



ЦИФРОВІЗАЦІЯ ПІДГОТОВКИ МОЛОДІ ДО ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У СФЕРІ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ

Наталія Колесник

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва та дизайну, Житомирський державний університет імені Івана Франка; <https://orcid.org/0000-0001-9384-9369>; e-mail: kolesnik@zu.edu.ua

Реферат:

Актуальність дослідження визначається значним зростанням ролі цифрових технологій в економіці, особливо у сфері креативних індустрій, де цифровізація усіх сфер життя стає необхідною умовою конкурентоспроможності.

Мета: аналіз впливу цифровізації освіти на формування підприємницьких навичок молоді.

Методи: теоретичний аналіз наукової, виробничо-практичної, довідкової і навчальної літератури – для вивчення впливу цифровізації освіти на підготовку молоді до підприємницької діяльності у сфері креативних індустрій; узагальнення отриманої теоретичної інформації та емпіричних даних – для виділення позитивного міжнародного досвіду щодо використання цифрових освітніх технологій у підготовці молоді до розвитку кар'єри; опитування молоді – для визначення рівня їх готовності до застосування цифрових технологій у процесі відкриття і ведення власної справи.

Результати: на основі здійсненого теоретичного аналізу джерел дослідження з'ясовано, що інтеграція цифрових технологій у процес підготовки молоді суттєво покращує рівень її підприємницької компетентності та готовності до підприємницької діяльності; більшість опитаних здобувачів освіти висловили позитивне ставлення до цифрових інновацій в освітньому процесі та підтвердили необхідність подальшого розвитку цифрових навичок через практичні заняття, вебінари та майстер-класи; на основі аналізу теоретичних та узагальнення отриманих емпіричних даних визначено фактори, що впливають на покращення умов розвитку підприємницької компетентності майбутніх фахівців (активне залучення держави та бізнесу до створення умов для цифровізації освіти; розширення доступу до цифрових ресурсів для молоді; постійне оновлення освітніх програм з урахуванням новітніх цифрових трендів; впровадження сучасних технологій (VR/AR, штучний інтелект) в освітній процес; посилення практичного компоненту навчання з використанням бізнес-симуляторів та інкубаторів стартапів).

Висновки: цифровізація підготовки молоді до підприємницької діяльності у сфері креативних індустрій є необхідною умовою формування конкурентоспроможних фахівців, здатних створювати інноваційні продукти відповідно до сучасних вимог цифрової епохи.

Ключові слова: цифровізація освіти, креативні індустрії, підприємницька компетентність, цифрові освітні технології, мистецька освіта, дизайн-освіта.

Вступ. В умовах цифровізації та глобалізації економіки молоді підприємці стикаються з необхідністю володіння новітніми технологіями та знаннями для створення і просування конкурентоспроможних продуктів. Сфера креативних індустрій (дизайн, кіно,

музика, маркетинг, ІТ, мода, ігрова індустрія) є особливо чутливою до цифрових змін. Цифровізація дозволяє молоді не лише створювати інноваційні продукти, але й ефективно просувати їх на глобальних ринках. В Україні цифровізація освіти тісно взаємодіє з

комерційним сектором, який активно використовує новітні технології для розробки бізнес-моделей, що ефективно працюють у сучасних умовах (Колешня, 2021, с. 80).

Актуальність дослідження визначається необхідністю адаптації системи підготовки молодих спеціалістів до сучасних реалій, де цифрові технології є ключовим інструментом створення та просування креативних продуктів. Сфера креативних індустрій сьогодні є однією з найбільш динамічних і перспективних галузей економіки, яка сприяє не тільки економічному розвитку, але й культурному збагаченню суспільства.

Цифровізація освіти відкриває нові можливості для молоді, забезпечуючи доступ до глобальних ринків, спрощуючи процеси комунікації, виробництва та поширення творчих продуктів. Підготовка молоді до підприємництва у цій сфері має включати володіння такими цифровими навичками, як управління соціальними мережами, цифровий маркетинг, використання сучасних інструментів візуалізації та анімації, вміння працювати з онлайн-платформами та цифровими інструментами для спільної роботи. Крім того, важливим є формування у молоді навичок аналітичного мислення для ефективної роботи з великими даними, що дозволяє оперативно адаптувати бізнес-стратегії до змінюваних умов ринку. Особливу роль у підготовці молодих підприємців відіграють освітні цифрові платформи, віртуальні тренажери та бізнес-симулятори, які дають змогу практично апробувати різноманітні бізнес-моделі, отримуючи необхідний досвід без ризику. Водночас успішна реалізація цих завдань можлива лише за умови підтримки з боку держави та бізнесу, зокрема через створення цифрових інкубаторів і акселераторів, що сприятимуть трансформації інноваційних ідей у реальні стартапи та комерційно успішні проєкти. Для розширення участі малого та середнього бізнесу в експорті й підвищення їх конкурентоспроможності важливо забезпечити фахівців актуальними знаннями та навичками, що формуються в умовах сучасної освітньої системи. Крім того, варто підтримувати розвиток бізнес-інкубаторів і заохочувати інноваційну активність (Холодницька, 2018, 156).

Джерела. Дослідники розвитку креативних індустрій (О. Ткачук, І. Турський, М. Федик, А. Холодницька, Н. Чечетова, Т.

Чечетова-Терашвілі та ін.) підтверджують важливість розвитку у майбутніх фахівців підприємницької і цифрової компетентностей для успішної реалізації професійної кар'єри. Певний інтерес для досягнення визначених у статті завдань становлять дослідження Я. Колешні та В. Кохана, присвячені проблемам розвитку цифрових освітніх платформ як інструментів ефективних бізнес-моделей. Теоретичні й методичні аспекти підготовки молоді до підприємницької діяльності розглядалися у працях Л. Базиль, В. Байдуліна, Л. Бондаревої, М. Вачевського, І. Гриценко, Д. Закатнова, М. Ляшенко, В. Майковської, Г. Матукової та ін. Водночас актуальним залишається питання використання цифрових освітніх технологій для підвищення якості підготовки молоді до діяльності у сфері креативних індустрій.

Мета статті – проаналізувати вплив цифровізації освіти на формування підприємницьких навичок молоді.

Методи: теоретичний аналіз наукової, виробничо-практичної, довідкової і навчальної літератури – для вивчення впливу цифровізації освіти на підготовку молоді до підприємницької діяльності у сфері креативних індустрій; узагальнення отриманої теоретичної інформації та емпіричних даних – для виділення позитивного міжнародного досвіду щодо використання цифрових освітніх технологій у підготовці молоді до розвитку кар'єри; опитування молоді – для визначення рівня їх готовності до застосування цифрових технологій у процесі відкриття і ведення власної справи.

Результати й обговорення. Креативні індустрії характеризуються високою інноваційністю, потребою в швидкій адаптації та гнучкістю бізнес-моделей. Вони також є одним із провідних напрямів і рушійних сил сучасної інноваційної економіки, охоплюючи, зокрема, сфери культури й мистецтва. Креативність у цьому контексті асоціюється не лише з інноваціями, але й із творчою діяльністю. Саме тому широкого застосування набуло поняття «креативні індустрії» (Чечетова&Чечетова-Терашвілі, 2019). Ця сфера активно використовує цифрові технології для створення нових продуктів, їхнього просування, маркетингу та комунікації з клієнтами. Особливе значення в цьому контексті мають мультимедійні технології, що дозволяють поєднувати текст, звук, зображення, відео й анімацію для створення

яскравих, привабливих і конкурентоспроможних продуктів. Поняття цифровізації передбачає інтеграцію інформаційно-комунікаційних технологій у всі сфери життєдіяльності, зокрема й у систему освіти. Використання цифрових інструментів значно розширює межі традиційного навчання, роблячи освіту доступною, інтерактивною та персоналізованою. Мультимедійні технології в дизайні дозволяють свідомо й гармонійно інтегрувати багато видів інформації. Завдяки комп'ютерним засобам з'являється можливість представляти інформацію у різноманітних формах, які широко застосовуються в освітньому процесі закладів освіти різних рівнів, зокрема: графічні зображення (скановані фотографії, креслення, карти, слайди), аудіо (звукзаписи голосу, звукові ефекти, музика), відеоматеріали з ефектами, інтерактивні елементи, 3D-моделювання, анімації та анімаційне моделювання (Колесник та ін., 2024, с. 646). Використання мультимедійних засобів допомагає молоді набувати практичних навичок створення якісного контенту, сприяє розвитку творчого потенціалу та поглиблює взаємодію у процесі навчання.

З огляду на це, важливого значення набуває підготовка молоді до підприємницької діяльності у сфері креативних індустрій. Згідно з дослідженням лабораторії Rating Lab, проведеним спільно з соціологічною групою «Рейтинг» (2023), 73% опитаних представників української молоді прагнуть мати власний бізнес, тоді як лише 19% віддають перевагу роботі за наймом (Ставлення молоді до власного бізнесу: Україна та ЄС, 2023). Водночас дослідження показує, що лише третина з тих, хто бажає розпочати власну справу, здійснила конкретні кроки для її реалізації. Основними мотивами для започаткування бізнесу є: особисте задоволення від втілення ідеї (65%) і покращення матеріального становища та незалежність (55%). Серед причин, чому молодь обирає роботу за наймом, виділяються: стабільний дохід (64%), недостатність фінансів і ресурсів для відкриття власного бізнесу, невпевненість у власних силах (42%), потреба у фіксованому робочому графіку (38%), брак додаткових знань і навичок для започаткування власної справи (36%) (Work.ua, 2023; Ставлення молоді до власного бізнесу: Україна та ЄС, 2023). Цікаво, що 87% здобувачів професійної освіти зацікавлені в кар'єрі підприємця. Однак вони визнають, що підготовка

до підприємництва зазвичай обмежується теоретичними знаннями та написанням бізнес-планів без достатньої практичної підготовки (Молодіжне підприємництво: навчання, 2023). За результатами наукового дослідження Державного інституту сімейної та молодіжної політики відомо, що у 2021 р. середній показник позитивного ставлення молоді до підприємництва в Україні становив 63%, що було дещо нижчим за середній показник у європейських країнах (близько 75%) (Сірий, 2021, с. 19). Варто наголосити, що вже у 2023 р., за дослідженнями групи «Рейтинг», яка вивчала ставлення молоді до власного бізнесу в Україні і країнах ЄС, ці показники помітно змінилися. Так, 73% молодих людей в Україні віддали перевагу самозайнятості і власному бізнесу і лише 19% заявили про бажання бути найманими працівниками. У той час коли в країнах ЄС, 56% опитаних молодих людей зазначили, що хочуть працювати за наймом, щоб уникнути ризиків, і лише 39% виявили готовність до самозайнятості (Ставлення молоді до власного бізнесу: порівняння України та ЄС, 2023).

Отже, ці дані, з одного боку, свідчать про високий інтерес української молоді до підприємництва, а з іншого – свідчать про існування потреби в покращенні якості і практичної спрямованості освітніх програм для більш ефективної підготовки молоді до самозайнятості, особливо у сфері креативних індустрій, що є дуже чутливою до розвитку цифрових технологій. Цифровізація підготовки здобувачів освіти до підприємництва означає створення умов для набуття молоддю навичок роботи з цифровими платформами (Coursera, Prometheus, Udemy), застосування сучасних інструментів для розвитку креативних компетенцій (Adobe Creative Cloud, Canva), а також управління бізнес-процесами (Google Workspace, CRM-системи). Важливо впроваджувати мультимедійні технології, бізнес-симулятори та інтерактивні тренінги, які допомагатимуть молодим підприємцям практично застосовувати отримані знання у змодельованих умовах, наближуючи освітній процес до реальних потреб ринку. Використання таких інноваційних інструментів, як віртуальна (VR) та доповнена реальність (AR), дає можливість детально опрацьовувати ідеї, тестувати продукти та моделі без фінансових ризиків. Водночас необхідним є розвиток

цифрових інкубаторів і акселераторів стартапів, які створюють сприятливе середовище для підтримки, фінансування та реалізації креативних підприємницьких ініціатив молоді.

Важливо, щоб освітні програми, які спрямовані на підготовку молоді до підприємницької діяльності, інтегрували цифрові технології вже на початкових етапах навчання. Це може бути реалізовано через впровадження онлайн-курсів, віртуальних тренажерів, вебінарів, майстер-класів із залученням успішних підприємців та експертів із цифрових технологій. Одним із ключових напрямів цифровізації освіти є створення онлайн-платформ і цифрових інструментів, що дозволяють молоді отримати необхідні знання і навички. Використання віртуальних тренажерів, симуляторів бізнесу, а також технологій доповненої і віртуальної реальності (AR/VR) дозволяє молодим підприємцям в безпечних умовах набувати практичний досвід і перевіряти власні бізнес-ідеї без фінансових та іміджевих ризиків. Соціальні мережі (Instagram, TikTok, YouTube) стають важливими інструментами для маркетингу і брендингу, а фріланс-платформи (Fiverr, Upwork) дозволяють молоді легко інтегруватися в ринок праці, комерціалізуючи свої навички. Цифрові платформи сприяють розвитку віртуального ринку праці й формуванню особливого типу дистанційної зайнятості – електронного фрілансу (Кохан, 2021, с. 31).

Необхідним є також створення цифрових інкубаторів та акселераторів, які сприятимуть реалізації творчих ідей молоді у конкретні бізнес-проекти. Це дозволить не лише отримати теоретичні знання, а й сформувати практичні навички ведення бізнесу у цифровому середовищі. Важливим аспектом у цьому контексті є співпраця освітніх установ із реальним бізнесом, що дозволить студентам здобувати досвід вирішення практичних задач та адаптувати власні проекти до сучасних вимог ринку (Ткачук, 2015). Завдяки цьому молодь зможе краще зрозуміти процеси управління стартапами, ознайомитись із сучасними бізнес-моделями та ефективними стратегіями цифрового маркетингу. Додатково створення таких цифрових майданчиків сприятиме активному розвитку професійних мереж, налагодженню контактів із потенційними інвесторами та менторами, а також допоможе

молоді знайти перших клієнтів і партнерів для майбутньої підприємницької діяльності.

Основними перешкодами на шляху цифровізації підготовки молоді до відкриття і ведення власної справи є низький рівень цифрової грамотності багатьох здобувачів освіти, обмежений доступ до технологій у різних регіонах країни, недостатньо адаптовані до цифрової економіки освітні програми та недостатність фінансування освіти. Вирішення цих проблем потребує комплексних заходів за участю державних органів, приватного бізнесу та громадських організацій (Турський, 2016). Ще однією важливою перешкодою, що гальмує успішне впровадження цифрових технологій в освітній процес, є низький рівень цифрових навичок не лише серед молоді, але й викладачів. Ця проблема значною мірою обумовлена недостатньою увагою до цифрових технологій у чинних освітніх стандартах і програмах, а також недосконаліми механізмами підвищення кваліфікації педагогічних кадрів. Як наслідок, багато здобувачів освіти не володіють навіть базовими навичками роботи з цифровими платформами та сучасними інформаційно-комунікаційними інструментами, що створює суттєві труднощі при їх виході на ринок праці у сфері креативних індустрій, що стрімко цифровізуються.

Обмежений доступ до технологій у різних регіонах країни ще більше ускладнює ситуацію. У той час, як у великих містах молодь має змогу користуватися сучасними інструментами та сервісами, у сільській місцевості й малих містах досі спостерігається суттєвий цифровий розрив. Відсутність стабільного швидкісного інтернету та сучасного комп'ютерного обладнання суттєво обмежує можливості молоді отримувати якісні знання, розвивати підприємницькі навички та активно включатися у цифрову економіку.

Ще однією важливою проблемою є недостатня адаптованість освітніх програм до цифрових умов функціонування сучасного арт-ринку. Більшість навчальних планів і програм не враховують потреб сучасного бізнесу і швидкої зміни цифрових технологій, що його обслуговують. Це унеможливорює швидку адаптацію молоді до нових викликів цифрового ринку праці. Для подолання цієї проблеми необхідно систематично оновлювати освітні програми, активно залучати до їх розроблення представників бізнесу, експертів з цифрових

технологій, а також досвідчених підприємців, які зможуть передавати молоді актуальні знання і навички.

Недостатність фінансування також суттєво стримує темпи цифровізації підготовки молоді до відкриття і ведення власної справи. Сучасні цифрові технології, мультимедійні інструменти та програмне забезпечення, необхідні для ефективної підготовки молоді, вимагають значних фінансових вкладень. На сьогодні ці витрати переважно лягають на освітні установи або приватних інвесторів, проте їх ресурси здебільшого є досить обмеженими. Тому необхідною є активна участь держави в створенні спеціалізованих фондів і програм фінансування цифровізації освіти.

Для успішного подолання перелічених перешкод важливим є розвиток державно-приватного партнерства, яке дозволить поєднати зусилля та ресурси держави й бізнесу. Також необхідно активізувати роль громадських організацій, які можуть виступати ініціаторами освітніх проєктів, популяризувати цифрові навички та здійснювати просвітницьку роботу серед молоді. Тільки комплексний підхід із залученням усіх зацікавлених сторін дозволить ефективно реалізувати стратегію цифровізації освіти, що позитивно вплине на підготовку молоді до підприємництва і розвиток країни в цілому.

Перспективним напрямом удосконалення підготовки молоді до реалізації професійної кар'єри через самозайнятість у сфері креативних індустрій є застосування штучного інтелекту для персоналізації навчання, що дозволяє адаптувати освітні матеріали до індивідуальних особливостей, здібностей і потреб кожного студента. Використовуючи алгоритми машинного навчання, освітні платформи можуть аналізувати успішність, швидкість засвоєння інформації, інтереси й уподобання студентів, пропонуючи персоналізовані навчальні траєкторії і завдання. Це забезпечує підвищення мотивації, покращує якість засвоєння знань і сприяє формуванню практичних навичок. Не менш важливим є систематичне впровадження елементів підприємницької освіти у формальні освітні програми, починаючи вже з молодших курсів. Інтеграція курсів із основ підприємництва, цифрового маркетингу,

управління бізнес-проєктами, креативного мислення та інновацій дозволить студентам здобути необхідні навички для започаткування власного бізнесу та успішної діяльності в умовах цифрової економіки.

Висновки. Дослідження підтвердило, що цифровізація освітнього процесу є необхідною умовою ефективної підготовки молоді до підприємницької діяльності у сфері креативних індустрій. Це відкриває нові можливості для розвитку підприємницького потенціалу молоді, забезпечуючи доступ до знань, технологій і ресурсів, що є критично важливими в умовах цифрової трансформації вітчизняної економіки. Цифрові платформи, мультимедійні інструменти, елементи доповненої реальності, аналітичні програми та інші технології значно підвищують ефективність освітнього процесу та сприяють формуванню практичних навичок, необхідних для успішного ведення бізнесу в креативному середовищі. На основі аналізу теоретичних та узагальнення отриманих емпіричних даних визначено фактори, що впливають на покращення умов розвитку підприємницької компетентності майбутніх фахівців, а саме: активне залучення держави та бізнесу до створення умов для цифровізації освіти; розширення доступу до цифрових ресурсів для молоді; постійне оновлення освітніх програм з урахуванням новітніх цифрових трендів; впровадження сучасних технологій (VR/AR, штучний інтелект) в освітній процес; посилення практичного компоненту навчання з використанням бізнес-симуляторів та інкубаторів стартапів). Важливою є також підтримка ініціатив громадських організацій, які працюють у сфері цифрової освіти та підприємництва, а також розбудова партнерств між закладами освіти й представниками креативних індустрій.

Отже, цифровізація підготовки молоді до підприємницької діяльності у сфері креативних індустрій є стратегічним напрямом розвитку освіти, що сприяє формуванню конкурентоспроможних, інноваційно-активних фахівців. Саме такі кадри здатні не лише ефективно реалізовувати бізнес-ідеї, а й генерувати нові смисли, продукти і послуги, які відповідають викликам цифрової епохи й сприяють сталому розвитку економіки країни.

Список посилань:

- Колесник, Н. Є., Куниця, Г. В., & Погосьян, Д. Р. (2024) Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технології та анімаційної графіки. *Наука і техніка сьогодні*, 9(37), 356-366.
- Колесник, Н. Є., Шостачук, Т. В., & Максимчук, А. П. (2024) Мультимедійні технології в дизайні: теорія та практика. *Наука і техніка сьогодні*, 8(36), 641-652.
- Колешня, Я. О. (2021). Цифрові платформи як ефективна бізнес модель. *Бізнес, інновації, менеджмент: проблеми та перспективи: зб. тез доп. II Міжнар. наук.-практ. конф., 22 квіт. 2021 р.*, (с. 80-81). Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, Вид-во «Політехніка».
- Кохан, В. П. (2021). Цифрова платформа як інструмент цифрової економіки. *Право та інновації*, 1(33), 29-34.
- Лише 19% молоді в Україні хочуть бути найманими працівниками: результати опитування (2023, 11 серпня). *Work.ua*. https://www.work.ua/news/ukraine/2469/?utm_source=chatgpt.com
- Молодіжне підприємництво: навчання (2024, 03 березня). *Освіта.UA*. https://osvita.ua/vnz/reform/91550/?utm_source=chatgpt.com
- Сірий, Є.В. (2021). Особливості розвитку молодіжного підприємництва та самозайнятості молоді в Україні: монографія. Київ: ЦОП «Глобус» ФОП Кравченко Я.О.
- Ставлення молоді до власного бізнесу: Україна та ЄС (2023, 02 серпня). *Rating Lab*. <https://ratinglab.org/research/attitude-of-young-people-to-the-own-business>
- Ткачук, О. М. (2015). Креативність у підприємницькій діяльності. *Глобальні та національні проблеми економіки*, 7, 500-503.
- Турський, І. В. (2016). *Глобальні та регіональні тренди креативних індустрій та перспективи їх розвитку в Україні*. URL: <http://www.elartu.tntu.edu.ua>
- Федик, М. В. (2022). Креативна зайнятість в умовах цифрових трансформацій. Інвестиції: практика та досвід, 1, 48-54.
- Холодницька, А. В. (2018). Актуальні тенденції розвитку креативних індустрій в Україні в умовах глобалізації. *Економіка і суспільство*, 14, 151–157.
- Чечетова, Н. Ф., & Чечетова-Терашвілі, Т. М. (2019). Креативне підприємництво – основа креативної економіки країни та її регіонів. *Wschodnioeuropejskie Czasopismo Naukowe (East European Scientific Journal)*, 9(49), 47-52.
- Kolesnyk, N., Piddubna, O., Polishchuk, O., Shostachuk, T., & Breslavska, H. (2022). Digital art in designing an artistic image. *Ad alta: journal of interdisciplinary research*. 12 (2). SPECIAL ISSUE XXXI, 128-133.

Переклад і транслітерація

- Kolesnyk, N. Ye., Kunytsia, H. V., & Pohosian, D. R. (2024). Pidhotovka maibutnikh fakhivtsiv z dyzainu do vykorystannia vizualnoho kontentu multymediinykh tekhnolohii ta animatsiinoi hrafiky [Preparation of future design specialists for the use of visual content, multimedia technologies, and animation graphics]. *Nauka i tekhnika sohodni*, 9(37), 356-366, [in Ukrainian].
- Kolesnyk, N. Ye., Shostachuk, T. V., & Maksymchuk, A. P. (2024). Multymediini tekhnolohii v dyzaini: teoriia ta praktyka [Multimedia technologies in design: theory and practice]. *Nauka i tekhnika sohodni*, 8(36), 641-652, [in Ukrainian].
- Koleshnia, Ya. O. (2021). Tsyfrovi platformy yak efektyvna biznes model [Digital platforms as an effective business model]. In *Biznes, innovatsii, menedzhment: problemy ta perspektyvy: zb. tez dop. II Mizhnar. nauk.-prakt. konf., 22 kvit. 2021 r.*, (s. 80-81). Kyiv: KPI im. Ihoria Sikorskoho, Vyd-vo «Politekhnikha», [in Ukrainian].
- Kokhan, V. P. (2021). Tsyfrova platforma yak instrument tsyfrovoy ekonomiky [Digital platform as a tool of digital economy]. *Pravo ta innovatsii*, 1(33), 29-34. [in Ukrainian].

Lyshe 19% molodi v Ukraini khochut buty naimany my pratsivnykamy: rezultaty opytuvannia [Only 19% of young people in Ukraine want to be employees: survey results] (2023, 11 serpnia). Work.ua. https://www.work.ua/news/ukraine/2469/?utm_source=chatgpt.com, [in Ukrainian].

Molodizhne pidpriemnytstvo: navchannia [Youth entrepreneurship: training] (2024, 03 bereznia). Osvita.UA. https://osvita.ua/vnz/reform/91550/?utm_source=chatgpt.com, [in Ukrainian].

Siryi, Ye.V. (2021). *Osoblyvosti rozvytku molodizhnogo pidpriemnytstva ta samozainiatiosti molodi v Ukraini: monohrafiia* [Features of the development of youth entrepreneurship and youth self-employment in Ukraine: monograph]. Kyiv: TsOP «Hlobus» FOP Kravchenko Ya.O., [in Ukrainian].

Stavlennia molodi do vlasnoho biznesu: Ukraina ta YeS [Attitudes of young people towards their own business: Ukraine and the EU] (2023, 02 serpnia). Rating Lab. <https://ratinglab.org/research/attitude-of-young-people-to-the-own-business>, [in Ukrainian].

Tkachuk, O. M. (2015). Kreatyvnist u pidpriemnytskii diialnosti [Creativity in entrepreneurial activity]. *Hlobalni ta natsionalni problemy ekonomiky*, 7, 500-503, [in Ukrainian].

Turskyi, I. V. (2016). Hlobalni ta rehionalni trendy kreatyvnykh industrii ta perspektyvy yikh rozvytku v Ukraini [Global and regional trends of creative industries and prospects of their development in Ukraine]. <http://www.elartu.tntu.edu.ua>, [in Ukrainian].

Fedyk, M. V. (2022). Kreatyvna zainiatiist v umovakh tsyfrovnykh transformatsii [Creative employment under conditions of digital transformations]. *Investytsii: praktyka ta dosvid*, 1, 48-54, [in Ukrainian].

Kholodnytska, A. V. (2018). Aktualni tendentsii rozvytku kreatyvnykh industrii v Ukraini v umovakh hlobalizatsii [Current trends in the development of creative industries in Ukraine under globalization]. *Ekonomika i suspilstvo*, 14, 151-157, [in Ukrainian].

Chechetova, N. F., & Chechetova-Terashvili, T. M. (2019). Kreatyvne pidpriemnytstvo – osnova kreatyvnoi ekonomiky krainy ta yii rehioniv [Creative entrepreneurship as the basis of the creative economy of the country and its regions]. *Wschodnioeuropejskie Czasopismo Naukowe (East European Scientific Journal)*, 9(49), 47-52, [in Ukrainian].

Kolesnyk, N., Piddubna, O., Polishchuk, O., Shostachuk, T., & Breslavska, H. (2022). Digital art in designing an artistic image. *Ad alta: journal of interdisciplinary research*, 12 (2). SPECIAL ISSUE XXXI, 128-133, [in English].

DOI: <https://doi.org/10.32835/2707-3092.2024.29.181-188>

DIGITALIZATION OF YOUTH TRAINING FOR ENTREPRENEURIAL ACTIVITIES IN THE CREATIVE INDUSTRIES

Natalii Kolesnyk

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Fine Arts and Design, Zhytomyr Ivan Franko State University, <https://orcid.org/0000-0001-9384-9369>, e-mail: kolesnik@zu.edu.ua

Abstract

The relevance of this study stems from the significant and growing role of digital technologies in the economy, particularly within the creative industries, where the digitalization of all aspects of life has become a prerequisite for competitiveness.

Aim: To analyze the impact of digitalizing education on the development of entrepreneurial skills among young people.

Methods: Theoretical analysis of scientific, industry-practical, reference, and educational literature to explore the influence of digitalized education on preparing youth for entrepreneurial activities in the creative industries; synthesis of theoretical information and empirical data to identify positive international practices in using digital educational technologies to prepare youth for career development; and a survey of young people to assess their readiness to apply digital technologies in starting and managing their own businesses.

Results: Based on the theoretical analysis of research sources, it was established that integrating digital technologies into youth training significantly enhances their entrepreneurial competence and preparedness for entrepreneurial activities. The majority of surveyed students expressed a positive attitude toward digital innovations in education and confirmed the need for further development of digital skills through practical sessions, webinars, and workshops. Through the analysis of theoretical insights and the synthesis of empirical data, key factors were identified that improve conditions for developing entrepreneurial competence in future professionals. These include active involvement of the state and businesses in creating opportunities for digitalizing education, expanding youth access to digital resources, continuously updating educational programs to reflect the latest digital trends, incorporating modern technologies (such as VR/AR and artificial intelligence) into the educational process, and strengthening the practical component of training through business simulators and startup incubators.

Conclusions: The digitalization of youth training for entrepreneurial activities in the creative industries is a critical factor in shaping competitive professionals capable of creating innovative products that meet the demands of the digital era.

Keywords: *digitalization of education, creative industries, entrepreneurial competence, digital educational technologies, arts education, design education.*

Стаття надійшла до редакції: 02 Вересня 2024

Прийнято до друку: 12 Грудня 2024