



Снимка: Ив. Мелникова/Блумфилд

# Когато студентите търсят повече от диплома

Или защо университетът вече не е единственият път към професионалната реализация

автор:  
Валерия Терзиева

**И**зборът на висше образование е едно от най-важните решения, които младите хора трябва да вземат. То рядко е само избор на специалност. Това е избор на среда, контакти, получаване на нужните умения и практически опит. Решението само по себе си влияе не само върху първата работа, но често и върху цялата кариера.

Докато традиционните университети остават основен източник на теоретични знания,

динамиката на съвременния пазар изисква нови умения. С появата на новите професии, които са свързани с дигиталния маркетинг, UX/UI дизайн, софтуерно инженерство, графични изкуства и креативни индустрии, пазарът на труда се променя със светкавична скорост. Административните процедури и продължителният процес на акредитация създават предизвикателства на висшето образование, като забавят въвеждането на актуални курсове, докато пазарът вече изисква го-

тови специалисти с приложими умения.

В отговор на тази нужда се появиха интензивни професионални курсове, които комбинират практика и теоретични знания, насочени към конкретни роли в бизнеса и индустриите. Те предлагат по-концентриран формат, по-гъвкаво време, често онлайн обучение и най-важното - работа по реални казуси, задачи и проекти. За част от младите хора това е допълнение към следването, както и начин да станат конкурентни още преди

дипломирането. За други това е алтернатива за преквалификация, особено когато цената на времето се измерва в пропуснати възможности за стаж, работа и работа по изграждане на добро портфолио.

Наблюдението на Петя Георгиева, експерт от Института за пазарна икономика, е, че все повече млади търсят качество и смисъл в образованието, а не просто диплома. Тя подчертава, че част от университетите трудно се адаптират към скоростта, с която се променят професиите, и че формалното образование все по-често се поставя под въпрос, когато не води до професионална реализация. В същото време университетът остава предпочитан за работодателя, но реалните умения, функционалната грамотност, критичното мислене и желанието за непрекъснато учене стават решаващи.

По информация на Министерството на образованието и науката броят на студентите до 30 години в специалности, пряко или частично са свързани с маркетинга, расте устойчиво в периода 2020 до 2025 г. Броят на студентите в специалности, свързани с маркетинга, се е уве-

личил с близо 140% за последните пет години. Това е скок, който трудно може да се обясни само с нови тенденции, по-скоро може да се тълкува като отражение на реална потребност на бизнеса от хора, които разбират потребителя, каналите, данните и комуникацията. През последните години UX и UI дизайнът навлезе скоростно сред образованието. Броят на студентите, обучаващи се в тази програма, расте до 675 през 2022/2023 г.

### Маркетингът като лаборатория за нови умения

Маркетингът е сред специалностите, в които промяната се вижда най-отчетливо, защото професията отдавна не е само реклама. Днес тя е смесица от стратегия, съдържание, данни, технологии, потребителско поведение и умение да се работи с инструментариум, който се обновява непрекъснато. Интересът на студентите към специалности, свързани с маркетинга, продължава да расте. По данни на Министерство на образованието и науката за период от последните 5 години броят на обучаващите се младежи в такива програми се е увеличил с близо 140%. В самата статистика МОН включва както специалности с основен фокус върху маркетинга, така и програми, които комбинират специалността с други области. Най-важното, което отличава този тип обучение като курсовете, е методът. „Телерик Академия“ например описва програмите си като мост между университета и пазара на труда, с работа по реални бизнес казуси, задания от компании и финални проекти, които изискват приложими решения. Според проучване на академията сред завършили в края на 2024 г. 74% от анкетираните споделят, че обучението е допринесло за

ускоряване на кариерното им развитие, а 47% от завършилите Upskill програмите са сменили фокуса на основната си дейност след обучението.

Подобна перспектива дава и SoftUni, където посочват ясна тенденция младите да търсят алтернативни или допълващи форми на образование. Аргументите са близки - бързо придобиване на приложими умения, работа с актуални технологии и инструменти, изграждане на портфолио и гъвкав формат, който позволява съчетаване с работа или следване. SoftUni подчертават, че техните курсове са практически насочени и включват задачи и проекти, обратна връзка от преподаватели практики. След завършване на избраната програма, курсистите получават сертификат за курс, диплома за завършена цялостна програма или удостоверение от МОН при лицензирани професионални обучения.

Курсистите не изучават само теория, а активно участват в разработването на маркетингови стратегии, оптимизация на процеси и дигитални кампании. В много от програмите те работят по задания, предоставени от компании, което им дава възможност да изпробват наученото в реален бизнес контекст и да получат обратна връзка както от ментори, така и от работодатели.

### Дизайн специалностите - повече практически насочени

Интересът към креативните професии като графичен дизайн, интериорен дизайн и UX/UI дизайн също расте значително сред младите хора. Зад тези специалности стоят дисциплина, технологична грамотност и уменията да се работи по зададен критерий и условие. Може да се каже, че при тях практиката е ключов елемент за развитието

## Специалности като маркетинг, UX/UI дизайн и гейминг привличат все повече млади хора, а практическическите курсове се превръщат в допълнение към университетското образование.

на студентите.

С академичната 2020/2021 г. интересът към графичния дизайн нараства. В първите години записалите се студенти в тази специалност драстично се увеличават - с 60%. През изминалите две години обаче тази тенденция избледнява и се наблюдава лек спад в предпочетите специалността. В същото време при UX и UI дизайна се отчита значително нарастване на интереса, което показва ориентация на студентите към по-дигитални и технологични направления.

В този контекст курсовете и академиите играят ролята на ускорител на образователния процес. При тях обещанието не е просто знания, а работен навик и изграждане на портфолио. „Телерик“ поставят акцент върху регулярни домашни, работката на финални проекти и използване на инструменти, включително практическа работа с решения на изкуствения интелект според спецификата на програмата. SoftUni също коментират, че изграждане на проекти и портфолио е от значение за един млад специалист, както и възможността да се работи с преподаватели, които ежедневно работят в индустрията и пренасят реални практики в обучението.

### Новият модел на образование в гейминг индустрията

Ако има сектор, който ясно показва как образованието трябва да се адаптира и реформира, това е този на гейминга и креативните изкуства. Данните на МОН за дизайн за игри остават с малки абсолютни стойности, но тенденцията е показателна. От 22 студенти до 30 години, които са избрали програма във висшето образование, свързана с тази сфера през 2020/2021 г., интересът се е покачил до 72 студенти, които изучават висше образование, свързано с тази индустрия, през академичната 2025/2026 г.

ARC Academy, която предлага курсове, свързани с гейминг, дигитални и визуални изкуства, посочва, че в периода 2020 до 2025 г. в програмите им са се записали близо 1500 участници до 30 години, като тази група е над 90% от всички обучаеми. Разпределението по формати също говори много - 264 студенти в двегодишни професионални програми, 730 в профилиращи онлайн курсове, 384 в летни академии за тийнейджъри и 81 в подготвителни програми за ученици. От ARC Academy посочват, че над 90% от започналите курсисти завършват успешно, близо 35% продължават към по-напреднали програми, а над 70% от завършилите до 30 години намират реализация в гейминг и креативните индустрии или започват самостоятелна професионална дейност, включително на свободна практика.

Ключовият елемент тук отново е практиката. ARC Academy описват обучението, което имитира студийна среда, с портфолио, екипна работа по прототип на игра и представяне пред жури от професионалисти. |К