



**ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ ТА  
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ**  
**ELECTRONIC RESOURCES AND INFORMATION AND  
COMMUNICATION TECHNOLOGIES**

**ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ И  
ИНФОРМАЦИОННО-КОМУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

УДК 004:687.01

DOI: 10.31866/2617-796x.1.2018.147258

**Гардабхадзе Ірина,**

*старший науковий співробітник, доцент,*

*Київський національний університет культури і мистецтв,*

*Київ, Україна*

*irene.gard@meta.ua*

*<https://orcid.org/0000-0002-8899-3267>*

**ІНФОРМАТИЗАЦІЯ, СОЦІАЛЬНА АДАПТАЦІЯ ТА ЦИФРОВІ КОМПЕТЕНЦІЇ  
У ДИСКУРСІ ДИЗАЙН-ТВОРЧОСТІ**

Стаття присвячена аналізу особливостей соціально-професійної адаптації індивідів до вимог інформаційного суспільства в умовах цифрової революції.

**Мета дослідження** – виявити особливості соціально-професійної адаптації індивідів до вимог інформаційного суспільства в умовах цифрової революції.

**Методика дослідження** заснована на системному підході до пошуку факторів впливу на соціальну адаптацію дизайнерів в умовах інформатизації. Складна проблема дослідження вектора впливу інформатизації на різні аспекти формування культури і на якість нового способу життя вирішується методом декомпозиції загальної картини на окремі напрямки діяльності. У ролі опорної дисципліни аналізу обраний дизайн, для якого проблема соціально-професійної адаптації стоїть особливо гостро.

**Новизна результатів** полягає в узагальненому підході до вирішення проблеми соціально-професійної адаптації дизайнерів, на базі якого проводиться деталізація шляхів соціальної адаптації фешн-дизайнерів у дискурсі дизайн-творчості в умовах цифрової революції в індустрії моди. Обґрунтовано значення цифрових компетенцій як ключового фактора соціально-професійної адаптації дизайнерів нового покоління.

**Висновки.** Доведено, що фундаментальні протиріччя між інноваціями та традиціями створюють умови для перетворення нормального характеру процесу соціальної адаптації до прогресивних змін в екстремальний.

**Ключові слова:** соціально-професійна адаптація, дизайнери нової генерації, цифрові компетенції, конвергенція спеціалізацій.

**Вступ.** У результаті революційного розвитку високих технологій феномен інформатизації став настільки звичним, що сприймається і використовується як інтуїтивно зрозумілий, без додаткових коментарів та спеціального аналізу його конкретних інсталяцій.

Появу електронних аналогів звичних побутових процедур, розвиток процесів автоматизації технологічних процесів, інформатизацію бізнес-процесів, віртуалізацію, аугментацію реальності і реалістичну імітацію присутності територіально віддалених суб'єктів комунікацій, зазвичай відносять до новостворюваних загальнодоступних цінностей інформаційного суспільства. Але чому ж високі технології можуть зробити негативний вплив на якість життя людини в умовах інформаційної ери та які замасковані загрози вони можуть нести сталому розвитку суспільства?

**Результати дослідження.** За розвитком засобів і систем інформатизації ховаються проблеми росту, які неминуче супроводжують революційні перетворення і впливають практично на всі сторони життєдіяльності суспільства. Виникаючі протиріччя, між досягнутими можливостями високих технологій і сформованими повсякденними процедурами та орієнтирами, відображаються на соціальній сфері. Це фундаментальні протиріччя між інноваціями та традиціями, рішення яких необхідно для прогресу, але які можуть викликати нестабільність і хаос. Новий стиль життя під впливом урбанізації, глобалізації, мобільності та доступності світових інформаційних ресурсів набуває ознак, які не встигають засвоїти значні верстви суспільства.

Під тиском цих обставин нормальний процес соціальної адаптації до прогресивних змін може приймати екстремальний характер. Тому аналіз проблем соціальної адаптації членів суспільства до результатів і наслідків інформатизації економічного, політичного і культурного життя суспільства в умовах цифрової революції набуває особливої актуальності.

Дослідження факторів впливу інформаційних технологій та високотехнологічних інновацій на хід економічного, політичного і культурного життя суспільства ведуться у широкому спектрі напрямків (Барбер, Доннелли и Ризви 2013; Мартыненко и др., 2017). Велика кількість публікацій присвячена застосуванню сучасних технологій автоматизації та візуалізації процесів проектування дизайн-продуктів. Багато уваги приділяється описам використання «розумних тканин майбутнього» та матеріалізації віртуальних інноваційних моделей на основі 3D принтерів у моді, дизайні промислових і побутових предметів та архітектурно-будівельної діяльності. Постійно зростає інтерес дослідників до феномену «tech-couture», заснованого на комбінаториці різних модифікацій системи «людина – техніка – середовище». У публікаціях (Исследования и прогнозы в IT, 2016; Мартыненко и др., 2017) представлені результати робіт, що звертаються до теми інновацій в індустрії моди та ролі інформаційних технологій у сучасному дизайні костюма.

Перегляд тематичних публікацій свідчить, що більшість праць присвячено перевагам втілення інформаційних технологій в життєдіяльність, в той час як

дослідженням проблем і загроз стабільному розвитку інформаційного суспільства, присвячено набагато менше уваги. Як відомо, для всебічного вивчення проблеми, явища або процесу необхідний збалансований погляд на сильні та слабкі сторони, переваги і недоліки, стабільність і ризики. Дисбаланс у вивченні різних сторін предмету індукує «інформаційну асиметрію» відносно даних проблем, що негативно впливає на подальший прогрес досліджень.

Незначна кількість публікацій у науковій періодиці про особливості соціально-професійної адаптації індивідів в умовах цифрової революції, свідчить про незадовільний стан розробки факторів впливу інформаційних технологій на девальвацію старих і зародження нових вимог до компетенцій фахівців в умовах сучасного середовища.

Проблема соціально-професійної адаптації особливо актуальна для представників творчих мультидисциплінарних напрямків діяльності, які найбільш чутливі до досягнень нових технологій. Інноваційна природа дизайну та художньо-естетичні процеси творчості органічно поєднуються з формалізованими технологічними елементами проектування і належать до дисциплін, які чутливо реагують на тенденції змін у суспільному і професійному середовищах. Тому проблема соціально-професійної адаптації особливо гостро стоїть перед дизайнерами нової генерації, які виховані та отримали освіту в інформаційному суспільстві. Однак цього замало для окреслення шляхів їх соціально-професійної адаптації.

У даному дослідженні розглядаються особливості соціально-професійної адаптації індивідів до вимог інформаційного суспільства в умовах цифрової революції. На прикладі дизайнерської творчості аналізуються питання трансформації вимог до компетенцій дизайнерів нового покоління, які викликані втіленням інформаційних технологій у процеси художнього проектування дизайн-продуктів.

Метою дослідження є аналіз ролі цифрових компетенцій в соціально-професійній адаптації дизайнерів нового покоління. На основі узагальненого підходу до вирішення проблеми проводиться її деталізація у дискурсі дизайн-творчості в умовах цифрової революції в індустрії моди.

Цифрова революція на початку XXI ст. вплинула на всі сфери діяльності суспільства. Перспективи розвитку інформаційних технологій ось уже кілька десятиліть років не перестають дивувати своїми функціональними можливостями: в анонсах найбільш значних досягнень посилаються на наноматеріали, нано-, ДНК- і квантові комп'ютери, нейромережі та штучний інтелект. Проривний характер розвитку інформаційних технологій відповідає експоненціальному характеру росту інформації, необхідного для управління системами з лінійно зростаючою кількістю компонентів, і в цьому сенсі можна говорити про відносно адекватне зростання потреб і можливостей. Вибуховий характер розвитку засобів інформатизації намагаються інтерпретувати емпіричними законами про подвоєння параметрів: закон Мура (1965), який полягає в подвоєнні числа транзисторів на схемі кожні 2 роки; закон Хауса (1975), який

передбачає подвоєння продуктивності комп'ютерів кожні 18 місяців; закон Гілдера (1994), який доводить доцільність потроєння сукупної пропускної здатності мереж щороку. Цим законам відповідають досягнення у подвоєнні параметрів відносно витрат на розробку різних класів виробів, які анонсують досягнення мікроелектроніки на 2010 р.: число транзисторів в чіпі (4-х ядерний Intel Penrin, число транзисторів близько млрд.); мікросхема пам'яті (Samsung, Toshiba – 128 Гігабіт), пропускна спроможність магістралей передачі інформації за допомогою оптичного волокна (160 Гігабіт/сек). Як можна очікувати відповідно закону Гілдера, пропускна спроможність магістралей зростає швидше інших засобів.

Такий швидкий розвиток технічних засобів інформаційних технологій породив питання про безпеку переваги штучного інтелекту над людським. Це відобразилося навіть на понятті сингулярності, яке в контексті інформатизації набуло трактування демаркаційної лінії, після якої передбачення моделі стає безглуздом: сингулярність трактується як гіпотетичне майбутнє, коли обчислювальні можливості комп'ютера перевищать можливості людського розуму. Вважається, що з цього моменту передбачення ходу історії втратять сенс, тому що історія буде творитися розумом, що перевершує людський.

Ставлення наукової громадськості до проблеми конкуренції машинного і людського інтелекту почало формуватися в 50-ті роки минулого століття. Згідно з позицією Норберта Вінера, яка була опублікована в книзі «Кібернетика, або управління і зв'язок у тварині та машині», «Небезпека того, що комп'ютери коли-небудь візьмуть верх над людьми, існує – це небезпека розумової лінії. Машини призначені для служби людині, і якщо людина вважає за краще передати усі питання використання послуг машини машині, тоді ми самі напрошуємося на неприємності» (Commission of the European Communities, 2009). У сучасному трактуванні ця проблема заснована на розумінні цілеспрямованості дій дослідників, які диктуються трьома основними інстинктами людства: інстинкти самозбереження, продовження роду і продовження виду. Передбачається, що останній не дасть можливості втратити людству контроль над ситуацією через «розумову лінь». Крім того, варто враховувати, що разом з розвитком штучного інтелекту людство теж стає «розумнішим» за рахунок використання інформаційних технологій.

Аналіз загроз сталому розвитку інформаційного суспільства з боку інноваційних технологій є актуальним завданням, складність якого пояснюється комплексним характером механізмів їх виникнення. Проблеми інформаційної безпеки, доступності/відмови у доступі до інформаційного середовища, надійності та безперервності функціонування засобів і систем комунікацій, традиційно розглядаються з позицій глобальної інформаційної інфраструктури. Але явище виникнення потенційних ризиків інформаційного суспільства має багатоаспектну (технологічну і соціальну) природу і багатосторонній характер, а підхід до вирішення проблеми адаптації індивідів до вимог інформаційного суспільства та нових форм діяльності має соціальну спрямованість. Цей

напрямок включає й питання взаємин «людина-машина» і проблеми зайнятості активного населення, що пов'язані зі зникненням традиційних спеціальностей та одночасним виникненням дефіциту новостворених спеціалізацій. У професійному плані проблеми розвитку автоматизації супроводжуються зміною типових функцій діяльності, які вимагають реінжинірингу професійних і соціальних компетенцій людини в постіндустріальній економіці.

Плюси і мінуси змін, які супроводжують формування культури і стилю життя нової ери, помітні не відразу, однак широкі можливості, які обіцяє громадянам інформаційне суспільство, у силу революційного характеру впливу нових технологій на усі сфери життєдіяльності несуть певні проблеми. Оскільки дослідження вектора впливу інформатизації на різні аспекти формування культури і на якість нового способу життя в загальному вигляді є досить складною проблемою, її доцільно вирішувати поетапно, шляхом представлення сукупністю більш простих проблем. Один із шляхів спрощення полягає у декомпозиції загальної картини на окремі напрямки діяльності. У цьому випадку інтерес викликає можливість трансферу результатів аналізу однієї області діяльності на іншу.

Відомо, що деяким напрямкам культури притаманні властивості рефлексивної транзитивності факторів соціального прогресу. Це означає, що вивчення механізмів і спонукальних причин трансформацій у певних окремо розглянутих сферах діяльності може бути поширено на тенденції формування культури нової формації взагалі. Таке узагальнення буде коректним і практично придатним за умов, що тенденції змін в опорному напрямку культурної діяльності виражені досить яскраво для того, щоб виконувати «індикативну» роль, а їх динаміка має випереджальний по відношенню до більшості інших галузей характер. Індикативні властивості та тенденції на випередження проявляються у сфері інформаційних технологій, у шоу-бізнесі, а також у дизайні і в індустрії моди. І хоча ці сфери усе більше впливають на стиль життя суспільства, повніше всього картину громадського життя відображають багатодисциплінарні напрямки, у яких наука, мистецтво і високі технології утворюють гармонійно взаємозалежні складові загальної системи.

Багатодисциплінарним напрямком, який відповідає сформульованим вимогам, є дизайн. Оскільки двигуном дизайну є мода, він спрямований на постійний пошук інновацій і тому чутливий до перспективних тенденцій суспільного розвитку. Дизайн як динамічний фактор розвитку економіки відображає і вбирає в себе всі інновації, які визначають вектор розвитку галузі, а дизайн костюму, пов'язаний з швидкоплинними тенденціями моди, має саме той випереджальний характер трансформацій, який доцільно використати та поширити для пророкування тенденцій розвитку напрямків діяльності у широкій сфері.

На підтвердження сказаного, висновок роботи (Поликарпов, В. С., 1997). висвітлює очевидну роль дизайну як глобального феномена в сучасному інформаційному світі, який є одночасно універсальним комунікативним

і експресивним засобом та охоплює практично всі сфери життєдіяльності людини, розвиваючись на основі конвергенції біо-нано-інформаційних технологій.

Про індикативну роль дизайну йдеться і в документі Комітету Комісії Європейського Союзу під назвою «Дизайн як двигун інноваційної діяльності, націленої на людину» (Design as driver of user-centered innovation) (Звенигородский и Борзенкова, 2014). Текст документу містить обґрунтування необхідності перетворення дизайн-творчості в невід'ємну частину європейської політики інноваційного розвитку. Обґрунтування ключовій ролі дизайну як фактору впливу на зростання ефективності творчості сформульовано на основі аналізу фактичних і потенційних можливостей дизайну як інструменту проектування, націленого на людину.

Тобто, без аналізу соціальних аспектів інформатизації розуміння ролі та базового рейтингу професії дизайнера на сучасному ринку буде неповним, і, в свою чергу, поглиблене вивчення тенденцій у розвитку дизайнерської творчості буде корисно для прогнозування тенденцій трансформацій в інших напрямках культури. Тому дане дослідження обмежене аналізом ролі цифрових компетенцій в процесі соціально-професійної адаптації в контексті дизайнерської творчості в умовах цифрової революції.

Соціальна адаптація – процес активного пристосування індивіда до умов соціального середовища, яка відбувається на фізіологічному, психологічному і соціальному рівнях. Соціальна адаптація на фізіологічному рівні означає можливість індивіда самостійно виконувати життєво важливі функції. В інформаційному суспільстві до життєво важливих функцій, що впливають на якість фізіологічної адаптації, відносять здатність людини добувати інформацію і обмінюватися нею з оточуючими її людьми з використанням засобів сучасних комунікацій. На психологічному рівні соціальна адаптація неможлива без оволодіння людиною методами та інструментами інформаційних технологій і засобами сучасних соціальних комунікацій. На соціальному рівні соціальна адаптація означає досягнення людиною певного статусу в суспільстві, який залежить від його професійних досягнень.

В. Полікарпов у «Лекціях з культурології» висловив думку, яку можна використати для обґрунтування ролі інформаційних технологій як стартового механізму соціально-професійної адаптації особистості: «Кожен окремий індивід лише тоді може вважатися «культурною людиною», коли він володіє способами користування досягненнями суспільства, в якому живе» (Мелая, 2015; Wiener, N., 1961).

Цифрові компетенції в умовах цифрової революції означають оволодіння людиною способами користування досягненнями інформаційних технологій у побуті, на роботі і в процесі комунікацій з іншими членами суспільства, в якому вона живе. У сучасному суспільстві цифрові компетенції, як і вміння читати, писати, рахувати, – це культурні навички, які є обов'язковими для незалежного індивідуального існування.

Екстраполяція цієї сентенції на вимоги до функцій дизайнера дозволяє зробити тривіальний висновок про те, що чим повніше і оперативніше він освоїть нові технологічні досягнення та інформаційні інструменти, тим швидше досягне соціально-професійної адаптації та конкурентоспроможності.

Тенденції автоматизації рутинних операцій і бізнес-процесів створили передумови для зміни традиційного характеру процесів дизайн-творчості та вплинули на структуру виробничих відносин, функції фахівців і характер комунікацій учасників ринку. Багато спеціалізацій, типових завдань діяльності й типових виробничих функцій в умовах інформатизації втрачають ключові позиції, поступаючись місцем автоматизованим системам проектування.

Один із факторів «девальвації» (деактуалізації) компетенцій створює проблема конкуренції роботизованої і людської праці, яка має більш ніж піввікову історію, тому суспільство виробило рекомендації її подолання шляхом перенесення рутинних операцій на комп'ютери і розширення креативних функцій проектування дизайнера. Наприклад, автоматизовані системи проектування і виготовлення виробів сучасного одягу дозволяють створювати віртуальні моделі та дефіле, виконувати віртуальну примірку, а потім виготовляти вироби в матеріалі на базі єдиного автоматизованого робочого місця. Однак заміщення робочих місць кібермоделями-аналогами на основі систем штучного інтелекту не охоплює всіх причин знецінення традиційних компетенцій.

Ще одним фактором деактуалізації спеціалізацій є формування нових типових завдань діяльності та пов'язані з цим конвергенція професій та зміна вимог до компетенцій дизайнера. Розглянемо ситуацію на прикладі управління життєвим циклом створення і просування на ринок індустрії моди моделей сучасного одягу. Інноваційними об'єктами, які стимулюють формування нових типових завдань діяльності фешн-дизайнерів, є системи автоматизованого проектування сучасного одягу із застосуванням технологій 3D візуалізації та 3D матеріалізації моделей. Ці системи набувають особливої популярності, але вимагають нових «цифрових» компетенцій, так як реалізують функції, в основі яких лежать інформаційні технології. Вони підтримують процес тривимірного проектування конструкції виробу, дозволяють виконати сканування фігури людини, «одягання» на тривимірний віртуальний манекен або образ конкретного користувача моделей, що спроектовані автоматизованою системою, реалізувати покроковий ітеративний підбір технічних параметрів матеріалів виробів. На базі повнофункціонального «магічного дзеркала» є можливість реалізувати не тільки безконтактне вимірювання параметрів фігури індивіда, але і примірку з оцінкою посадки віртуального виробу на «живу» фігуру конкретної особи в реальному масштабі часу, провести гармонізацію колірної рішення моделі з активною участю споживача, здійснити внесення змін у віртуальний макет із відповідним коригуванням лекал і, навіть, опублікувати інформацію про модель в мережі для продажу.

Автоматизація інших спеціалізацій дизайнерської творчості реалізується за алгоритмами, які мають специфічні особливості, пов'язані з технологією та

методикою проектування конкретного типу дизайн-об'єктів. Але в їх реалізації лежить загальний фундаментальний принцип: автоматизація операцій, що легко формалізуються, доручається комп'ютеру, а права і обов'язки креативної генерації ідей надаються дизайнеру.

Вибір у якості прикладу автоматизованої системи проектування моделей сучасного одягу заснований на тому, що процес проектування костюма пов'язаний зі створенням образу саме конкретної особистості, а не об'єкта з оточення цієї особистості. Із всіх традицій культурного життя суспільства самим динамічним змінам піддається мода, яка пов'язана з повсякденним проявом цінностей у житті людей. Костюм, дизайн якого формується у значної мірі під тиском моди, грає вирішальну роль у формуванні образу особистості. Скороминущого погляду на індивіда достатньо, щоб у людей з оточення сформувався враження про нього. Це говорить про важливість костюма як комунікаційного засобу соціальної адаптації особистості.

Крім того, в процес проектування образу особистості засобами костюма включені такі процедури, як безконтактні вимірювання параметрів фігури індивіда, віртуальні примірки, оцінки проміжних результатів, корекція посадки. Ці особливості говорять про те, що автоматизація процесу створення костюма заснована на більш складних багатофункціональних алгоритмах, ніж автоматизація проектування дизайн-продуктів іншого типу. Операції ітеративних доробок застосовуються і для розробки дизайн-об'єктів іншої природи, але це доопрацювання елементів навколишнього середовища, а не образу особистості. Сучасні системи проектування дизайн-об'єктів допускають участь користувача в процесі створення дизайн-продукту, але лише костюм є компонентом формування іміджу особистості, і лише процес проектування костюма може надати споживачеві можливість інтерактивної участі у формуванні власного образу. Звичайно, участь користувача доцільно модулювати з позицій дизайнерського бачення образу, але важливо те, що можна організувати діалог «дизайнер – користувач – дизайн-об'єкт», у процесі якого художній образ особистості адаптується до очікувань замовника.

Як видно зі складу функцій автоматизованого робочого місця розробки моделей сучасного одягу, воно здатне під управлінням дизайнера виконувати функції конструктора, технолога, матеріалознавця-конфекціоніста, майстрів окремих технологічних операцій. Дизайнеру залишаються функції художнього проектування, в яких людина має перевагу перед штучним інтелектом принаймні на даному етапі розвитку техніки. На основі аналізу типових функцій подібних систем і порівняльного аналізу їх з типовими задачами діяльності дизайнера нового покоління, можна визначити спеціалізації, які будуть заміщатися автоматизованими системами в першу чергу. На цій основі можна також зробити висновок про конвергенцію суміжних спеціалізацій дизайнерської діяльності. Конвергенція спеціалізацій, які мають відношення до дизайнерської творчості, викликається наступним ланцюжком факторів впливу:

- автоматизація проектно-виробничих процесів →



- реструктуризація виробничих функцій та процесів моделювання дизайн-продуктів →
- реінжиніринг бізнес-процесів →
- трансформація типових задач діяльності та вимог до компетенцій →
- модифікація і конвергенція спеціалізацій →
- актуалізація конкретних напрямків спеціалізації «дизайн» за рахунок модернізації функцій з конвергенцією суміжних спеціалізацій.

Диверсифікація процесів зачіпає і професію дизайнера, однак спеціалізації «графічний дизайн», «дизайн навколишнього середовища», «дизайн одягу», «промисловий дизайн», «дизайн архітектурних споруд», «дизайн промислових об'єктів», «дизайн інтер'єрів», «web-дизайн» та інші професії, які пов'язані з дизайн-творчістю, не втраять своєї актуальності за умов засвоєння дизайнером розширених вимог до типових задач діяльності, що засновані на цифрових компетенціях в проектній культурі.

Сучасна індустрія у тандемі з інформаційними технологіями дає дизайнеру шанс виконувати функції повного циклу створення дизайн-продукту відносно автономно, в умовах творчої незалежності. Для цього, крім володіння розвинутих почуттям стилю, вільної орієнтації у тенденціях моди, знань теорії і практики дизайн-проекування та наявності практичного досвіду створення дизайн-виробів, дизайнер «нової генерації» повинен:

- мати навички застосування сучасних інструментів візуалізації, проектування і матеріалізації дизайнерських рішень на базі систем автоматизованого проектування (CAD/CAM);
- мати навички аналізу сегментів ринку стосовно обраної діяльності для максимально виграшної презентації образу особистості;
- активно використовувати інформаційні та комунікаційні ресурси кіберпростору для пошуку і використання актуальної інформації;
- активно використовувати сучасні засоби соціальних комунікацій (акаунти у соціальних мережах, реєстрацію в інформаційно-аналітичних порталах і цільових групах соціальних мереж, брати участь у професійних дискусіях та вести публікації на форумах та блогах соціальних мереж);
- володіти інноваційними прийомами маркетингових комунікацій, мерчайданзінгу, основами управління проектами;
- мати уявлення про мережеву оптимізацію, про просування сайтів і про копірайтинг;
- вести науково-дослідницькі проекти за тематикою проблем обраної спеціалізації, мати акаунт у гугл-академії та ORCID iD, уявлення про науково-метричні бази та індексацію публікацій;
- бути в курсі функціональних можливостей і мати досвід експлуатації систем автоматизації та підвищення ефективності бізнес-процесів.

Для фешн-дизайнерів додатково необхідно:

- виконувати безперервний професійний аналіз тенденцій моди;

– мати навички створення імідж-образу сучасної людини згідно її психологічних та зовнішніх характеристик для максимально виграшної презентації образу особистості.

**Висновки.** Здійснено аналіз особливостей соціально-професійної адаптації індивідів до вимог інформаційного суспільства в умовах цифрової революції, який засвідчив, що фундаментальні протиріччя між інноваціями та традиціями створюють умови для перетворення нормального характеру процесу соціальної адаптації до прогресивних змін на екстремальний. Питання трансформації вимог до компетенцій дизайнерів нового покоління в умовах цифрової революції розглянуті на прикладі дизайнерської творчості.

Складна проблема дослідження вектора впливу інформатизації на різні аспекти формування культури і на якість нового способу життя вирішується методом декомпозиції загальної картини на окремі напрямки діяльності. У ролі опорної дисципліни аналізу обраний дизайн, для якого проблема соціально-професійної адаптації стоїть особливо гостро.

Подальші дослідження доцільно спрямувати на деталізацію аналізу нових типових задач діяльності та вимог до компетенцій дизайнерів нової генерації, які індуковані інформатизацією та автоматизацією складових процесів дизайнерської творчості.

## СПИСОК ПОСИЛАНЬ

- Барбер М., Доннелли К. и Ризви, С., 2013. Накануне схода лавины. *Высшее образование и грядущая революция*. [online] Доступно: <<https://jsps.hse.ru/index.php/vo/article/download/5791/6304>> [Дата обращения 10 декабря 2017].
- Гардабхадзе, I.A., 2014. Інновації у фешн-дизайні: оцінка, управління, ефективність. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 6, с. 16-19.
- Звенигородский, Л.А. и Борзенкова А.В., 2014. Инновационные процессы в дизайне. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*, 2, с. 8-11.
- Информационный портал для IT-специалистов «Хабрахабр»*, 2016. Исследования и прогнозы в IT. Новые технологии меняют рынок труда, [online] Доступно: <<http://habrahabr.ru/company/mailru/blog/200586>> [Дата обращения 10 ноября 2016].
- Мартыненко, Н.Д., Диев, О.Г., Мациевская Ю.А. и Бартенева, Ю.В., 2017. Применение современных информационных технологий в дизайне одежды. *Коллекция Гуманитарных Исследований*, [online] 4 (7). Доступно: <<http://j-chr.com/>> [Дата обращения 10 ноября 2016].
- Мелая, Т.Г., 2015. Инновационные технологии в современном дизайне костюма. *Фундаментальные Исследования*, 2 (18), с. 3935-3939. [online] Доступно: <<http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=37883>> [Дата обращения 24 марта 2018].
- Поликарпов, В.С., 1997. *Лекции по культурологии*. Москва: Гардарика, Экспертное бюро.
- Commission of the European Communities. Brussels, 2009. *Commission Staff Working Document: Design as driver of user-centered innovation*. [online]

Available at: [http://ec.europa.eu/enterprise/newsroom/cf/\\_getdocument.cfm?doc\\_id=2784](http://ec.europa.eu/enterprise/newsroom/cf/_getdocument.cfm?doc_id=2784) > [Accessed 09 May 2018].

Wiener, N., 1961. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. 2<sup>nd</sup> ed. New York.

## REFERENCES

Barber M., Donnelli K. i Rizvi, S., 2013. Nakanune shoda lavinyi [On the eve of an avalanche]. *Vyishee obrazovanie i gryaduschaya revolyutsiya*. [online] Available at: <<https://jsps.hse.ru/index.php/vo/article/download/5791/6304>> [Accessed 10 December 2017].

Commission of the European Communities. Brussels, 2009. *Commission Staff Working Document: Design as driver of user-centered innovation*. [online]. Available at: <[http://ec.europa.eu/enterprise/newsroom/cf/\\_getdocument.cfm?doc\\_id=2784](http://ec.europa.eu/enterprise/newsroom/cf/_getdocument.cfm?doc_id=2784)> [Accessed 09 May 2018].

Hardabkhadze, I.A., 2014. Innovatsii u feshn-dyzaini: otsinka, upravlinnia, efektyvnist [Innovations in fashion design: assessment, management, efficiency], *Bulletin of Kharkiv state academy of design and arts*, pp. 16-19.

*Informational portal for IT-specialists «Habrahabr»*, 2016. Researches and forecasts in IT. New technologies change the labor market. [online] Available at: <<http://habrahabr.ru/company/mailru/blog/200586>> [Accessed 10 November 2016].

Martyinenko, N.D., Diev, O.G., Matsievskaya Yu.A. and Barteneva, Yu.V., 2017. Primenenie sovremennykh informatsionnykh tehnologiy v dizayne odezhdy [Application of modern information technologies in design of clothes]. *Kollektsiya Gumanitarnykh Issledovaniy*, [online] 4 (7). Available at: <<http://j-chr.com/>> [Accessed 10 November 2016].

Melaya, T.G., 2015. Innovatsionnyie tehnologii v sovremennom dizayne kostyuma [Innovative technologies in modern costume design]. *Fundamentalnyie Issledovaniya*, [online] 2 (18), pp. 3935-3939. Available at: <<http://www.fundamental-research.ru/ru/article/view?id=37883>> [Accessed 24 March 2018].

Polikarpov, V.S., 1997. *Lektsii po kultuologii* [Lectures on culturology]. Moscow: Gardarika, Ekspertnoe byuro.

Wiener, N., 1961. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. 2<sup>nd</sup> ed. New York.

Zvenigorodskiy, L.A. i Borzenkova A.V., 2014. Innovatsionnyie protsessyi v dizayne [Innovative processes in design]. *Bulletin of Kharkiv state academy of design and arts*, 2, pp. 8-11.

**UDC 004:687.01**

DOI: 10.31866/2617-796x.1.2018.147258

***Hardabkhadze Irene,****Senior Research Fellow, Associate professor,**Kiev National University of Culture and Arts,**Kyiv, Ukraine**irene.gard@meta.ua**<https://orcid.org/0000-0002-8899-3267>*

## **INFORMATIZATION, SOCIAL ADAPTATION AND DIGITAL COMPETENCIES IN THE DISCOURSE OF CREATIVITY**

**Background.** Today, most of the «best practices» of functioning both in the developed sectors of the economy and in everyday life transactions are based on the use of advances in information technology. Informatization has brought great advantages to society, but there are also problems that all are facing

**Objectives.** The article is devoted to the analysis problems of professional adaptation new generation designers to the modern requirements from informatization. The individuals' peculiarities in social and professional adaptation to the requirements of the information society in the conditions of the digital revolution were considered.

**The aim** of the study consist in the analyze the role of digital competencies in the social and professional adaptation of designers of a new generation.

**Methods.** The research methodology is based on a system analysis of the processes which is taken a place in modern society ecosystem transformation by influence of digital revolution/ To compare the strengths and weaknesses of traditional and modern transactions using digital competencies, a component decompositions approach was used to analyze the complex problem of studying the informatization influence vector on various aspects of culture formation.

**Results.** This report largely dedicates to prospective models for the transformation of typical activity tasks and new competencies that are induced under the digital revolution influence. The novelty lies in developing an approach to adapting people to the conditions of the information society, which can be used to solve problems of social and professional adaptation of designers. The rationale for the role of digital competencies as a key factor in the social and professional adaptation of new generation designers is presented under the conditions of the convergence of specializations and the reengineering of technological and business processes

**Key words:** new requirements to the designers' competence, social and professional adaptation, new generation designers, specializations' convergence.

**УДК 004:687.01**

DOI: 10.31866/2617-796x.1.2018.147258

**Гардабхадзе Ирина,***старший научный сотрудник, доцент,**Киевский национальный университет культуры и искусств,**Киев, Украина**irene.gard@meta.ua**<https://orcid.org/0000-0002-8899-3267>*

## **ИНФОРМАТИЗАЦИЯ, СОЦИАЛЬНАЯ АДАПТАЦИЯ И ЦИФРОВЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ В ДИСКУРСЕ ТВОРЧЕСТВА**

Статья посвящена анализу особенностей социально-профессиональной адаптации индивидов к требованиям информационного общества в условиях цифровой революции. **Целью исследования** явился анализ роли цифровых компетенций в социально-профессиональной адаптации дизайнеров нового поколения.

**Методика исследования** основана на системном подходе к поиску факторов влияния на социальную адаптацию дизайнеров в условиях информатизации. Сложная проблема исследования вектора влияния информатизации на различные аспекты формирования культуры и на качество нового образа жизни решается методом декомпозиции общей картины на отдельные направления деятельности. В качестве опорной дисциплины анализа выбран дизайн, для которого проблема социально-профессиональной адаптации стоит особенно остро.

**Новизна заключается** в предложенном общем подходе к решению проблемы социально-профессиональной адаптации дизайнеров, на базе которого проводится детализация путей социальной адаптации фэшн-дизайнеров в дискурсе дизайнерской творческой в условиях цифровой революции в индустрии моды. Приводится обоснование роли цифровых компетенций как ключевого фактора социально-профессиональной адаптации дизайнеров нового поколения под влиянием конвергенции специализаций и реинжиниринга технологических и бизнес-процессов.

**Выводы.** Проведен анализ особенностей социально-профессиональной адаптации индивидов к требованиям информационного общества в условиях цифровой революции. Вопросы трансформации требований к компетенциям дизайнеров нового поколения в условиях цифровой революции рассмотрены на примере дизайнерского творчества.

**Ключевые слова:** социально-профессиональная адаптация, дизайнеры нового поколения, цифровые компетенции, конвергенция специализаций.