

ший напрям спрямований на заохочення працівників до прояву креативності шляхом створення сприятливих зовнішніх умов праці (матеріальна та нематеріальна мотивація), другий – на безпосередній вплив на креативність за допомогою методів вирішення творчих завдань.

Практика свідчить, що з метою активного розвитку інноваційних ідей менеджери повинні створювати умови, в яких найповніше б розкрився творчий потенціал працівників. Для цього використовуються різні методи стимулювання творчої активності персоналу, а саме: методи прямого стимулювання – розмір заробітної плати, надбавки, премії, пільги та інші винагороди; непрямі методи – придбання акцій, оплата участі в наукових конференціях, право працювати над розробкою ідеї у робочий час тощо.

Для того, щоб правильно організувати процес розвитку креативності персоналу, керівник повинен провести аналіз існуючої ситуації. Відповідно до розробленої методики вона проводиться в три етапи: оцінка рівня розвитку торговельного підприємства, створення відповідної атмосфери, мотивація до творчості. На кожному з етапів керівник повинен вирішувати певне коло питань. Під час дослідження було виявлено, що для розвитку та стимулювання креативного мислення персоналу менеджер повинен давати йому свободу дій, стимулюючи до роботи шляхом уточнення кінцевої мети та значущості її виконання. Також він повинен стимулювати формування творчих рішень до виконання завдання з допомогою:

- 1) створення атмосфери відвертості та взаємодії, в якій підлеглі зможуть стимулювати один в одному більшу обізнаність і висунення ідей;
- 2) звільнення від зайвої владності та використання залежності підлеглих – традиційних схем управління;
- 3) стимулювання за рахунок матеріальних важелів;
- 4) врахування індивідуальних відмінностей, надання глибокої оцінки унікальним рисам характеру кожної особистості, її сильним і слабким сторонам;
- 5) забезпечення людей стимулювальною роботою, яка викликає почуття персонального та професійного росту.

Висновки. Отже, єдиним способом забезпечити успішний інноваційний розвиток торговельного підприємства є формування креативної діяльності персоналу, що постійно підтримуватиме творчий потенціал працівників. В організаціях із сильною креативною діяльністю формується інноваційне управління людськими ресурсами, відбувається гармонізація стосунків між учасниками інноваційного процесу, а також підтримується сприятливий інноваційний клімат. Від цього залежить здатність і готовність людини до творчості. Саме працівники, які володіють знаннями, компетенціями і навичками, а також здатністю до їхнього використання, становлять основний креативний стратегічний ресурс торговельного підприємства.

Література

1. Князь С.В. Креативний менеджмент : навч. посібн. / О.Є. Кузьмін, С.В. Князь, І.В. Литвин, Д.К. Зінкевич. – Львів : Вид-во НУ "Львівська політехніка". – 2010. – 124 с.
2. Князь С.В. Креативний потенціал підприємства як чинник формування інноваційних технологічних процесів : монографія / О.Є. Кузьмін, С.В. Князь, В.Й. Жежуха, Н.В. Савіцька. – Львів : Вид-во "Тріада плюс", 2012. – 464 с.

3. Лігоненко Л.О. Економіка торговельного підприємства: методика вирішення планово-економічних творчих задач : навч. посібн. / Л.О. Лігоненко, Л.В. Ключенок. – К. : Вид-во КНТЕУ, 2005. – 295 с.

4. Мазаракі А.А. Економіка торговельного підприємства : підручник [для студ. ВНЗ] / А.А. Мазаракі, Л.О. Лігоненко, Н.М. Ушакова. – К. : Вид-во "Хрещатик", 1999. – 800 с.

5. Процак К.В. Креативність персоналу як важливий чинник інноваційного розвитку підприємства / К.В. Процак, О.П. Просович // Вісник Національного університету "Львівська політехніка" : зб. наук.-техн. праць. – Львів : Вид-во НУ "Львівська політехніка". – 2011. – № 698. – С. 272- 276.

Данько Т.И., Яцушко И.А. Креативная деятельность персонала как перспектива инновационного развития торгового предприятия

Освещены теоретические основы креативности в системе инновационного развития торгового предприятия как одного из главных условий повышения его конкурентоспособности. Рассмотрены существующие подходы к изучению креативности персонала и элементы, способствующие развитию креативности персонала торгового предприятия. Сформулированы необходимые меры для стимулирования развития креативности и творческих способностей работников, выделены факторы, которые способствуют формированию креативной деятельности персонала, и важные условия успеха инновационной деятельности предприятия.

Ключевые слова: креативность, персонал, торговое предприятие, менеджер, мотивация, инновационная деятельность.

Dan'ko T.I., Yatsushko I.A. Creative Activity as a Staff Perspective of Innovative Development of the Trade Enterprise

Some theoretical foundations of creativity in the innovative system of the commercial enterprise as one of the main conditions for increasing its competitiveness are highlighted. Existing approaches to the study of staff creativity, and the elements that contribute to the development of commercial enterprise staff creativity, are studied. Some necessary measures to encourage the development of creativity and artistic abilities of employees are formulated. Some factors that contribute to the formation of staff creative activities that are important for success of innovative activity of commercial enterprise are defined.

Key words: creativity, staff, commercial enterprise, manager, motivation, innovation.

УДК 004.9:712.3

Доц. І.А. Зайцева, канд. біол. наук –
Дніпропетровський ДАЕУ

ОСОБЛИВОСТІ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ "КОМП'ЮТЕРНЕ ПРОЕКТУВАННЯ САДОВО-ПАРКОВИХ ОБ'ЄКТІВ" ДЛЯ СТУДЕНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ "САДОВО-ПАРКОВЕ ГОСПОДАРСТВО"

Висвітлено особливості і запропоновано методику викладання дисципліни "Комп'ютерне проектування садово-паркових об'єктів" для студентів спеціальності "Садово-паркове господарство". Розглянуто ключові аспекти ефективного вивчення основ комп'ютерної графіки та обґрунтовано мінімальний перелік необхідних спеціалізованих програм для набуття практичних навичок із проектування садово-паркових об'єктів і ландшафтного дизайну. Структура дисципліни містить два змістовних модулі: "Основи комп'ютерної графіки" і "Використання спеціалізованих комп'ютерних програм для проектування садово-паркових об'єктів" по десять лабораторних занять кожний. Перший модуль націлений на вивчення загальних теоретичних засад створення графічних об'єктів на комп'ютері, задачею другого є цільова орієнтація студентів у інформаційному просторі комп'ютерних програм і технологій, які спеціально створені для проектування об'єктів садово-паркового будівництва і ландшафтно-архітектури.

Ключові слова: вища освіта, комп'ютерна графіка, комп'ютерне проектування, садово-паркові об'єкти.

У контексті реформування вищої освіти, що зумовлене соціально-економічними і державно-політичними перетвореннями, постійним зростанням обсягу інформації, об'єктивним збільшенням кількості навчальних дисциплін, при стабільних термінах навчання у ВНЗ, постала необхідність оптимізації навчальної діяльності студентів, шляхом впровадження новітніх комп'ютерних технологій, звільнити їх від рутинної роботи та подовжити час на творчу діяльність. Зокрема, на майбутніх фахівців зі спеціальності "Садово-паркове господарство" покладено вирішення складних завдань архітектурно-художнього проектування садово-паркових об'єктів. Поглиблення знань за цією професією на рівнях "спеціаліст" і "магістр" забезпечується напрямками, що охоплюють такі сфери як соціокультурна, управління, наукових досліджень, аналізу інформації та комп'ютерних технологій.

Проектування садово-паркових об'єктів (парків, садів, приватних ділянок, міських ландшафтних композицій, малих архітектурних форм) пов'язане із здобуттям, обробленням, аналізом значного обсягу графічної інформації, а саме: розробленням схем планування, креслень, фотоматеріалів, ескізів ландшафтних композицій у цілому і окремих елементів, малих архітектурних форм та інших видів графічних матеріалів [1, 2]. Традиційними основними методами виконання цих робіт є креслення, малюнок, живопис, макетування та інші види робіт, що виконуються вручну. Останніми роками, з розвитком високопродуктивних інформаційних (комп'ютерних) технологій, розроблено чимало графічних програм різного призначення, зокрема програми для дво- і тривимірного моделювання з використанням анімації і візуалізації об'єктів. Не замінюючи і не підміняючи традиційні методи створення садово-паркових об'єктів і ландшафтних композицій комп'ютерна графіка надає ландшафтному дизайнеру нові прогресивні можливості для реалізації його творчого потенціалу.

Метою дисципліни "Комп'ютерне проектування садово-паркових об'єктів" є формування у майбутніх фахівців садово-паркового господарства знань і умінь у сфері використання сучасних комп'ютерних технологій у проектуванні елементів садово-паркової архітектури під час створення різних ландшафтних об'єктів і композицій.

За підсумками вивчення дисципліни "Комп'ютерне проектування садово-паркових об'єктів" студент повинен знати: теоретичні основи комп'ютерної графіки; головні відомості про сучасні комп'ютерні програми загального дизайнерського призначення, які доцільно використовувати для проектування садово-паркових об'єктів (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, "Компас-3D", AutoCAD, Autodesk 3ds Max та ін.); недоліки і переваги найефективніших спеціалізованих програм для проектування об'єктів ландшафтної архітектури і дизайну (*Garden Planner*, *Realtime Landscaping Pro*, *Sierra Complete 3D Land Designer*, *Landscape Design Deluxe*, *Наш Сад* та ін.).

Після закінчення вивчення дисципліни студент повинен вміти: проектувати ландшафтні композиції різного призначення і об'єкти садово-паркової архітектури; робити аналіз і вибір раціонального проектувального рішення в найкоротший час; спостерігати під різними ракурсами вибрані рослини, планувальні елементи і малі архітектурні форми; за допомогою різних засобів редагування і налаштування програм міняти параметри композицій і форм; створювати

ти віртуальні елементи ландшафту і садово-паркові об'єкти з метою їх найкращого поєднання і розташування у майбутніх композиціях; експериментувати, міняючи асортимент рослин, терміни квітіння, кольорове і композиційне рішення ділянки або парку; самостійно створювати дизайн-проекти об'єктів садово-паркової архітектури.

Структура навчальної дисципліни містить два змістових модулі. Перший модуль "Основи комп'ютерної графіки" охоплює 10 лабораторних робіт і націлений на вивчення загальних теоретичних засад створення графічних об'єктів на комп'ютері. Під час виконання цих робіт відбувається покрокове знайомство студентів із основними поняттями і термінами комп'ютерної графіки, її основними видами і програмним забезпеченням, яке дає змогу оперувати зображеннями на екрані монітора, креслити плани, ескізи, створювати об'єкти ландшафтної архітектури, виводити результати на друк, а також правильно сканувати різні документи й матеріали, фотографувати, створювати бібліотеки текстур, об'єктів, рослин тощо.

Головна увага при цьому приділяється растровим (фотографічним, або піксельним) зображенням, які становлять основу планів фотофіксації об'єктів будь-якого проектування, а також використовуються: 1) як фон під час складання ескізного або генерального плану у програмах креслення (AutoCAD), векторної (CorelDraw, Adobe Illustrator та ін.) і тривимірної (Autodesk 3ds Max) графіки; 2) для створення текстур матеріалів (покриття доріжок, підпирних стінок, огорож, малих архітектурних форм, крони дерев, газонів тощо); текстури зберігаються у бібліотеках програм і можуть використовуватись при моделюванні садово-паркових об'єктів у програмах векторної і тривимірної графіки; 3) під час створення фотомонтажу, колажів, анімації для подання проекту замовнику у декількох варіантах із врахуванням майбутнього вигляду об'єкта, що проектується, або його сезонної динаміки; 4) для формування бібліотек садово-паркових об'єктів (рослин, квіткових композицій, огорож, малих архітектурних форм тощо).

Під час опрацювання лабораторних робіт першого змістовного модуля студенти вивчають інтерфейс, головні інструменти і команди таких графічних редакторів: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw. Наприкінці модуля опрацьовують етапи проектного аналізу садово-паркового об'єкта і оформлюють результати у графічному вигляді зі застосуванням комп'ютерної програми "КОМПАС-3D".

Другий змістовний модуль "Використання спеціалізованих комп'ютерних програм для проектування садово-паркових об'єктів" охоплює 10 лабораторних занять, завданням яких є цільова орієнтація студентів у інформаційному просторі комп'ютерних програм і технологій, які спеціально створені для проектування садово-паркових об'єктів і ландшафтного дизайну. Під час виконання лабораторних робіт другого змістовного модуля студент має змогу, використовуючи спеціальні методичні розробки й інструкції, ознайомитись з інтерфейсом таких програм: *Garden Planner 3.0* [3]; *Наш Сад Рубін 9.0* [4]; *Realtime Landscaping Pro 5* [5]; *OnyxGARDEN SuperBundle 2.1* [6]. В усіх випадках використовуються trial-версії комп'ютерних програм, узятих із сайтів компаній-розробників програмного забезпечення. Звичайно така версія працює протягом 30 діб.

Алгоритм виконання лабораторних робіт спрямовує студента на поступове опрацювання навчально-методичного матеріалу від простого (двовимірне проектування) до більш складного (тривимірні плани). Розглянемо коротко можливості цих програм.

Garden Planner – комп'ютерна програма, яка дає змогу проектувати садово-паркові об'єкти засобами двовимірної комп'ютерної графіки. Програма має простий у використанні графічний віконний інтерфейс (рис. 1). Головний інструмент – миша. Основна операція – перетягування. Програма має велику кількість вбудованих садово-паркових об'єктів: дерев'янистих і трав'яних рослин, малих архітектурних форм, будівель, огорож, покриттів, електромереж, комунікацій та ін. За допомогою вбудованих інструментів можна створювати бібліотеки користувача (рослини, малі архітектурні форми тощо). План об'єкта масштабується. При роздрукуванні зберігається висока якість передачі кольору. Кінцевий результат можна експортувати в графічний формат BMP або JPEG. На жаль, програма не має можливостей формувати тривимірні плани, але її засобів цілком достатньо для ефективного створення ескізів, роздрібнених креслень, дендропланів, умовних позначень рослин та ін.

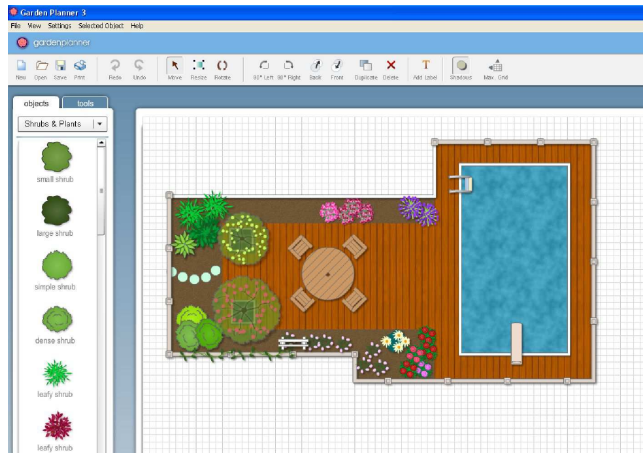


Рис. 1. План ділянки з терасою і басейном, виконаний у програмі Garden Planner

У програмі *Garden Planner* студенти, що навчаються за спеціальністю "Садово-паркове господарство", створюють ескізний проект садово-паркової ділянки з використанням власноруч розроблених умовних позначень рослин.

Наш Сад Рубін 9.0 – графічний редактор, якісний програмний продукт, орієнтований на ландшафтне проектування та дизайн. Програма використовує реалістичні тривимірні моделі садово-паркових об'єктів і складається з чотирьох основних робочих модулів: 1) планувальник – дає змогу проектувати різні елементи садово-паркового ландшафту (мощення, доріжки, об'єкти топіарного мистецтва, водні пристрої та ін.); 2) енциклопедія рослин – містить докладну інформацію про більш ніж 15000 декоративних рослин світу з можливістю їх відбору (фільтрації) за 25 параметрами, також детальні річні таблиці агротехнічних операцій (частково ілюстрованих або доповнених анімацією) з догляду за

рослинами відкритого і закритого ґрунту; 3) фотоплан – дає змогу працювати з фотографічними зображеннями об'єктів ландшафтної архітектури, дає змогу додати у проект фотографії реальних об'єктів, наприклад, фонтанів, альтанок, будівель, різних покриттів і т.і., для створення ефекту повної реалістичності; 4) редактор ресурсів – дає змогу створювати власні тривимірні моделі і текстури і використовувати їх при проектуванні.

У цій програмі студент, який не має спеціальної комп'ютерної підготовки, зможе розробити проект садової ділянки або фрагмент місцевості з лінійними розмірами до 500 м, задати параметри геоластики, розмістити на плані будівлі та споруди, прокласти доріжки і водойми, розставити декоративні елементи і посадити рослини у вигляді солітерів, груп, живоплотів, вказати відстань до об'єктів (наприклад, на посадковому кресленні). Можливе використання в якості основи паперового носія (креслення, зробленого від руки) для скорочення часу проектування.

Створений проект легко коригується, його можна демонструвати у тривимірному зображенні з будь-якої точки перегляду в будь-який місяць року. При цьому налаштовується камера й освітлення. Також можна переглянути проект із прогнозом через кілька років. Для створеного проекту автоматично розраховується його кошторис із докладною калькуляцією. Для готового проекту можна зробити відеопрезентацію, план можна роздрукувати на принтері або послати замовнику через мережу Інтернет. До переваг програми безсумнівно належить прекрасна графіка і можливість швидкого створення проекту.

Під час виконання практичної частини другого змістовного модуля дисципліни "Комп'ютерне проектування садово-паркових об'єктів" студенти певний час напрацьовують навички проектування у комп'ютерній програмі *Наш Сад Рубін 9.0*, виконуючи такі практичні завдання: 1) вивчення інтерфейсу програми *Наш Сад Рубін 9.0*, основних команд і інструментів для створення садово-паркових об'єктів; 2) вивчення можливостей програми *Наш Сад Рубін 9.0* для створення садово-паркового освітлення; 3) проектування ландшафтних квітників у програмі *Наш Сад Рубін 9.0*. Робота з електронною енциклопедією рослин; 4) вивчення можливостей програми *Наш Сад Рубін 9.0* для створення малих архітектурних форм і вставки їх у проект; 5) проектування дерев і чагарників у програмі *Наш Сад Рубін 9.0*. Робота з електронною енциклопедією деревних рослин; 6) створення газону у програмі *Наш Сад Рубін 9.0*.

Realtime Landscaping Pro 5 – це ідеальний інструмент для проектування садово-паркових об'єктів у 3D вигляді. Програма оснащена прекрасною графікою, має сучасний інтерфейс (рис. 2) і проста в управлінні. Завдяки вдалому використанню останніх досягнень у сфері 3D-технологій, навіть початківці з ландшафтного проектування і дизайну зможуть планувати і візуалізувати свої ідеї. Програма містить велику бібліотеку об'єктів садово-паркового господарства – всього 11000, зокрема: 5200 видів вищих рослин і 3000 малих архітектурних форм. *Realtime Landscaping Pro* надає змогу створити відео ландшафтних проектів, записати їх на компакт-диск або завантажувати на власний веб-сайт. Також можна роздрукувати проект у повному кольорі на будь-якому принтері, що підтримується операційною системою Windows. Працює на платформі Windows. Має графічний віконний інтерфейс. Основний інструмент – миша.

Комп'ютерна програма Realtime Landscape Pro складається з трьох окремих додатків: Realtime Landscape Pro – дає змогу проектувати і візуалізувати у 3D вигляді садово-паркові об'єкти, елементи і компоненти ландшафту; Realtime Landscaping Photo – додає можливість створювати проекти на основі власних фотографій у 2D вимірі; Realtime Picture Editor – інтерактивний редактор зображень. У програмі Realtime Landscape Pro студенти кафедри садово-паркового господарства ДДАЕУ виконують практичну частину другого змістовного модуля за темою "Проектування садово-паркового ландшафту в програмі *Realtime Landscaping Pro 5*".

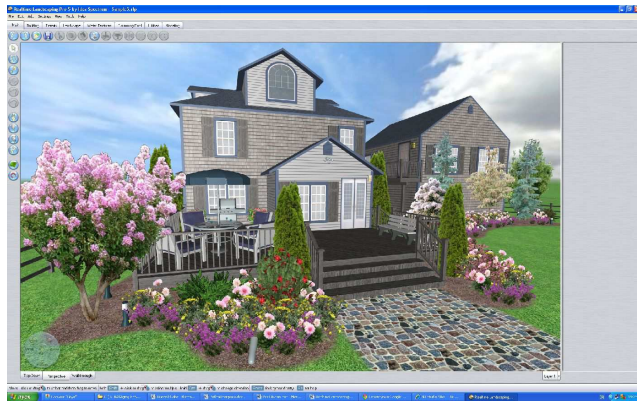


Рис. 2. Інтерфейс програми Realtime Landscaping Pro

Тема містить послідовне виконання таких практичних завдань: 1) створення і налаштування нового проекту; 2) архітектурно-художнє перетворення рельєфу (геопластика); 3) проектування будівлі; 4) внесення в проект малих архітектурних форм; 5) створення доріжок і покриттів; 6) планування освітлення; 7) озеленення території в програмі *Realtime Landscaping Pro 5*. Висаджування чагарників по межах ділянки. Садіння дерев. Створення квітників; 8) оформлення водоймища (ставу); 9) перегляд завершеного проекту. Створення відеопрезентації.

OnyxGARDEN SuperBundle 2.1 – графічний пакет, який складається з 6 самостійних комп'ютерних програм для створення (генерування) і редагування моделей рослин різних ботанічних груп. OnyxBAMBOO дає змогу проектувати рослини бамбуку; OnyxFLOWER – квіткові рослини; OnyxPALM – пальмові; OnyxGRASS – трав'яні рослини; OnyxTREE BROADLEAF – листяні деревні рослини (рис. 3); OnyxTREE CONIFER – хвойні деревні рослини.

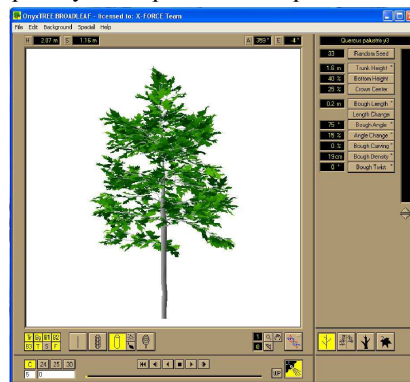


Рис. 3. Інтерфейс програми OnyxTREE BROADLEAF

Усі ці програми – редактори готових моделей рослин, які користувач завантажує із певних бібліотек, а потім налаштовує за своїм розсудом, відповідно до проектного задуму. Створені користувачем моделі рослин можна зберегти як зображення, додати до бібліотеки рослин у деякі програми ландшафтного проектування або у якості моделі експортувати в програму Autodesk 3ds Max.

Вважаємо, що у процесі вивчення дисципліни "Комп'ютерне проектування садово-паркових об'єктів" графічний пакет *OnyxGARDEN SuperBundle 2.1* дає змогу студенту розкрити свій творчий потенціал, розширити уявлення про можливості комп'ютерної графіки і підготувати практичну платформу для освоєння таких повнофункціональних професійних програмних продуктів для створення і редагування тривимірної графіки та анімації, як Autodesk 3ds Max.

Висновки. Розроблено методику викладання дисципліни "Комп'ютерне проектування садово-паркових об'єктів" для студентів спеціальності "Садово-паркове господарство, яка передбачає поступове вивчення основ комп'ютерної графіки за допомогою графічних редакторів растрової (точкової) і векторної (об'єктної) графіки (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw). Наприкінці першого змістового модуля студенти опрацьовують етапи проектного аналізу садово-паркового об'єкта і оформлюють результати у графічному вигляді зі застосуванням комп'ютерної програми "КОМПІАС-3D".

У другій частині курсу передбачається знайомство зі спеціалізованими програмами для ландшафтного проектування (*Garden Planner*, 3D Наш Сад, *Realtime Landscaping*, *OnyxGARDEN SuperBundle*), які дають змогу у короткі терміни набути навичок комп'ютерного проектування як двовимірних, так і тривимірних об'єктів, творчого формування бібліотек рослин, малих архітектурних форм, умовних позначень рослин для дендроплану, створення ескізів, робочих креслень, генерального плану, а також відеопрезентації завершеного проекту.

На наш погляд, недостатня кількість аудиторних годин не дає змоги вивчити основні можливості складного тривимірного моделювання (наприклад, у програмі Autodesk 3ds Max), опанувати алгоритм створення реалістичних пейзажів і ландшафтних поверхонь (Vue, Bryce), головні принципи комп'ютерної анімації (Motion Builder), створення рекламних відеопрезентацій проекту.

Література

1. Методические указания по проектированию зеленых насаждений городов, поселков и сел [для студ. спец. архитектур.-строит. и землеустр. фак-ов / Харьковский ордена Трудового Красного знамени сельхоз. ин-т им. В.В. Докучаева; сост.: Б.Ф. Остапенко, А.Д. Жирнов. – Харьков : Изд-во Харьковская типография. – 1975. – № 13. – 135 с.
2. Теодоронский В.С. Объекты ландшафтной архитектуры : учебн. пособ. [для студ. спец. 260500] / В.С. Теодоронский, И.О. Богоява. – М. : Изд-во МГУЛ, 2003. – 300 с.
3. Компанія-розробник графічної комп'ютерної програми Garden Planner 3.0 : Web-сайт. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.smallblueprinter.com/index.html>. – Назва з екрану.
4. Компанія-розробник графічної комп'ютерної програми Наш Сад Рубін 9.0 : Web-сайт. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.dicomp.ru/products>. – Назва з екрану.
5. Компанія-розробник графічної комп'ютерної програми Realtime Landscaping Pro 5 : Web-сайт. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.ideaspectrum.com>. – Назва з екрану.
6. Компанія-розробник графічної комп'ютерної програми OnyxGARDEN SuperBundle 2.1 : Web-сайт. [Електронний ресурс]. – Доступний з <http://www.onyxtree.com>. – Назва з екрану.

Зайцева І.А. Особенности преподавания дисциплины "Компьютерное проектирование садово-парковых объектов" для студентов специальности "Садово-парковое хозяйство"

Освещены особенности и предложена методика преподавания дисциплины "Компьютерное проектирование садово-парковых объектов" для студентов специальности "Садово-парковое хозяйство". Рассмотрены ключевые аспекты эффективного изучения основ компьютерной графики и обоснованный минимальный перечень необходимых специализированных программ для приобретения практических навыков по проектированию садово-парковых объектов и ландшафтного дизайна. Структура дисциплины включает два содержательных модуля: "Основы компьютерной графики" и "Использование специализированных компьютерных программ для проектирования садово-парковых объектов" по десять лабораторных занятий каждый. Первый модуль нацелен на изучение общих теоретических основ создания графических объектов на компьютере, задачей второго является целевая ориентация студентов в информационном пространстве компьютерных программ и технологий, которые специально созданы для проектирования объектов садово-паркового строительства и ландшафтной архитектуры.

Ключевые слова: высшее образование, компьютерная графика, компьютерное проектирование, садово-парковые объекты.

Zaytseva I.A. Teaching the Course "Computer-Aided Design of Garden and Park Objects" for the Students of Speciality "Horticulture"

The peculiarities and the methods of teaching the course "Computer-aided design of garden and park objects" for students of "Horticulture" have been considered. The key aspects of the basics of computer graphics effective learning has been analysed and reasonable minimum set of required specialized software for practical skills training of landscape design have been substantiated. The structure of training course includes two content modules: "Fundamentals of computer graphics" and "Using specialized software for the design of gardens objects", each of which consists of ten practical lessons. The first module focuses on the study of the general theoretical basic foundations of creating graphical objects on the computer; the task of the second module is to target students' orientation in the information space of computer programs and technologies that are specifically created for the design of landscape construction and architecture.

Key words: higher education, computer graphics, computer-aided design, garden and park objects.

УДК 005.95

Асист. І.В. Козут – НУ "Львівська політехніка"

ФОРМУВАННЯ ЕТАПІВ УПРАВЛІННЯ ЛОЯЛЬНІСТЮ ПЕРСОНАЛУ

Управління лояльністю персоналу підприємств – одна з актуальних тем у контексті управління людськими ресурсами. Висвітлено основні причини відсутності системи управління лояльністю персоналу на більшості українських підприємствах. На основі аналізу джерел літератури та сучасних досліджень виділено найактуальніші серед них. Подано визначення понять: "управління лояльністю персоналу", "внутрішнього потенціалу персоналу". Підкреслено важливість створення окремих програм з управління лояльністю та наведено основні етапи формування таких програм, що дасть змогу полегшити процес впровадження системи управління лояльністю персоналу на підприємствах.

Ключові слова: управління лояльністю персоналу, внутрішній потенціал персоналу, етапи, концепція управління лояльністю, програма.

На підприємствах постійно змінюється кількість працівників, оскільки ринок робочої сили завжди є мінливий та чутливий до зовнішнього середовища. Поява конкурентів, політичні, економічні, соціальні чинники тощо спричиняють рух робочої сили, що не завжди є вигідним для підприємств. Звільнення працівника, особливо висококваліфікованого та досвідченого, з підприємства і висока плинність кадрів призводять до додаткових незапланованих витрат, що знижують економічну ефективність діяльності підприємства.

Урізноманітнення соціально-економічних форм організації виробництва потребує змін в управлінні трудовими ресурсами з метою спрямування їх інтелектуального, трудового потенціалу в правильному для людини, підприємства і суспільства загалом напрямі. У контексті управління людськими ресурсами актуальною є тема управління лояльністю персоналу [1].

Лояльність працівників до організації є важливим критерієм, що впливає на стабільну кадрову політику організації. Саме за допомогою правильно сформованої системи управління лояльністю керівникам організації легше досягати успішних результатів діяльності, зменшити плинність кадрів та зробити підприємство конкурентоспроможним на ринку.

Аналіз останніх досліджень показав, що проблемами управління персоналом підприємства та лояльністю персоналу займалися такі науковці, як: М. Армстронг, В.І. Дмівяка, Ю.М. Вершило, Т.О. Соломандіна, І.Ю. Баландіна, В.С. Кабакова, А.Я. Кібанова, Е.І. Комарова, А.Д. Лебедева, М.І. Скаржинський та ін. Незважаючи на значну кількість науковців, які приділяли увагу цьому питанню, існує необхідність у пошуку нових методів управління лояльністю персоналу, чим обумовлена актуальність теми дослідження.

Метою роботи є визначення поняття "управління лояльністю персоналу" та основних етапів під час формування програм управління лояльністю персоналу підприємства.

Для досягнення поставленої мети виконано такі завдання: проаналізовано сучасні праці науковців, які здійснювали дослідження у цьому напрямі, визначено сутність понять управління лояльністю персоналу та наведено основні етапи формування системи управління лояльністю персоналу на підприємстві.

Однією з важливих складових управління діяльністю підприємства є система управління лояльністю персоналу. Формування та впровадження такої системи дає змогу керівникам підприємства оцінювати задоволеність працівників змістом посадових обов'язків і умовами праці, визначати рівень ефективності роботи колективу підприємства загалом, виявляти міру лояльності персоналу до системи матеріального і нематеріального заохочення роботи, отримувати дані про імідж підприємства в очах працівників, а також виявляти задоволеність співробітників стосунками в колективі [9]. І які б методи мотивації, стимулювання, підвищення лояльності або задоволеності керівник не обрав, він не повинен забувати про те, що саме лояльні співробітники, які відчувають, що їх цінують, впевнені в собі та у своїх здібностях, можуть гарантувати стабільний розвиток підприємству.

Управління лояльністю персоналу – це процес, що дає змогу підприємству оптимізувати наявний людський ресурс, підвищити ефективність діяльності підприємства завдяки підвищенню якості виконуваних робіт і долученню персоналу в роботу підприємства, тобто формуванню високої міри лояльності персоналу. Це визначення сформував О.В. Мякінченко, за результатами дослідження якого було вивчено поширеність програм управління лояльністю персоналу безпосередньо на підприємствах [2].

Отже, "управління лояльністю персоналу" – це комплекс програм та заходів, що дають змогу ефективно використовувати внутрішній потенціал персоналу для отримання максимальної користі для підприємства та працівників. Внут-