

DOI 10.31483/r-110213

Пугач Варвара Анатольевна

Плотникова Марина Геннадьевна

ВОВЛЕЧЕНИЕ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ В ПРОЕКТНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ВУЗОВ

Аннотация: в содержании главы рассматриваются взаимосвязи системы «преподаватель – студент – проектная деятельность» с построением концепции дизайна полиграфической продукции и устоявшимися графическими рекламными образами сформировавшейся высшей школы дизайна. Затрагиваются вопросы практической деятельности обучающихся в подготовке конкретной полиграфической продукции. Проводится обзор экспериментального проектирования дизайна буклета, который является основой для коллаборации разных профессиональных направлений дизайна, в том числе коммуникативного дизайна и дизайна костюма. В процессе исследования представлен реальный опыт и раскрыты этапы вовлечения студентов-дизайнеров в проектную деятельность, выявлены особенности подачи информационного и профориентационного материала в современной полиграфической продукции, предложены методические рекомендации.

В главе изучены новые аспекты информации об опыте школ дизайна. Выявлены новые методы совместной работы преподаватель – студент – проектная деятельность. В исследовании рассматривается алгоритм работы студента в проектной деятельности по созданию буклета. В результате проведения исследования были сформулированы усовершенствованные методические рекомендации по вовлечению студентов-дизайнеров в проектную деятельность вузов.

Ключевые слова: проектная деятельность студентов-дизайнеров, буклет, профессиональная культура будущих дизайнеров, дизайн-образование.

Abstract: the chapter discloses interrelationships of a 'teacher – student – project activity' system with the construction of the design concept of printed products

and well-established graphic advertising images of the established higher school of design. The chapter deals with the issues of students' practical activity during the preparation of specific printing products. The chapter presents an overview of the experimental planning of the booklet design, which is the basis for collaboration of various professional design areas, including communicative design and costume design. In the course of the research, real experience is presented and the stages of involving design students in project activities are revealed, identifying the peculiarities of presenting information and career guidance material in modern printing products, suggesting methodological recommendations.

The chapter explores new aspects of information about the experience of design schools. New methods of collaborative work of 'teacher – student – project activity' system are shown in the chapter. The study considers the algorithm of student's work in the project activity of creating a booklet. The research results in defining improved methodological recommendations for the involvement of design students in the project activity of higher education institutions.

Keywords: *project activity of design students, booklet, professional culture of future designers, design education.*

1.1. Введение в проектную деятельность в вузе.

Сегодня дизайн призван отвечать на функциональные, эстетические запросы потребителей продукта, учитывать эмоциональную реакцию личности, соответствовать социальной роли и статусу субъекта [7]. Уже в период обучения, начинающего специалиста необходимо подготавливать к работе с заказчиком, исполнению реального технического задания. Привлечение обучающихся в реальную проектную деятельность основано на поисках мотивации молодого специалиста. При этом необходимо учитывать такой фактор как его возможная неготовность быстро реагировать на замечания обратной связи, так как у студентов отсутствует опыт практической деятельности в проектировании не условных, а реальных графических объектов. С одной стороны, есть заказы, заказчики и различные проекты для вовлечения студентов, с другой стороны су-

существует ограничение по времени исполнения и отсутствие навыков принятия самостоятельного решения. Таким образом, в процессе работы над проектом требуется постоянный контроль и курирование работы студентов – будущих дизайнеров преподавателем высшей школы, так как вуз является проводником студента в реальную профессиональную жизнь работы дизайнера.

В связи с вышесказанным нужно отметить, что сегодня остро стоит вопрос конкуренции среди вузов, подготавливающих дизайнеров. Так, например, на данный момент существуют учебные заведения по различным направлениям дизайна, которые зарекомендовали себя, как отдельный бренд качества подготовки обучающихся, например: «Строгановские традиции», Строгановская Детская Академия Дизайна, Школа дизайна НИУ ВШЭ Москва и Санкт-Петербург; Омская школа дизайна костюма; Кафедра дизайна Амурский Государственный университет; «Британская высшая школа дизайна»; Дизайн ЮРГИ Южно-Российский гуманитарный институт; Академия Архитектуры и Искусств Южного Федерального университета. Поэтому необходимо создать свою характерную, узнаваемую школу дизайна (например, как это сделано на кафедре дизайна и конструирования изделий легкой промышленности (далее – ДиКИЛП) ДГТУ), имеющую свою специфику подготовки – в данном случае это разработка полиграфической продукции на основе индивидуальной графической подачи; при этом также представляется актуальной – потребность, связанная с творческой самоидентификацией как регионального сообщества графических дизайнеров, так и коллектива кафедры ДиКИЛП.

Таким образом, актуальность данного исследования заключается в необходимости изучения опыта вовлечения студентов-дизайнеров кафедры ДиКИЛП ДГТУ в проектную деятельность по созданию рекламной полиграфии, так как такой опыт определённой дизайнерской вузовской школы практически не рассматривался.

Для обоснования актуальности исследования стоит добавить, что исходя из опыта проектной деятельности, можно сказать, что современный дизайн ставит перед собой задачи и целый ряд вопросов о том, чем должны заниматься дизай-

неры в процессе обучения. Сегодня студенты-дизайнеры должны думать о том, как учебные дизайн-проекты и их практическая реализация будут способствовать их личному продвижению будущей карьеры. Так как это помогает их уровню профессионального роста и выделяет среди конкурентов в профессиональной среде.

Для реализации цели поставлены следующие задачи исследования:

- представить опыт вовлечения студентов – будущих дизайнеров в проектную деятельность вузов (на примере реализации проекта по созданию рекламного буклета кафедры);
- раскрыть этапы вовлечения студентов – будущих дизайнеров в проектную деятельность вузов;
- обосновать необходимость вовлечения студентов – будущих дизайнеров в реализацию проектов вузов;
- представить методические рекомендации по вовлечению студентов – будущих дизайнеров в проектную деятельность вузов;
- раскрыть особенности подачи информации и профориентационного материала в современной полиграфической продукции.

Теоретической базой в области педагогики дизайна послужили научные работы следующих авторов: О.Г. Яцук «Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект» [16]; А.М. Мехнин «Педагогические условия развития творческих способностей студентов-дизайнеров в процессе преподавания компьютерной графики и информационных технологий» [6]; Н.А. Горина «Инновационные технологии и их значение в процессе обучения студентов дизайнеров» [3]; Д.А. Хворостов «Интеграция образовательных и компьютерных технологий в обучении студента-дизайнера» [14]; а также исследования в области создания полиграфического изделия (буклета) для высших учебных заведений, среди которых работы: Е.В. Гончаренко; «Рекламный информационный буклет факультета как PR-инструмент»; А.Д. Растригина «Буклет института кибернетики» [2]; Н.В. Питолина «Информационный буклет как способ продвижения образовательной программы вуза» [8]; Д.О. Климова

«Разработка буклета для абитуриентов института кибернетики Томского политехнического университета» [5].

Междисциплинарный характер исследования обуславливает использование вышеназванных источников из различных областей гуманитарного знания: теория и история дизайна, теория культуры и культурология, психология, педагогика, компьютерные технологии в дизайне.

Для осуществления поставленной цели авторы обращаются к ряду методов, методологических процедур и операций. Выявляя связи между опытом работы студентов и результатом проектной деятельности, авторы используют методологическую процедуру сравнительного анализа, а также обще-логические операции анализа, синтеза, дедукции, индукции, обобщения, абстрагирования, принципы рассмотрения аналоговых источников в области полиграфической продукции, рекламы, дизайна костюма, графического дизайна, современного искусства и культуры.

Практическая значимость исследования основана на развитии традиций вовлечения студентов-дизайнеров в проектную работу вузов, и внедрению современных подходов проектной деятельности по созданию культурных и креативных продуктов, цель которых – укрепление корпоративного духа творческой кафедры, расширение популярности специальных направлений дизайна и конструирования среди контингента абитуриентов, студентов и сотрудников. Также практическую значимость данной статьи можно обосновать тем, что, используя результаты опыта вовлечения обучающегося – будущего дизайнера в проектную деятельность вузов выявлены определенные этапы подготовки полиграфического носителя, которые позволяют облегчить взаимодействие в работе системы: «преподаватель – студент – типография-заказчик».

1.2. Обсуждения и результаты вовлечения студентов-дизайнеров в проектную деятельность вузов (на примере реализации проекта по созданию рекламного буклета кафедры ДиКИЛП).

Все кафедры (школы) дизайна имеют свою специфику работы, традиции, которые сегодня превращаются в некую брендовую стратегию по привлечению

новых абитуриентов. В первые десятилетия XXI века бренд был только знаком, который использовался для идентификации, айдентика определялась как набор словесных устойчивых средств, обеспечивающих восприятие марки потребителем. Сегодня бренд ВУЗа стал площадкой, объединяющей людей и создающей эмоциональную привязанность. Новые технологии дали возможность определённым школам дизайна вести себя как самостоятельные структуры – сохранять идентичность, становиться многомерными, вариативными и постоянно трансформироваться, рекламируя свой культурный код подготовки обучающихся дизайнеров [11, с. 223]. У каждой школы-творческой кафедры – есть определённый почерк и традиции, некоторый индивидуальный подход в обучении по направления дизайна. Эту тему уже затрагивали в своих исследованиях: Ю.В. Назаров., В.Д. Еськов в статье «Истоки и предпосылки формирования концепции эмоционального дизайна [7]; С. Цао и Ю.В. Назаров в работе «Особенности применения культурных и креативных методов (на примере брендинга университета)» [15]. Данные авторы ввели понятие «культура вуза» для определения брендинга университета, которое использовали в качестве отправной точки для анализа креативных теорий и дизайнерских предложений используемых в университетах при разработке культурных и креативных продуктов, цель которых укрепление коллективного духа, повышение популярности и усиления воздействия атмосферы вузов на контингент студентов и сотрудников.

Современные образовательные процессы, направленные на формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров, предполагают, в том числе актуализацию личностно-ориентированного подхода. Учебно-творческий процесс базируется на репродуктивном методе, в основу которого заложена трансляция имеющихся знаний, и при многочисленном повторении происходит закрепление нового знания или присвоение умений и навыков. Практика подготовки студентов-дизайнеров показывает, что в этой сфере необходимы проявленные творческие способности, общий культурный уровень, а также личностные качества. Личностные качества – это врожденные и/или приобретенные

свойства, помогающие, например, в профессиональной и творческой деятельности. В данном случае, для развития будущего дизайнера могут быть полезны: коммуникабельность, креативность, внимательность, работоспособность, упорство, аккуратность, обучаемость, порядочность, оптимизм. Однако, не смотря на присутствие вышеназванных качеств, а также успешное освоение учебного материала в рамках единых обучающих программ может оказаться недостаточным для становления профессионально-успешного дизайнера. В связи с этим, у одаренных, академически-успешных студентов, часто возникает потребность – в поиске дополнительных возможностей для самореализации. Преподаватели также должны быть заинтересованы в создании подобных дополнительных возможностей по вовлечению обучающихся студентов в реальный проектный дизайн-процесс, желательно имеющий социальную значимость.

На кафедре Дизайна и конструирования изделий лёгкой промышленности (ДиКИЛП) Донского государственного технического университета (ДГТУ) такой возможностью для студентов стало участие в проекте по графическому сопровождению выпускающей кафедры, который раскрывает аспекты различных направлений дизайна. В данном случае, кафедра ДиКИЛП в целом, и конкретнее её заведующая и актив кафедры – выступили в роли заказчика, и регулярно предоставляли студентам, задействованным в проекте – обратную связь. Данный проект проходил в течении 2022–23 учебного года, в нем приняла участие группа студентов 4 курса, в статье представлен лучший вариант проектного решения, который вышел в печать.

Существенной особенностью в рамках реализации проекта на первоначальном этапе, является раскрытие её социальной и личностной значимости для всех сторон: в данном случае, например, преподаватели смогут в наглядной, доступной форме представить информацию поступающим и ответить на возникшие вопросы; абитуриенты получают полезные сведения, возможно, определяющие их профессиональную карьеру; дизайнеры, трудившиеся над проектом, получают свой конкретный практический опыт как вклад в будущее авторское портфолио.

Методика работы над проектным заданием, в принципе, повторяет методику дизайн-проектирования в целом, а именно: анализ проблемы, поиск аналогов и прототипов проектируемого объекта, отбор и выбор идей для проекта, разработка концепции решения, визуализация предварительных вариантов проектного хода и получение обратной связи, предлагаемый результат окончательного дизайна, в данном случае – буклета. Для преподавателя очень важно корректно участвовать в поддержании студенческого проекта, осторожно направляя и не подавляя творческую инициативу студента, вникая во все практические вопросы и уточнения.

Цель проектной деятельности состояла в создании рекламного буклета, наполненного важной информацией для поступающих в данный ВУЗ по направлениям творческой школы «ДиКИЛП».

Задачи проектной деятельности для студентов во время работы над проектом заключались:

- в поиске и анализе аналогов проектной деятельности других школ дизайна;
- в изучении информационного материала заказчика, предоставленного преподавателями из архива кафедры;
- в выполнении эскизной графики ручного и компьютерного варианта;
- в применении на практике умений и навыков работы в графических редакторах;
- в овладении приемами допечатной и постпечатной подготовки буклета;
- в получении опыта взаимодействия с активом кафедры, принятием обратной связи от заказчика и работой с оперативными изменениями по его пожеланиям;
- в получении опыта делового общения со специалистами предприятия в области дизайна и печати полиграфической продукции.

Алгоритмом работы студентов над проектом стали следующие действия:

- выбрать формат буклета и разместить необходимую информацию из архива кафедры, распределив её по трём основным направлениям подготовки ка-

федры (Дизайн костюма, Графический дизайн, Конструирование изделий лёгкой промышленности);

– запросить у преподавателей и отобрать наиболее выразительные фотографии, отображающие текущие процессы и результаты обучения;

– основываясь на принятом фирменном стиле, создать интересную композицию, соединив текст и изображения;

– разработать варианты цветового решения и подобрать шрифты;

– выполнить макет и согласовать его технические стороны с типографией;

– осуществить пробную печать листовки и обсудить её результаты на кафедре – для получения обратной связи и корректировки.

Стоит подчеркнуть, что современный образовательный процесс дизайнерских специальностей построен на базе цифровых технологий и предполагает активное освоение разнообразных инструментов, их взаимовлияние, взаимопроникновение и взаимодействие. В данном проекте были использованы графические редакторы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop. Эскизные решения буклета были выполнены в цветовом профиле CMYK.

Первоначальный этап работы над проектом особенно важен – это постановка преподавателем целей и задач, рекомендация алгоритмов, сильных для студентов, опирающихся на их реальные возможности, знания, умения, навыки, но в то же время более сложные, способствующие росту и развитию личностных качеств, помогающих в профессиональной деятельности. Даже на этом этапе студенты обретают некоторую свободу в действиях, выраженную в решениях, связанных с применением того или иного графического редактора.

Перед студентом, участвующим в подобном проектном процессе, сразу возникают дополнительные задачи, связанные с организацией самостоятельной деятельности, самодисциплиной и ответственностью, рациональным распределением времени, так как текущий образовательный процесс – по-прежнему является приоритетным. Поэтому так важно привлекать не только академически успешных, но и хорошо мотивированных студентов, с отмеченными ранее конкретными, личностными качествами. Сегодня образовательный процесс в усло-

виях научно-технического прогресса нацелен на получение творческого специалиста, обладающего комплексным мышлением, которое формируется только в непрерывном поиске проектных решений [9].

Следующий важный этап реализации проекта – это генерирование самостоятельных креативных идей. Активизация творческого мышления, экспериментирование, активный поиск оригинальных идей – в природе самого понятия дизайна. Этот этап также способствует формированию необходимых умений и навыков: навыки работы в профессиональных графических редакторах; умение обрабатывать фотоматериалы; навыки применения законов композиции на практике, компоновки изображения и текста в макете. Однако, важно, чтобы креативные идеи и найденное проектное решение выглядели не случайными, а убедительными и современными; чтобы важная информация доносилась на языке, понятном абитуриентам и их родителям. На этом этапе проводились активные консультации с преподавателями – активом кафедры, для получения обратной связи.

Этап проектирования – имеет большое значение, в его рамках происходит всестороннее последовательное рассмотрение цели и задач проектной деятельности, в контексте самостоятельной работы студентов. На этом этапе также происходило взаимодействие студентов с заказчиком – преподавателями кафедры ДиКИЛП, заинтересованными в представлении информации по направлениям выпуска. Также разрабатываются различные варианты полиграфического дизайна буклета, закладывается основа визуального ряда для презентации выбранного решения. Таким образом, происходит постепенное становление умений и навыков профессиональной деятельности.

Стоит также отметить, что подобная практика—вовлечение обучающихся в реализацию дизайн-проектов – в процессе обучения обогащает личные творческие возможности студента, дает ресурсы для участия в творческих конкурсах, помогает в создании авторского портфолио, способствует профессиональной саморефлексии, выработке разумного отношения к своим работам. Также

данная деятельность повышает личную уверенность в себе, в своих умениях и навыках, и соответственно, конкурентоспособность на рынке труда.

Кафедра ДиКИЛП, которая является в данном случае заказчиком буклета, представляет сразу три важных и актуальных направления обучения в ВУЗе: 54.03.01 Дизайн – Дизайн костюма и Графический дизайн, а также 29.03.05 Конструирование изделий лёгкой промышленности. В ходе совместной работы преподавателей и студентов был разработан макет буклета профоориентационного плана. Буклет формата А4, три фальца. Линию изгиба называют фальцем: слово это пришло из немецкого языка, «falz» означает сгибать. Эта постпечатная услуга применяется при изготовлении многих проспектов, открыток, буклетов. С внутренней стороны информация была также разделена по трем направлениям подготовки кафедры, в каждом из которых расположены важные сведения: сроки и формы возможного обучения, итоговая квалификация, вступительные испытания на базе среднего общего, среднего профессионального и высшего образования и объекты профессиональной практики (соответствующие фотографии, иллюстрирующие профессиональную деятельность). С внешней стороны буклет представляет собой целостную оригинальную графическую композицию в стиле современного минимализма, дополненную выразительным фотоизображением и цветовыми акцентами, рисунок 1–2. Промежуточные результаты представлены на рисунке 1.



Рис. 1. Вариант лицевой части буклета

Автор работы О.Р. Бобрышева, руководители: В.А. Пугач, М.Г. Плотникова.



Рис. 2. Вариант разворота внутренней части буклета и титульная часть
Автор работы О.Р. Бобрышева, руководители: В.А. Пугач, М.Г. Плотникова.

Завершающие этапы работы над эскизной графикой буклета в рамках реализации дизайн-проекта представлены на рисунках 3,4. В ходе проектирования было решено увеличить размеры визуального ряда на внутренней части буклета, так как на первых этапах вовлечения абитуриента в будущую профессию заметную роль играет наглядное представление о выбранном направлении и специальности.



Рис. 3. Лицевая сторона буклета

Автор работы О.Р. Бобрышева, руководители: В.А. Пугач, М.Г. Плотникова.

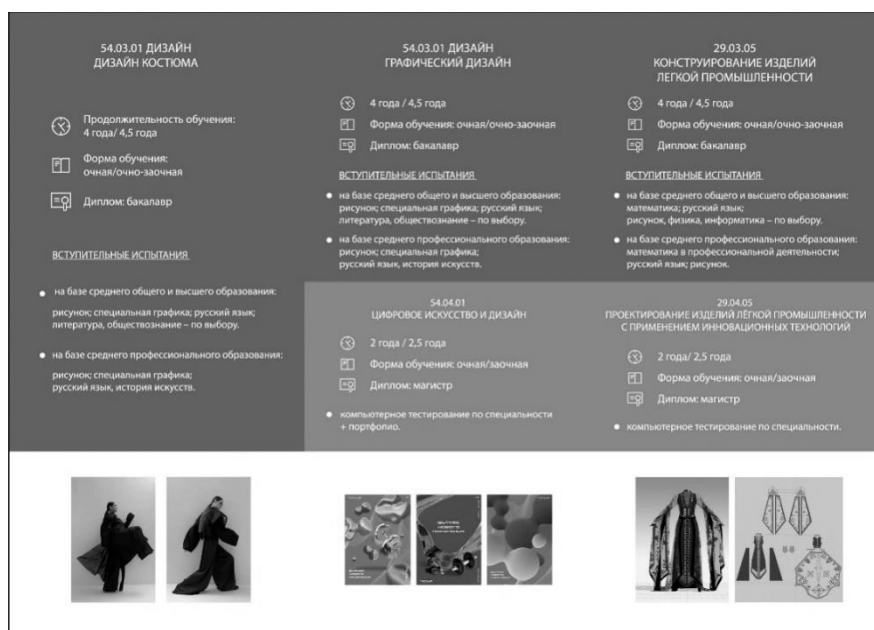


Рис. 4. Буклет (внутренняя сторона)

Автор работы О.Р. Бобрышева, руководители: В.А. Пугач, М.Г. Плотникова.

Вовлечение студента в подобные проекты выводит специалиста на новый профессиональный уровень. Преподавателям и обучающимся необходимо регулярно объединяться для выполнения реальных социально значимых творче-

ских заказов, которые требуют разработки идеи в сжатые сроки и реализуются за счет сторонних финансовых источников. Таким образом, у обучающегося появляется возможность на практике, под руководством преподавателя выполнить поставленную задачу, сделать пробы печати, запустить графические материалы в тираж.

Среди основных принципов профессиональной работы на творческих кафедрах является привлечение в дизайн-образование практикующих дизайнеров. Особенно значимым для усвоения профессии является опыт, стремление к изучению и применению в образовательном процессе новых технологий. Важным компонентом образовательного проекта является внедрение в задания учебного проектирования актуальных проектных задач [10, с. 110]. Подобная форма совместной работы не только помогает процессу вовлечения студентов в проектную деятельность, но и способствует актуализации личностно-ориентированного подхода. Преподаватели и студенты активно взаимодействовали не только между собой, но и с другими членами кафедры, а также со специалистами цеха полиграфической печати. В ходе работы проводились деловые беседы, обсуждались творческие поиски, анализировались возможные варианты проектных решений, корректировалась необходимая информация и способы её подачи. Это помогало развитию коммуникативных способностей, которые необходимо было проявлять обучающимся для продуктивного завершения проекта в полной мере. Судя по успешному результату, очевидно, что в данном проекте сложилось эффективное командное и межличностное взаимодействие, благоприятные профессиональные коммуникации, поддерживающие постепенную, последовательную адаптацию студентов к профессиональной среде. Благодаря живому общению студентов и преподавателей возникало более глубокое и осознанное вовлечение в проектную деятельность, что способствовало развитию творческих способностей и дизайнерского мышления у студентов.

В итоге, исходя из опыта данной проектной деятельности были сформированы следующие методические рекомендации.

Методические рекомендации по вовлечению студентов-дизайнеров в проектную деятельность вузов.

Решением запроса на вовлечение студентов – будущих дизайнеров в проектную деятельность вузов может стать методическая система педагогических воздействий определенной направленности:

– во-первых, необходимо первоначальное формирование адекватной мотивации у обучающихся, ориентированной на участие в реальных, а не условных проектах;

– во-вторых, важным аспектом является предварительная подготовка преподавателем соответствующего материала по проекту для обучающихся;

– в-третьих, преподаватели должны объяснять и показывать на практике смыслы и отличия учебных заданий на инициативные темы от реальных заказов у конкретных работодателей. Учебные задания предоставляют пути и средства для развития потенциала творческого воображения, логического мышления. Опытная проектная деятельность в совместной работе с заказчиком дает возможность обучающемуся углубиться в практическую реальность своей профессии;

– в-четвертых, преподаватель должен постараться раскрыть социальную значимость выбранного проекта.

Заключение

В результате проведенного исследования можно сделать выводы, что на первых этапах вовлечения студента в проектную деятельность вузов преподавателям необходимо тщательно подготовить информационные материалы для работы и регулярно проводить корректирование дизайна буклета.

В целом, можно сказать, что вовлечение в проектный процесс обучающихся студентов – важная практика приобретения профессиональных компетенций, так как благодаря получению подобного опыта будущие дизайнеры быстрее обретают необходимую квалификацию и творческий стиль. Как уже отмечалось ранее, вовлечение студентов в дополнительную проектную деятельность способствует совершенствованию образовательного процесса: естественно, что

учебные задачи организуются по дидактическим принципам от простого к сложному, но невозможно переоценить опыт живой практической работы, решения реальной социально-значимой задачи. Рассмотрев полученные результаты по успешному созданию рекламного буклета для абитуриентов, наполненного важной информацией для поступления в ДГТУ по дизайн-направлениям, можно сделать выводы об актуальности и социальной востребованности процесса вовлечения студентов в проектную деятельность вузов.

Дальнейшая работа по исследованию данной темы будет продолжена и получит развитие в сфере презентации творческой кафедры ДиКИЛП в онлайн-трансляции ДГТУ, а также на научно-практических конференциях, организуемых вузом.

Список литературы

1. Глущенко М.Г. Программно-организационные принципы деятельности Баухауза в контексте дизайн-образования: к истории вопроса / М.Г. Глущенко // Казанская наука. – 2016. – №9. – С. 81–83. – EDN XQSPCZ.

2. Гончаренко Е.В. Рекламный информационный буклет факультета как PR-инструмент / Е.В. Гончаренко // Актуальные проблемы гуманитарных наук: сборник научных трудов студентов, аспирантов и молодых ученых (Томск, 05–06 апреля 2012 г.). – Томск, 2012. – С. 14–15. – EDN QCWHAR.

3. Горина Н.А. Инновационные технологии, их значение в процессе обучения студентов-дизайнеров / Н.А. Горина // Опыт внедрения информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс: материалы всероссийской заочной научно-практической конференции (Курган, 18 ноября 2016 г.). – Курган: Курганский государственный университет, 2016. – С. 17–20. – EDN YJWJSR.

4. Дизайн костюма: теория, практика, образование: монография / А.А. Кулешова [и др.]; под ред. И.В. Черуновой; Ин-т сферы обслуж. – Шахты: Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) ДГТУ, 2015. – 162 с. – EDN URKOPI

5. Климова О.Д. Разработка буклета для абитуриентов института кибернетики Томского политехнического университета / О.Д. Климова, Ю.С. Ризен // Молодежь и современные информационные технологии: сборник трудов XI Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых (Томск, 13–16 ноября 2013 г.). – Томск: Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2013. – С. 424–426. – EDN SARSLF.

6. Мехнин А.М. Педагогические условия развития творческих способностей студентов-дизайнеров в процессе преподавания компьютерной графики и информационных технологий / А.М. Мехнин // Компетентностный подход в образовании: опыт и инновации: материалы Всероссийской (заочной) научно-практической конференции (Курган, 18 апреля 2014 г.). – Курган: Курганский государственный университет, 2014. – С. 73–77. – EDN YJWELT.;

7. Назаров Ю.В. Истоки и предпосылки формирования концепции эмоционального дизайна / Ю.В. Назаров, В.Д. Еськов // Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. Серия: Декоративное искусство и предметно-пространственная среда – 2022. – №1–2. – С. 267–272. – DOI 10.37485/1997–4663_2022_1_2_267_272. – EDN MBAOFJ.

8. Питолина Н.В. Информационный буклет как способ продвижения образовательной программы вуза / Н.В. Питолина // Когнитивные исследования языка. – 2021. – №3 (46). – С. 914–917. – EDN LBQSPG.

9. Плотникова М.Г. Актуальные тенденции проектирования современного портфолио графического дизайнера / М.Г. Плотникова // Мода и дизайн: исторический опыт – новые технологии: материалы Региональной научно-практической конференции (Грозный, 27 ноября 2020 г.). – Махачкала: Чеченский государственный педагогический университет; ИП Овчинников Михаил Артурович (Типография Алеф), 2020. – С. 182–186. – EDN ZONTQZ.

10. Плотникова М.Г. Вещь как предмет художественного конструирования в контексте практик дизайн-образования / М.Г. Плотникова // Педагогика искусства: электронный научный журнал. – 2016. – №3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/plotnikova_110-114.pdf (дата обращения: 21.02.2024). EDN YOCOKP
11. Плотникова М.Г. Динамическая айдентика в контексте дизайн-образования / М.Г. Плотникова // Личность и динамика социальных систем: материалы научно-практической конференции (5–6 декабря 2016г.). – Ростов н/Д.: Наука-Спектр, 2017. – С. 223–227. EDN YPWPFX
12. Пугач В.А. Академический рисунок и цифровые технологии – возможен ли творческий союз? / В.А. Пугач // The world of academia: culture, education (Мир университетской науки: культура, образование). – 2020.
13. Пугач В.А. Логика и Образ. Поиск равновесия / В.А. Пугач // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. – 2016. – №10. – С. 61–70. EDN XAAGOL
14. Хворостов Д.А. Интеграция образовательных и компьютерных технологий в обучении студента-дизайнера / Д.А. Хворостов // Актуальные проблемы художественного образования в условиях реализации ФГОС: материалы международной научно-практической конференции (Орёл, 27–29 марта 2019 г.). – Орёл: Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева, 2019. – С. 281–288. – EDN QBZPYM.
15. Цао С. Особенности применения культурных и креативных методов (на примере брендинга университетов) / С. Цао, Ю.В. Назаров // Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. Серия: Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. – 2021. – №2–2. – С. 317–328. – EDN RQOGSL.
16. Яцюк О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: автореф. дис. ... д-ра иск. / О.Г. Яцюк. – М., 2009. – 64 с. – EDN ZNXNPF.

Пугач Варвара Анатольевна – – канд. пед. наук, доцент кафедры «Дизайн и конструирование изделий легкой промышленности» ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия.

Плотникова Марина Геннадьевна – канд. филос. наук, доцент кафедры «Дизайн и конструирование изделий легкой промышленности» ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия.
