

ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ ПО ДИЗАЙНУ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ КЫРГЫЗСТАНА

Бердибекова Сырга Каныбековна¹

¹ канд. пед. наук, Ошский технологический университет им. М. М. Адышева, г. Ош, Кыргызстан

Джапаралиев Шералы Маразакович¹

¹ Ошский технологический университет им. М. М. Адышева, г. Ош, Кыргызстан

ИНФОРМАЦИЯ О СТАТЬЕ

ИСТОРИЯ СТАТЬИ:

Received: 05.06.2025

Revised: 06.06.2025

Accepted: 07.06.2025

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:

дизайн-образование,
цифровая
трансформация,
образовательные
программы, Кыргызстан,
цифровые технологии,
цифровые компетенции,
цифровая
инфраструктура,
международный опыт.

АННОТАЦИЯ:

В статье рассматриваются текущие проблемы и перспективы модернизации образовательных программ по дизайну в Кыргызской Республике в контексте цифровой трансформации. Проанализировано современное состояние дизайн-образования: ограниченное внедрение цифровых технологий, недостаточная материальная база и разрыв между теорией и практикой. Отмечается влияние цифровизации на содержание учебных планов и методы преподавания дизайна – появление новых направлений (цифровое искусство, 3D-моделирование и др.) и активизация дистанционных и смешанных форм обучения. Предложены пути решения выявленных проблем: обновление учебных программ с учётом цифровых компетенций, повышение квалификации преподавателей, развитие сотрудничества с индустрией и баланс между глобальными тенденциями и сохранением национальной самобытности. Отражён отечественный и зарубежный опыт модернизации дизайн-образования. Сделаны выводы о необходимости интеграции цифровых технологий в традиционную систему подготовки

дизайнеров для повышения качества и конкурентоспособности выпускников.

Введение. Современный этап развития общества характеризуется глобальной цифровой трансформацией, затрагивающей все сферы, включая образование. Высшая школа во всём мире вынуждена оперативно перестраиваться и искать новые формы обучения, чтобы отвечать вызовам четвёртой промышленной революции. Кыргызстан не является исключением: в стране на государственном уровне признана важность цифровизации. Так, 2019 год был объявлен Годом развития регионов и цифровизации страны, что придало импульс развитию информационно-коммуникационной инфраструктуры и электронного обучения [1]. Тем не менее, переход национальной системы образования в цифровую среду осуществляется недостаточно быстрыми темпами. До недавнего времени даже не существовало чёткого понимания концепции «цифрового образования» на нормативном уровне, и лишь пандемия COVID-19 заставила пересмотреть подходы к обучению, показав необходимость интеграции цифровых инструментов в образовательный процесс.

На фоне этих процессов особенно актуальным становится вопрос развития образовательных программ по дизайну. Дизайн-образование готовит специалистов для креативных индустрий, которые сами претерпевают серьёзные изменения под влиянием цифровых технологий. С одной стороны, открываются новые возможности для творческой деятельности (цифровая графика, анимация, веб-дизайн, UX/UI и др.), с другой – предъявляются новые требования к компетенциям выпускников. Перед вузами Кыргызстана стоит задача подготовки дизайнеров, способных эффективно работать в условиях цифровой экономики, владеть современными программными продуктами и адаптироваться к быстро меняющимся тенденциям. Однако в текущем состоянии образовательные программы по дизайну сталкиваются с рядом проблем: устаревшие учебные планы, ограниченное техническое оснащение, недостаточная практико-ориентированность, дефицит преподавателей с цифровыми навыками и др. Всё это затрудняет конкурентоспособность выпускников-дизайнеров на рынке труда.

Цель данной работы – проанализировать проблемы дизайн-образования Кыргызстана в условиях цифровой трансформации и предложить перспективные направления его развития. Для достижения этой цели в статье рассматриваются: текущее состояние образовательных программ по дизайну и основные вызовы,

влияние цифровизации на содержание и методы обучения, возможные пути модернизации программ, а также учитывается опыт как отечественных, так и зарубежных образовательных учреждений в реформировании дизайн-образования.

Методы исследования

В ходе исследования применён комплекс методов: теоретический анализ литературы и документов, сравнительный подход и элементы системного анализа. Проведён обзор учебных планов и образовательных программ по дизайну, реализуемых в ведущих вузах Кыргызстана (КНУ им. Ж. Баласагына, КГТУ им. И. Раззакова, КГУСТА им. Н. Исанова, Кыргызско-Турецкий университет «Манас» и др.), с целью выявления наличия цифровых компонент и практико-ориентированных дисциплин [4]. Также учтены статистические данные по количеству программ и специальностей в области дизайна. Для оценки передового опыта были изучены публикации и отчёты о трансформации дизайн-образования за рубежом, в том числе в странах с развитыми креативными индустриями. Метод сравнения позволил сопоставить отечественные практики с зарубежными. Кроме того, использовался проблемно-ориентированный анализ: идентифицированы ключевые проблемы (на основе содержательного анализа публикаций и экспертных мнений преподавателей дизайна) и соотнесены с возможными решениями. Такой подход обеспечил всестороннее рассмотрение темы и обоснование рекомендаций по модернизации программ.

Следует отметить, что данная работа носит преимущественно аналитический характер и базируется на открытых источниках и ранее проведённых исследованиях. Представленные в следующем разделе результаты и обсуждение опираются на синтез теоретических и эмпирических данных, отражающих текущее состояние и тенденции развития дизайн-образования в условиях цифровой трансформации.

Результаты и обсуждение

В настоящее время профессиональная подготовка дизайнеров в Кыргызстане осуществляется в ряде высших учебных заведений. По данным открытого образовательного ресурса, в стране насчитывается **7 университетов, предлагающих программы бакалавриата в области дизайна**. К их числу относятся как крупнейшие столичные вузы (КНУ им. Ж.Баласагына, КГТУ им. И.Раззакова, КГУСТА им. Н.Исанова), так и региональные университеты (например, Джалал-Абадский госуниверситет). Специальности охватывают различные направления дизайна: графический дизайн, дизайн архитектурной среды, промышленный дизайн,

мода и текстиль и др. Формально базовые учебные планы разработаны в соответствии с государственными образовательными стандартами по направлению «Дизайн (по отраслям)». Студенты изучают академические художественные дисциплины (рисунок, композицию, историю искусств), профильные предметы (проектирование, макетирование) и проходят практики.

Однако, анализ содержания образовательных программ выявляет **ряд проблем и пробелов**. Во многих программах недостаточно полно представлены современные цифровые дисциплины. Например, такие ключевые курсы, как UX/UI-дизайн, веб-дизайн, анимация, трехмерное моделирование, либо отсутствуют вовсе, либо введены факультативно. Основной упор по-прежнему делается на традиционные методы проектной деятельности и ручную графику, тогда как владение специализированным программным обеспечением (Adobe Creative Suite, AutoCAD, 3ds Max, Blender и др.) зачастую осваивается студентами самостоятельно или поверхностно. Это приводит к тому, что **выпускники могут испытывать дефицит цифровых компетенций**, необходимых работодателям.

Кроме того, **материально-техническая база** дизайн-кафедр нередко отстаёт от потребностей времени. Не все вузовские кафедры дизайна оснащены современными компьютерными классами, графическими планшетами, оборудованием для прототипирования (3D-принтерами, лазерными резчиками и т.п.). В регионах проблема дефицита техники стоит особенно остро. Ограниченный доступ к актуальным технологиям сдерживает освоение студентами современных инструментов дизайна.

Кадровый потенциал также является вызовом: многие преподаватели являются высокими профессионалами в области искусства и дизайна, однако не всем из них хватает компетенций в сфере цифровых технологий и новых методик обучения. Необходимы систематические программы повышения квалификации педагогов, направленные на освоение ими цифровых инструментов и интерактивных форм работы с обучающимися.

Связь с индустрией и практикой пока развита недостаточно. Хотя в учебных планах присутствуют производственные практики, они не всегда обеспечивают полноценное погружение студентов в реальную профессиональную среду. Сотрудничество вузов с дизайн-студиями, IT-компаниями, творческими объединениями носит эпизодический характер. Отсутствуют инкубаторы или базовые кафедры при компаниях, где студенты могли бы работать над реальными проектами.

В результате выпускники не имеют достаточно портфолио реальных проектов и навыков командной работы к моменту окончания университета.

Таблица 1 – Основные проблемы дизайн-образования Кыргызстана и возможные пути их решения

Проблема	Возможные решения (перспективы)
Ограниченное внедрение цифровых технологий в обучение	Обновление учебных планов: введение дисциплин по цифровому дизайну (UX/UI, веб-дизайн, 3D-моделирование, анимация и др.); оснащение лабораторий современной техникой и ПО.
Недостаточная цифровая компетентность преподавателей	Организация курсов повышения квалификации по владению дизайн-софтом и онлайн-инструментами; обмен опытом с иностранными коллегами, стажировки.
Отсутствие практико-ориентированности, слабые связи с индустрией	Развитие партнерств с дизайн-студиями и компаниями (гостевые лекции, совместные проекты, стажировки для студентов); создание при вузах центров компетенций, студенческих дизайн-студий для реальных заказов.
Устаревшее содержание программ, фокус на традиционных подходах	Реформа содержания программ с учётом современных трендов: включение курсов по дизайну интерфейсов, интерактивному и информационному дизайну; обновление литературы и кейсов.
Недостаточное учёт национальной специфики и культуры в условиях глобализации	Интеграция элементов отечественной культуры и искусства в проектные задания; сотрудничество с местными производителями и ремесленниками для сохранения самобытности при освоении современных технологий.

Как видно из Таблицы 1, проблемы взаимосвязаны и требуют комплексного подхода к их решению. Прежде всего, необходимо **совершенствовать содержание образовательных программ**. Это включает в себя внедрение новых учебных курсов, отражающих реалии цифровой эпохи. Например, курс «Цифровые методы в дизайне» мог бы охватывать основы работы с графическими редакторами, принципами UX/UI,

основами фронтэнд-разработки для веб-проектов [5]. Курс по 3D-моделированию и прототипированию – дать навыки создания объектов для последующей печати на 3D-принтере или использования в виртуальной среде. Включение модулей по дизайну игр, анимации, дизайну мобильных приложений сделает выпускников более универсальными и востребованными [8].

Не менее важна **модернизация методик преподавания**. Традиционные академические подходы (лекции, рисунок от руки и т.д.) должны быть дополнены активными формами обучения. В эпоху цифровизации целесообразно шире применять проектный метод, когда студенты работают над группевыми проектами, максимально приближенными к реальным задачам. При этом цифровые инструменты служат для визуализации творческих идей и прототипирования продуктов. Также эффективны смешанные формы обучения: часть материала студенты могут изучать онлайн (в формате видеолекций, интерактивных модулей), а аудиторное время посвящать практическим занятиям, мастер-классам и обсуждению проектов. Дистанционные технологии расширяют доступ к образованию и позволяют привлекать к учебному процессу внешних экспертов (через вебинары, онлайн-конференции). COVID-опыт показал, что при должной организации даже практические дизайнерские задания могут выполняться и проверяться удалённо, хотя очная компонент для творческих специальностей остаётся крайне важной [6].

Влияние цифровой трансформации на дизайн-образование

Цифровая трансформация оказывает существенное влияние на сферу дизайна, что не могло не отразиться и на образовании. **Содержательно** происходит расширение самого понятия дизайна и связанных специальностей. Помимо классических направлений (графический дизайн, промышленный дизайн, мода), сформировались новые области: **диджитал-арт (digital art)**, дизайн взаимодействия, информационный дизайн, гейм-дизайн и др. Цифровое искусство стало полноценным направлением художественной деятельности, основанным на использовании компьютерных технологий. Появилась и соответствующая методология преподавания – *педагогика цифровых искусств*, изучающая методы обучения творческим дисциплинам с опорой на цифровые медиа. В международной практике эта педагогика опирается на новые теоретические модели, включающие понятия виртуальной среды, интерактивности и даже генеративного творчества. Таким образом, **в структуре образовательных программ появляются ранее отсутствовавшие модули**, связанные с работой в

виртуальной/дополненной реальности, созданием интерактивных медиаобъектов, использованием алгоритмических подходов в дизайне [8].

Методически цифровизация приводит к глубокой трансформации подходов к обучению дизайнеров. Как отмечалось, на первый план выходит проектная работа, требующая от преподавателя роли фасилитатора, наставника в освоении студентами новых технологий. Цифровые инструменты позволяют внедрять принцип «learning by doing» – студенты сразу воплощают замыслы в цифровой форме, будь то прототип мобильного приложения или анимационный ролик. Кроме того, **оценивание результатов** меняется: помимо традиционного просмотра печатных портфолио, всё большее значение имеют **цифровые портфолио** (online-коллекции проектов, персональные сайты, профили на профессиональных платформах). Университеты начинают уделять этому внимание, помогая студентам формировать электронные портфолио и присутствие в цифровой профессиональной среде.

Следует подчеркнуть, что **цифровые технологии не вытесняют классические основы художественного образования**, а интегрируются с ними. Важную роль по-прежнему играет развитие творческого мышления, композиционных навыков, понимание цвета, формы, истории дизайна. Однако цифровая среда даёт новые инструменты для выражения этих традиционных знаний. Например, изучая композицию, студент может сразу экспериментировать в графическом редакторе с различными композиционными решениями; изучая скульптуру – моделировать форму в 3D-программе. Таким образом происходит **взаимное обогащение традиционных и инновационных подходов**. Важно сформировать образовательную среду, в которой гармонично сочетаются академические художественные практики и современные цифровые решения.

Опыт зарубежных вузов свидетельствует о том, что комбинация классических и цифровых методов обучения дизайну повышает качество подготовки специалистов. Например, в европейских школах дизайна широко применяются *дизайн-мышление* (design thinking) и хакатоны, позволяющие студентам в сжатые сроки разрабатывать концепты с использованием цифровых прототипов. В США многие программы включают обязательные курсы по взаимодействию человека и компьютера (HCI) и основы программирования для дизайнеров, что расширяет кругозор выпускников. В Китае акцент делается на освоении студентами как традиционных художественных ремёсел, так и высокотехнологичных процессов (лазерная резка, САПР, анимация) –

подобный *синтез навыков* уже даёт результаты в виде появления нового поколения универсальных дизайнеров.

Перспективы модернизации и пути решения проблем

На основе выявленных проблем и анализа тенденций можно определить несколько ключевых направлений модернизации дизайн-образования в Кыргызстане:

1. Обновление содержания и структуры образовательных программ.

Необходимо пересмотреть государственные образовательные стандарты и учебные планы по направлению «Дизайн» с учётом современных требований. В новые стандарты должны быть включены результаты обучения, связанные с цифровыми компетенциями (умение работать с профильным ПО, создавать цифровые продукты, взаимодействовать в цифровой среде). Ряд дисциплин следует ввести в статус обязательных. Возможно, имеет смысл разработать новые узкие специализации или магистерские программы, например «Цифровой дизайн и медиа», ориентированные на подготовку дизайнеров-цифровиков.

2. Развитие цифровой инфраструктуры вузов.

Государство и сами университеты должны инвестировать в оснащение дизайн-факультетов современной техникой. Это подразумевает создание мультимедийных лабораторий, оснащённых мощными графическими станциями, актуальным программным обеспечением (с легальными лицензиями), оборудованием для прототипирования (3D-принтеры, станки с ЧПУ, VR-оборудование). Кроме того, важно обеспечить высокоскоростной Интернет и доступ к онлайн-образовательным ресурсам. В условиях ограниченного финансирования возможно привлечение грантовых средств, поддержка международных организаций (например, программы Erasmus+ по развитию потенциала учреждений, сотрудничество с технологическими компаниями). Хорошим примером является опыт некоторых вузов, где при поддержке доноров создаются «Fab Lab» – небольшие цифровые фабрики для студентов.

3. Повышение квалификации преподавателей и обмен опытом.

Успешная модернизация невозможна без педагогов, способных реализовать новые программы. Поэтому необходимо организовать регулярные тренинги, курсы для преподавателей дизайна по освоению современных технологий и методик. В том числе – стажировки в ведущих дизайн-школах за рубежом, участие в международных конференциях и сетевых сообществах преподавателей-дизайнеров. Преподаватели должны не просто владеть программами, но и понимать, как эффективно интегрировать их в обучение, сохранять мотивацию студентов. В вузах целесообразно поощрять привлечение

молодых специалистов из индустрии в качестве преподавателей-совместителей или менторов по отдельным проектам – это обеспечит перенос актуальных практических знаний в академическую среду.

4. Укрепление сотрудничества с индустрией и практико-ориентированность. Вузам КР следует выстраивать более тесные связи с работодателями в сфере дизайна и смежных креативных индустрий. Форматы взаимодействия могут включать: создание базовых кафедр при дизайн-студиях или медиа-компаниях; заключение договоров о прохождении стажировок и практик с конкретными проектными заданиями; участие представителей индустрии в разработке учебных программ (через экспертные советы); проведение конкурсов студенческих работ по реальным брифам от компаний. Международный опыт показывает эффективность *дуального обучения* и проектных партнерств, когда студенты в процессе учёбы выполняют заказы реальных клиентов под руководством преподавателей. Это повышает качество подготовки и облегчает трудоустройство выпускников.

5. Интернационализация и обмен опытом. Для отставания от глобальных трендов необходимо активнее включаться в международные образовательные сети. Перспективно участие кыргызских вузов в сетевых магистерских программах, академической мобильности (обмен студентами и преподавателями с зарубежными вузами по дизайну). Это позволит перенимать лучшие практики и адаптировать их под местные условия. Уже сейчас существуют примеры сотрудничества: к примеру, в рамках проектов Erasmus+ реализуются совместные программы повышения квалификации преподавателей искусств и дизайна, проводятся летние школы цифрового искусства. Расширение таких инициатив будет способствовать повышению уровня отечественного дизайн-образования.

6. Баланс глобальных тенденций и национальной самобытности. При модернизации важно учитывать культурный контекст Кыргызстана. Как отмечает Касымалиева Г.М., в погоне за техническим прогрессом нельзя допустить утраты национальной идентичности в подготовке специалистов культуры и искусства. Поэтому, обновляя программы, следует сохранять компоненты, развивающие понимание традиционного искусства, этно-дизайна, применять цифровые технологии для популяризации национального наследия. Например, проекты студентов могут быть посвящены оцифровке орнаментов кыргызского прикладного искусства, созданию современных дизайнерских продуктов с элементами национального

колорита. Такой подход обеспечит преемственность культурных ценностей и их интеграцию в современный дизайн.

Стоит подчеркнуть, что перечисленные направления взаимодополняют друг друга. **Цифровая трансформация образования требует пересмотра устоявшихся стратегий и внедрения новых методик** обучения дизайнеров. При этом наибольший эффект даст системное внедрение изменений: одновременное обновление программ, развитие инфраструктуры и кадрового потенциала. Зарубежный и отечественный опыт свидетельствует, что цифровизация открывает новые перспективы для развития дизайн-образования, позволяя готовить востребованных и конкурентоспособных специалистов, способных адаптироваться к динамичным условиям профессиональной среды. Уже в ближайшей перспективе модернизация образовательных программ по дизайну в Кыргызстане приведёт к появлению нового поколения дизайнеров, сочетающих творческое мышление с уверенным владением современными технологиями.

Выводы

Проведённое исследование подтвердило, что образовательные программы по дизайну в Кыргызстане находятся в процессе становления и нуждаются в существенной модернизации под влиянием цифровой трансформации [6]. Основные выявленные проблемы – отставание содержания программ от современных требований, недостаточная обеспеченность цифровыми ресурсами, пробелы в подготовке преподавательских кадров и слабая интеграция с практикой – негативно влияют на качество подготовки будущих дизайнеров [10]. В то же время, анализ тенденций и опыта показывает наличие значительного потенциала для развития.

Список литературы:

1. **Мусаев А.** Трансформация высшего образования: модели мировых университетов и перспективы для Кыргызстана // *Кутбилим* (общественно-образоват. газета). – 2024, 9 февраля.
2. **Наркозиев А.К.** Проблемы и перспективы цифровизации образования в Кыргызстане // *Alma mater (Вестник высшей школы)*. – 2021. – №2. – С. 102–107.
3. **Апышев С.Д., Маматисаев Т.А.** Цифровизация школьного образования Кыргызской Республики: реальность и перспективы // *Кутбилим*. – 2022, 23 мая.
4. **Free-Apply.com.** Kyrgyzstan – Bachelor programs in Design. *Free-Apply University Directory* (дата обращения: 01.06.2025).

5. Wang Ch., Karabalaeva G., Zhao R., Ding Q., Zhou X. Modern trends in the development of design education in universities in China and Kyrgyzstan // *Scientific Herald of Uzhhorod University. Series Physics.* – 2024. – Issue 56. – P. 1040–1049.

6. Мочалова А.К. Роль цифровых технологий в дизайн-образовании // *Сб. трудов VI Междунар. науч.-практ. конф. «Цифровизация в системе образования: передовой опыт и практика внедрения».* – Краснодар, 2025. – С. 194–196.

7. Meyer M.W., Norman D. Changing design education for the 21st century // *She Ji: Journal of Design, Economics, and Innovation.* – 2020. – Vol. 6, no. 1. – P. 13–49.

8. Jin J. Research on innovation of art design education mode in colleges and universities based on computer-aided technology // *Journal of Physics: Conference Series.* – 2021. – Vol. 1744. – P. 032116.

9. Касымалиева Г.М. Проблемы сохранения национальной самобытности при подготовке специалистов культуры и искусства // *Наука, новые технологии и инновации Кыргызстана.* – 2014. – №2. – С. 239–242.

10. Васильева Д.А., Салтыкова Г.М. Цифровые технологии в дизайн-образовании и проектной деятельности // *Преподаватель XXI век.* – 2022. – №4. – С. 224–226.

