт як дисципліна відкриває широкі можливості для самовираження через різноманітні форми, від комп'ютерної графіки до інтерактивних інсталяцій. Його філософські та естетичні концепції постмодернізму сприяють розвитку нових підходів у цифровому мистецтві, дозволяючи створювати роботи, які відповідають вимогам сучасного світу. Ці можливості значно збагачують художній процес та створюють нові перспективи для дизайнерів і художників.

Основною метою курсу є підготовка студентів до створення високоякісних медіа-продуктів, що відповідають професійним стандартам. Завдяки дисципліні «Медіа арт» студенти здобувають необхідні компетенції для успішної кар'єри у сфері цифрового мистецтва та соціальних мереж, а також інтегрують сучасні медіа-технології та креативні підходи у свою роботу. Дисципліна «Медіа арт» є надзвичайно актуальним і важливим компонентом підготовки дизайнерів, який відповідає вимогам цифрової епохи та забезпечує успішну адаптацію студентів до швидко змінюваного світу медіа, цифрових платформ і соціальних мереж.

Список використаної літератури:

1. Алфьорова З. Екранна форма новітньої доби в контексті мультимедійності. Культура України. 2014. Вип. (47). Сс. 156-162.
2. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція. Київ: «Основи», 2004. 64 с.
3. Голуб О. Палітра комп'ютерного мистецтва. Образотворче мистецтво. 2016. Вип. (3). Сс. 18-21.

4. Зубавіна І. Нові екранні технології: Специфіка комунікативної дії. Візуалізація світу як стратегія «нуль-дистанції». Сучасне мистецтво. 2004. Вип. (1). Сс. 243-246.
5. Кук С. Коротка історія роботи з мистецтвом нових медіа. Берлін: Зелена скриня, 2010. 232 с.
6. Ліщинська О. Медіа-арт в українському візуальному мистецтві: філософсько-естетичні ідеї та вияви. Гілея. 2013. Вип. 78. Сс. 256-259.
7. Олійник В. Моушн-дизайн у контексті українського сучасного медіа-арту: зміст і перспективи. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. 2022. Вип. 5(2). Сс. 261-269.
8. Соловійов О. Турбулентні шлюзи: 3б. ст. Київ: Інтертехнологія, 2006. 191 с.
9. Cauquelin A. Petit traite d'art contemporain. Paris: Éditions du Seuil, 1996. 198 p.
10. Deleuze G., Parnet C. Actuel et le virtuel. Paris: Flammarion, 1996. 491 p.
11. Electronic Culture: Technology and Visual Representation. New York: Aperture, 1996. 472 p.

Serhii V. BRYLOV,

Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: s.brylov@kubg.edu.ua,
ORCID: 0000-0003-0158-2359

Valentyna S. KUZMICHOVA,

State University of Trade and Economics,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: v.kuzmichova@knute.edu.ua,
ORCID: 0009-0001-3496-6503

Volodymyr V. KOLESNYKOV,

National Academy of Fine Arts and Architecture,
Kyiv, Ukraine,
e-mail: volodymyr.kolesnykov@naoma.edu.ua,
ORCID: 0009-0003-6720-979X

FEATURES OF DESIGNER TRAINING WITHIN THE MEDIA ART EDUCATIONAL DISCIPLINE: GUARANTEES OF SUCCESSFUL WORK IN DIGITAL ART AND SOCIAL NETWORKS

Abstract. The article examines the features of preparing future designers within the framework of the “Media Art” discipline, aimed at developing professional competencies for successful activities in the field of digital art and social networks. The focus is placed on key aspects of the educational process that contribute to the formation of practical skills for working with media content, including modern approaches, tools, and teaching methods. The main digital technologies used in contemporary media art, such as video art, 3D mapping, interactive art, animation creation, and generative art, are

analyzed. The article emphasizes the importance of integrating these innovations into the training process, ensuring that specialists' competencies meet the current demands of digital art. Particular attention is paid to the role of the "Media Art" discipline in developing skills for working with multimedia materials, including the creation of creative projects for social networks, which serve as an essential communication channel in the modern world. It is demonstrated how the formation of interdisciplinary competencies, combining artistic expression and technological knowledge, helps prepare designers to effectively solve tasks in the digital environment. The study highlights the importance of implementing interactive teaching methods, such as project-based activities, participation in hackathons, workshops, and the creation of portfolios with real-world projects. This approach allows students to gain experience that closely mirrors the real working conditions in the field of media art and digital design. Thus, the "Media Art" discipline plays a vital role in preparing specialists capable of creating unique content that meets the current demands of digital art, ensuring their competitiveness in the labor market.

Key words: media art, digital art, designer training, social networks, professional competencies

Reference:

1. Alfiorova, Z. (2014). Ekranna forma novitnoyi doby v konteksti multymediynosti [Screen form of the new era in the context of multimedia]. *Kultura Ukrayiny*. (47), 156-162 [in Ukrainian].
2. Baudrillard, J. (2004). *Simulacres et Simulation* [Simulacra and simulation]. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
3. Holub, O. (2016). Palitra kompyuternoho mystetstva [Palette of computer art]. *Obrazotvorche mystetstvo*. (3), 18-21 [in Ukrainian].
4. Zubavina, I. (2004). Novi ekranni tekhnolohiyi:

Spetsyfika komunikatyvnoyi diyi. Vizualizatsiya svitu yak stratehiya “nul-dystantsiyi” [New screen technologies: Specifics of communicative action. Visualization of the world as a strategy of “zero distance”]. *Suchasne mystetstvo*. (1), 243-246. [in Ukrainian].

5. Cook, S. (2010). *Korotka istoriya roboty z mystetstvom novykh media* [A short history of working with new media art]. Berlin: Zelena skrynya [in Ukrainian].

6. Lishchynska, O. (2013). *Media-art v ukrayinskomu vizualnomu mystetstvi: Filosofsko-estetychni ideyi ta vyavy* [Media art in Ukrainian visual art: Philosophical and aesthetic ideas and manifestations]. *Hileya*. (78), 256-259 [in Ukrainian].

7. Oliinyk, V. (2022). *Moushn-dyzain u konteksti ukrayinskoho suchasnoho media-artu: Zmist i perspektyvy* [Motion design in the context of Ukrainian contemporary media art: Content and prospects]. *Demiurg: Ideyi, tekhnolohiyi, perspektyvy dyzainu*. 5(2), 261-269 [in Ukrainian].

8. Solovyov, O. (2006). *Turbulentni shlyuzy: Zb.st.* [Turbulent gates: Collection of articles]. Kyiv: Intertekhnolohiya [in Ukrainian].

9. Cauquelin, A. (1996). *Petit traite d'art contemporain*. Paris: Éditions du Seuil [in French].

10. Deleuze, G., Parnet, C. (1996). *Actuel et le virtuel*. Paris: Flammarion [in French].

11. *Electronic Culture: Technology and Visual Representation* (1996). New York: Aperture [in English].