**Галина Долгопола, Ігор Климчук**

**(Івано-Франківськ, Україна)**

**ІНТЕРАКТИВНЕ СЕРЕДОВИЩЕ MINECRAFT ТА THE SIMS В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ “ПРОЕКТУВАННЯ І ДИЗАЙН ГОТЕЛЬНИХ КОМПЛЕКСІВ”**

Постановка проблеми. Система навчання і погляди на неї постійно розвиваються у всьому світі. Формується цілісний світогляд стосовно стану та перспектив розвитку суспільства в цілому та процесу навчання і працевлаштування випускника, стосовно навичок щодо практичної реалізації проектів, які спрямовані на сталий розвиток територій. В нас й досі домінує застояна, звична усім система навчання, в якій спостерігаються тільки проблиски інтерактивності і новітніх підходів до навчального процесу.

Сучасний стан розвитку суспільства, становлення державності та стрімкого розвитку індустрії гостинності, вимагає потужного інтелектуального ресурсу, кадрового потенціалу. Підготовка кадрів для сфери туризму повинна враховувати всі напрями та особливості туристичної діяльності, в тому числі, сучасні вимоги до інженерії туризму. Сучасний фахівець з туризму має володіти знаннями та практичними навичками відповідно до ринкових умов.

Аналіз основних публікацій: Аналіз досліджень і публікацій з проблем організації туристичної діяльності, курортної, готельної та ресторанної справи дозволяє стверджувати, що питання змісту, форм підготовки та вимог до майбутніх фахівців туризму постійно знаходяться в центрі уваги вчених. Питаннями розробки методик підготовки кадрів для туристичної сфери займаються В. Федорченко, М. Мальська, І. Пандяк, Ю. Занько, Г. Цехмістрова, М. Скрипник, Л. Поважна, Л. Сакун, Л. Чорна, О. Костюкова, Л. Лук’янова та інші.

Мета досліджень полягає в обґрунтуванні можливості використання в навчальному процесі, а саме в процесі вивчення дисципліни “Проектування та дизайн готельних комплексів”, інтерактивних середовищ Minecraft, The Sims.

Виклад основного матеріалу: Класична система навчання спрямована на передавання комплексу знань, умінь, навичок і досвіду педагога, вчителя, викладача. Природно, що за таких умов, не завжди приділяється значна увага саморозвитку та самовдосконаленню, креативності мислення тощо. Завдання сучасної педагогіки – переорієнтація на людину та забезпечення всебічного її розвитку, реалізація ефективних інноваційних підходів до навчального процесу, використання електронних навчальних курсів.

Значення кваліфікованої, освіченої робочої сили, так званого людського фактора, у сучасному господарстві постійно зростає. Швидкі зміни в технології, організації виробництва, постійне впровадження новацій вимагають від працівників не лише високої кваліфікації, а й відмінних психофізичних кондицій, вміння швидко адаптуватися до перманентних змін [1, с. 30].

Електронні технології навчання відкривають новий етап розвитку системи освіти. Завдяки їхній появі вирішується безліч проблем, що тривалий час існували в системі традиційної освіти. Комплексне міждисциплінарне вивчення соціальних, соціально-психологічних, соціокультурних, соціокомунікативних і соціально-технологічних проблем упровадження та розвитку електронного навчання в українських вищих навчальних закладах у процесі їхньої модернізації (з урахуванням можливостей, які відкриває віртуалізація сучасного простору) потребує розробки концептуальних засад та відповідних соціальних технологій запровадження електронного навчання, сприяння його правовій і соціальній легітимізації, що відповідає сучасним світовим тенденціям розвитку вищої школи. [2, с. 5].

Метою вивчення дисципліни “Проектування та дизайн готельних комплексів” є вирішення ряду практичних завдань щодо основ проектування будівель і споруд та дизайну туристичних комплексів, набуття умінь та практичних навичок з планувальної організації будівництва та організації внутрішнього простору, інтер'єру туристичних комплексів.

Процес будівництва складається з вибору ділянки під забудову, розробки самого проекту, технічної документації, технічної експертизи тощо та спорудження будівель, інженерних споруд, мостів, доріг тощо. Поняття *архітектура* (від грец. *arhitekton –* будівельник) означає мистецтво будувати будівлі. Одночасно архітектура є областю будівельної діяльності, що відповідає рівню розвитку науки і техніки. Виходячи з видів будівельної діяльності розрізняють *архітектуру об'ємних споруд* (зведення житлових будинків, адміністративних, культурно-освітніх, промислових і інших будівель і споруд); *ландшафтну архітектуру* (садово-паркове мистецтво); *містобудування* (створення нових і реконструкція старих міст, селищ, районів). Основна особливість проектування сучасного будівництва готельних комплесів – з'єднання всіх видів архітектурної діяльності в єдиний простір, що задовольняє рекреаційні потреби людини. Будівельна справа як, архітектура з мистецтва будувати перетворилася на мистецтво формування простору.

Всі будівельні споруди мають три характерних якостей: функціональність (зручність, корисність), конструктивність (міцність, безпечність, економічність), естетичність (краса, художній образ).

Від функціонального призначення житлової, громадської чи промислової будівлі залежить тип архітектурної споруди, кількість і склад приміщень в ній, її розташування, групування і розміри.

Естетична якість будинку чи споруди визначається виразним рішенням його зовнішнього і внутрішнього вигляду. Художньо виразний вигляд будівлі створюють загально композиційні архітектурні форми (зовнішні і внутрішні об’єми, групування мас, силует, пропорції тощо) і окремі фрагменти відносно до всієї композиції будівлі (карнизи, балкони, оздоблення вікон, дверей, елементи декору).

Керуючись творчим методом, проектувальник, архітектор веде проектну роботу одночасно в трьох вимірах, представляючи будівлю в планах, фасадах, розрізах, досягаючи відповідності зовнішніх і внутрішніх об’ємів споруди.

Специфікою лабораторних робіт є поєднання роботи з комп'ютерними програмами проектування та аудиторних занять, які передбачають формування знань з основ будівельної справи, архітектури та прийомів дизайну.

Ігри можуть стати частиною навчального процесу, це звучить дивно і майже дотепно, але ігри вже давно зарекомендували себе, як непоганий творчий інструмент. Саме в іграх більшість свого вільного часу проводять як діти так і студенти, їм це подобається. Важко відірватись від улюбленої гри і сісти за підручники, чи не так? То чому б не поєднати приємне з корисним, не зробити процес навчання переплетеним з ігровим процесом? Саме про це і буде мова в даній статті.

Minecraft з'явився в 2009-му і відтоді завоював звання однієї з найпопулярніших відеоігор у світі. Як відомо, в 2014- му році Microsoft придбав його та його батьківську компанію за 2,5 мільярди доларів.

Сьогодні гра, у якій ти будуєш свій власний світ, стає в пригоді й цілком дорослим архітекторам та дизайнерам. Чи може відеогра кардинально змінити те, як нині навчають прийомам архітектури та як займаються архітектурою?

У Minecraft користувач може зводити будинки та міста, будувати підземні бункери за допомогою 3D кубів, різна текстура яких уособлює різні матеріали. Багато хто воліє творити власні світи, але деякі любителі гри уже відтворили в віртуальному просторі такі відомі споруди як Тадж Махал, Білий дім, хмарочос Бурдж Халіфа.

Міжнародна спільнота BlockWorks, яку заснували в 2014-му році четверо любителів онлайн-гри, використовує Minecraft для багатьох своїх проектів у галузі ігор, медіа та освіти.

"Ми почали будувати у більшому розмірі, більш детально, і скоро стало зрозуміло, що в Minecraft є потенціал серйозного дизайнерського інструменту. Ми почали працювати в індустрії ігор, створювати мапи гри та світи для гравців Minecraft. По мірі того, як у нас з'явилося більше роботи, ми збільшили нашу команду, щоби забезпечити запити", - ділиться керівник BlockWorks, студент Кембриджського університету, майбутній архітектор Джеймс Делані.

Зараз до BlockWorks входить 41 "будівельник" із 10 країн світу. Це архітектори, дизайнери та художники-аніматори віком від 14 й до 44 років.

Базиси для продуктивного введення інтерактивного середовища в освітній процес давно закладені. В університетах Швеції вже існують цілі дизайнерські групи які проходять навчання саме в даному середовищі Minecraft, де не тільки навчаються, а й розвивають свої творчі і архітектурні навички. Що заважає зробити таке ж і в України?

The Sims - це мабуть відома кожному гра з дитинства, яка щороку розвивається і наповнюється новими можливостями, які можна чудово використовувати під час виконання лабораторних робіт з “Проектування і дизайну готельних комплексів”. Це інтерактивне середовище слід розглядати не повністю, а тільки його окремий режим - це режим «будівництва». Саме його можна продуктивно використовувати, адже в грі є добре продумана система будівництва і проектування будинків, яка ще закріплюється рішеннями з екстер'єру та інтер'єру.

Особливість цього інтерактивного середовища полягає в послідовності будівництва і його наближеності до реалістичного, в грі одна ігрова клітинка це 1 метр квадратний, яка ділиться ще на чотири менші клітинки відповідно по 0.25 метра квадратного.

До цієї гри існує велика кількість схем, креслень, за якими гравці (студенти) можуть збудувати будинок і обладнати прилеглу територію. Що заважає зробити креслення самому? І отримати абсолютно унікальну будівлю.

Це фактично може бути основою проектування не тільки в межах дисципліни “Проектування і дизайн готельних комплексів”, а й архітектури в цілому.

Можливості програми The Sims дозволяють також використовувати прийоми дизайну для створення різноманітного інтер’єру приміщень в залежності від їх функціональної придатності.

Інтерактивні середовища мають великий потенціал в навчальному процесі і фактично можуть стати основою цього процесу. Слід також не забувати про цікавість такого підходу для дітей, адже майже в кожному домі є комп’ютер і ще в шкільні роки можуть формуватися певні навички і здібності до проектування будівель і споруд, організації ландшафту рекреаційних територій, дизайнерських рішень в інтер’єрі.

Названі інтерактивні середовища також зручні для збереження своїх проектів і окремих елементів цих проектів, які можна використовувати в подальших проектах. Основною особливість є змога 3D огляду споруд і елементів цих споруд. Що відводить паперові макети на другий план.

**Література:**

1. Галина Долгопола, Ірина Смик. Визначення потреб щодо відтворення потенційних сил населення та трудових ресурсів Карпатського регіону у 2015 — 2016 роках. Матеріали XXIV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Проблеми та перспективи розвитку науки на початку третього тисячоліття у країнах Європи та Азії» // Збірник наукових праць. – Переяслав-Хмельницький, 2016 р. – 313 с.

2. Електронна освіта : термінологічний словник / кол. авторів ; за ред. В. С. Бакірова. – Х. : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2016. – 164 c.