

Михайло ЛЮБАШЕВСЬКИЙ

*студент другого курсу освітньої програми
«Суспільне і приватне врядування»,
НаУКМА*

ЦИФРОВА КОМПЕТЕНТНІСТЬ У СФЕРІ ОСВІТИ (НА ПРИКЛАДІ АНІМЕ)

Ключові слова: компетентність, цифрові інструменти, технології, освіта, аніме.

Метою дослідження є розгляд ролі та користі компетенцій у сфері цифрових інструментів для людей, і конкретно студентів.

Цифрові інструменти – це програми чи інструменти, які використовуються для роботи з цифровими даними. Такі інструменти можуть бути як веб-додатками, так і програмами для настільних комп'ютерів або смартфонів. Вони дозволяють користувачам збирати, аналізувати, зберігати та обмінюватися даними в цифровому форматі. Для прикладу, найпопулярнішими з таких є: Instagram, Twitter, Telegram, Zoom, хмарні сховища, такі як Google Drive, OneDrive, програми для редагування фотографій та відео, такі як Adobe Photoshop, Sony Vegas, інструменти для веб-розробки, такі як HTML, CSS, JavaScript тощо.

Що з себе представляє цифрова компетентність? У одній із своїх робіт Оксана Овчарук, на мою думку, досить добре це тлумачить – «Цифрова компетентність це впевнене, критичне й відповідальне використання та взаємодія з цифровими технологіями для навчання, професійної діяльності (роботи) та участі у житті суспільства. Основні когнітивні поняття цифрової компетентності у баченні європейських експертів, це – запам'ятовування, розуміння, застосування, оцінювання та створення» [1]. До інструментів цифровізації можна віднести: інтернет, кіберсистеми, штучні інтелекти, хмарні сервіси, мобільні чи безпілотні технології, біометрику, блокчейни тощо [2]. Торкаючись напряму освіти, також можна виділити конкретні інструменти для її розвитку. Ними можуть бути: електронні підручники + матеріали для вивчення, відеоконференції, онлайн-курси, презентації, інтерактивні дошки, онлайн-тести і завдання в цілому. Вони можуть бути використані як окремо, так і в поєднанні один з одним задля досягнення кращих результатів. Однак зрозуміло, що людина має розумітися на використанні відповідних технологій, та використовувати їх належним чином і відповідно дотримуючись кібербезпеки.

Розглянемо проблему недостатнього рівня знань студентів володіння цифровими інструментами (зокрема на прикладі аніме). Відсутність належних знань у цій сфері перш за все існує через недостатню увагу керівників та викладачів таким технологіям. Таким чином у студентів можуть виникнути проблеми у вигляді відсутності необхідного обладнання для вивчення та експлуатації, нестачі знань, а також у відставанні від новітніх тенденцій і технологій в цілому. На мою думку, для вирішення цієї проблеми університети та навіть школи мають включати в навчальний план курси з цифрової грамотності та надавати студентам доступ до сучасних цифрових інструментів та обладнання. Також можуть бути організовані якісь додаткові тренінги та курси для дітей, які мають певні проблеми з використанням цифрових інструментів.

Перейдемо до конкретного прикладу використання цифрових технологій та інструментів, які застосовуються під час створення аніме. Аніме – японська анімація, що має популярність має не тільки в Японії, а й у світі. Такий вид анімації часто представлений використанням яскравих художніх стилів та барвистих персонажів. Щоб відрізнити його від інших анімацій, аніме суворо сприймається як японський анімаційний продукт. Перші японські анімаційні фільми були короткими – 1-5 хвилин – і були зняті одним художником, який намагався відтворити ранні експерименти американських і європейських аніматорів [3].

Як і інші розважальні компанії, будь-яке виготовлення аніме має переконатися, що його бюджет збігається з прибутками. За словами Масамуне Сакакі, (творця CG в індустрії аніме), середній сезон аніме з 13 серій коштує приблизно 250 мільйонів єн (або 2 мільйони доларів). Після процесу рецензування він переходить до режисера, отримує зелене світло (наприклад, добре) і переходить у виробництво. Далі, у нас є розкадровка, ці розкадровки включають зображення рухів, панорамування камери та довжину кожного кадру. Потім, потрібно мати макети для фактичних декорацій та пейзажів, які відбуваються. Спочатку вони намальовані на папері і перевіряються, наприклад, чи маємо ми тут дерево, чи будівлю тощо. Після того, як це буде завершено, воно надходить до ландшафтного відділу, де раніше вони їх малювали вручну, але зараз це перетворено на цифрові пейзажі. Потім справа доходить до ключових аніматорів, які малюють перший кадр, середній кадр і останній кадр анімації. Далі вони переходять до проміжних аніматорів, які переконуються, що анімація є плавним рухом, відстежуючи три картинки, які їм надали. Після того, як усі анімації завершені, вона переходить до відділу композицій, який є студією розмальовки та затінення. Остаточним продуктом відділу є відділ ефектів, вони додають ефекти, будь то світлові ефекти, чи ефект тіні, тощо. Вони стежать за тим, щоб анімація виглядала приголомшливо. Нарешті, мова йде про пост-продакшн, який виконує монтаж, щоб 30-хвилинний мультфільм

був саме таким об'ємом трансляції, в якому вони можуть вирізати деякі частини. Останній — це озвучення, яке, мабуть, займає найбільше часу.

В інших країнах анімація є переважно абстрактним мистецтвом для дітей, або ж використовується для пародійних чи гумористичних творів, в той час, як аніме – повноцінне мистецтво, що обмежується лише фантазією автора. Більша частина аніме-серіалів – екранізація японських коміксів – манги, утім є й екранізації книжок, а також повністю оригінальні роботи, які не базуються на коміксах. Через те що популярність аніме за межами Японії зростала, число супротивників цього типу анімації збільшувалося також. Найсерйозніше дорікання – надмірна жорстокість та еротика в аніме, неадекватна поведінка людей, які люблять його дивитися, що іноді призводить до патологічних форм (відрив від реальності, агресія, близькість до наркоманії). У Європі та США японську анімаційну продукцію оцінюють заздалегідь, щоб визначити вік аудиторії. Видавець деколи вирізає з аніме еротичні або жорстокі сцени, щоб знизити вікову межу [4].

Вважаю, що обізнаність у сфері цифрових технологій та інструментів є дуже важливим аспектом як конкретно для студентів, так і для будь-кого. Сьогодні, коли цифрові технології проникають у всі сфери життя, від освіти до бізнесу, знання цифрових інструментів є вимогою для багатьох професій. Студенти, які володіють цифровими навичками та вміють використовувати цифрові інструменти, мають кращі можливості для здобуття роботи в майбутньому та можуть збільшити свій потенціал на ринку праці. Вони можуть бути більш продуктивними, ефективними та інноваційними у своєму середовищі. Повертаючись до студентів, володіння навичками у цифровому середовищі можуть забезпечити більш зручне та ефективне навчання, зокрема через доступ до онлайн-ресурсів та інтерактивні методи навчання. Це може допомогти краще засвоювати матеріал, поліпшувати рівень знань та розвивати навички, які будуть корисні у майбутньому. Таким чином, у світі, де цифрові технології все більше і більше знаходять собі застосування, обізнаність у сфері цифрових технологій та інструментів є не просто важливим, а й корисним та базовим критерієм саморозвитку.

Список використаних джерел

1. Овчарук О. До питання розвитку цифрової компетентності вчителя у європейському баченні. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/715579/1/Ovcharuk%20DiGComp.pdf>
2. Остапенко В. І. Дослідження впливу цифровізації на реальний сектор економіки України. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/items/ee4a5070-45ce-4436-ac0c-b215c340cc5a>

3. Що таке аніме. URL: <https://translations.com.ua/anime.html#znachenie>
 4. Моє захоплення – аніме. URL: <http://ladusi97.blogspot.com/>
-

Кирило МАРАХОВ

*студент другого курсу освітньої програми
«Суспільне і приватне врядування»,
НаУКМА*

ПЕРЕВАГИ Й НЕДОЛІКИ НАДАННЯ АДМІНІСТРАТИВНИХ ПОСЛУГ У РЕСПУБЛІЦІ ПОЛЬЩА НА ПРИКЛАДІ МІСТА ЗЕЛЕНА ГУРА

Ключові слова: адміністративні послуги, Зелена Гура, бюрократичні процеси, корупція.

Мета дослідження полягає у вивченні іноземного досвіду у сфері надання адміністративних послуг.

Відповідно до Закону України «Про адміністративні послуги»: «Адміністративна послуга – результат здійснення владних повноважень суб'єктом надання адміністративних послуг за заявою фізичної або юридичної особи, спрямований на набуття, зміну чи припинення прав та/або здійснення обов'язків такої особи відповідно до закону» [1]. Проведене дослідження дозволило визначити особливості надання адміністративних послуг в Республіці Польща та Україні.

Зелена Гура – місто на заході Республіки Польща, недалеко від німецького кордону. Місцева екофрендлі політика, яка характеризується активним впровадженням інфраструктури для електронних автомобілів [2], роблять з цього непримітного та маленького містечка чудовий куток для життя як поляків так і іноземців, які також полюбили це надзвичайне місто. Дуже цікавим для нас є стан адміністративної установи у цьому місті і якість надання цих самих адміністративних послуг. Сьогодні, ми дізнаємося: де в Польщі надаються адміністративні послуги, основні проблеми та переваги цього процесу тут.

У місті Зелена Гура, наданням адміністративних послуг займаються декілька державних установ, проте ключовою є Urząd Miasta (Дослівно – офіс міста, перекладається як «Ратуша», проте класичною установою, у значенні цього слова, не є). Відвідуючи офіс міста, побачив, що будівля виглядає як неприглядна радянська багатоповерхівка, проте видно, що була повністю відремонтована та відреставрована. Загалом, нараховується 9 поверхів, на кожному з яких надають певні послуги. Хол має гарний