

© Подгункова, М. П. Иркутск, 2022, смеш. тех.

ВОПРОСЫ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Донской государственный технический университет»
(ДГТУ)

**ВОПРОСЫ СОВРЕМЕННОГО
ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ**

Монография

Чебоксары
Издательский дом «Среда»
2024

УДК 7.012(082)+747.012(082)+76.026(082)

ББК 85.118+74.4я43

В74

Коллектив авторов:

М. М. Голованова, М. Г. Плотникова, Е. А. Горячева, О. М. Жилиева,
Т. М. Рамазанова, А. В. Чалая, Л. А. Климова, В. А. Шепилова,
Н. И. Барсукова, С. В. Дейнека, В. А. Пугач, Н. Ю. Захарова,
Е. Н. Григорьев, А. Р. Хайбуллин

Рецензенты:

Виктор Олегович Пигулевский, ректор Частного учреждения высшего образования «Южно-Российский гуманитарный институт», д-р филос. наук, профессор, член Союза Дизайнеров России;
Ольга Вячеславовна Сенько, канд. пед. наук, профессор кафедры Теории и практики изобразительного искусства Академии архитектуры и искусства, Южный Федеральный университет, член Союза Художников России

Редакционная коллегия:

Плотникова Марина Геннадьевна, доцент кафедры «Дизайн и конструирование изделий легкой промышленности» Донского государственного технического университета; заведующая кафедрой «Графический дизайн» Южно-Российского гуманитарного института

Вопросы современного дизайн-образования :

В74 монография / М. М. Голованова, М. Г. Плотникова, Е. А. Горячева [и др.]; гл. ред. М. Г. Плотникова; Донской государственный технический университет. – Чебоксары: Среда, 2024. – 172 с.

ISBN 978-5-907830-65-3

Монография подготовлена для профессионалов индустрии дизайна, искусства, обучающихся художественных и дизайнерских вузов. Монография посвящена дизайн-образованию – теория, практика, опыт профессиональной подготовки в вузе, объединяет в себе качества научного исследования, практического пособия, содержит методические рекомендации и разработки для педагогической деятельности на этапе внедрения новых образовательных реформ. Работа может быть полезна для изучения теории и практики дизайн-образования, вопросов искусства, проблем профессиональной педагогики и инноваций в творческой деятельности. Среди авторов монографии – опытные педагоги, практики, теоретики и учёные, члены Союза Дизайнеров, члены Союза Художников, члены Творческого Союза художников, увлечённые разработкой новых методов, проектов и внедрением новых технологий в дизайн-образование высшей школы.

УДК 7.012(082)+747.012(082)+76.026(082)

ББК 85.118+74.4я43

© Коллектив авторов, 2024

© ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», 2024

© Издательский дом «Среда», 2024

ISBN 978-5-907830-65-3

DOI 10.31483/a-10638

Авторский коллектив

Голованова Марина Михайловна – канд. пед. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственной технической университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 1.*

Плотникова Марина Геннадьевна – канд. филос. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственной технической университет»; заведующая кафедрой «Графический дизайн» ЧУВО «Южно-Российский гуманитарный институт», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 2.*

Горячева Елена Анатольевна – доцент кафедры «Изобразительное искусство» ФГБОУ ВО «Донской государственной технической университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 3.*

Жиляева Оксана Михайловна – канд. филол. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственной технической университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 4.*

Рамазанова Тамам Магомедовна – член Союза дизайнеров России, доцент кафедры «Конструирование, технологии и дизайн» Института сферы обслуживания и предпринимательства (филиала) ДГТУ в г. Шахты, Шахты, Россия – *глава 5 (в соавторстве).*

Чалая Алина Владимировна – обучающаяся по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн по профилю «Дизайн костюма», магистратура, Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) ДГТУ в г. Шахты, Шахты, Россия – *глава 5 (в соавторстве).*

Климова Лариса Андреевна – канд. техн. наук, доцент кафедры конструирования, технологий и дизайна Института сферы обслуживания и предпринимательства (ИСОиП) (филиал) ФГБОУ ВО «Донской государственной технической университет» в г. Шахты, Шахты, Россия – *глава 6.*

Шепилова Вера Анатольевна – канд. пед. наук, доцент кафедры «Дизайн и конструирование изделий лёгкой промышленности», ФГБОУ ВО «Донской государственной технической университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 7.*

Барсукова Наталия Ивановна – д-р искусствоведения, профессор, главный научный сотрудник ФГБОУ «Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица», Санкт-Петербург, Россия – *глава 8 (в соавторстве).*

Дейнека Светлана Валерьевна – магистрант 3 курса направления «Экспертно-аналитическая и организационно-управленческая деятельность» ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», Москва, Россия – *глава 8 (в соавторстве)*.

Пугач Варвара Анатольевна – канд. пед. наук, доцент кафедры «Дизайн и конструирование изделий легкой промышленности» ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет»; доцент кафедры «Рисунок», Южный Федеральный университет, Ростов-на-Дону, Россия – *глава 9*.

Захарова Наталья Юрьевна – доцент кафедры «Дизайн и конструирование изделий легкой промышленности» ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 10*.

Григорьев Евгений Николаевич – канд. пед. наук, доцент, заведующий кафедрой педагогики ФГБОУ ВО «Уфимский университет науки и технологий», Уфа, Россия – *глава 11 (в соавторстве)*.

Хайбуллин Айнура Рауфович – канд. юрид. наук, доцент кафедры теории государства и права Института права ФГБОУ ВО «Уфимский университет науки и технологий», Уфа, Россия – *глава 11 (в соавторстве)*.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие.....	7
Foreword	11
Глава 1. ПРОЕКТНОЕ РЕШЕНИЕ ПОРТФОЛИО В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО СТАНОВЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ.....	14
<i>Библиографический список к главе 1</i>	<i>25</i>
Глава 2. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО СОЗДАНИЮ ДИЗАЙНА ГРАФИКИ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ И НАСТОЛЬНЫХ ИГР.....	27
<i>Библиографический список к главе 2</i>	<i>40</i>
Глава 3. ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ В МЕДИАСРЕДЕ В ФОРМИРОВАНИИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ СТУДЕНТОВ БАКАЛАВРОВ ДИЗАЙНЕРОВ.....	42
<i>Библиографический список к главе 3</i>	<i>56</i>
Глава 4. ЗНАЧИМОСТЬ ИЗУЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ПЕЧАТИ ДЛЯ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН	58
<i>Библиографический список к главе 4</i>	<i>71</i>
Глава 5. ВЛИЯНИЕ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ: ИСКУССТВО, ДИЗАЙН И ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.....	72
<i>Библиографический список к главе 5</i>	<i>91</i>
Глава 6. МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ ПОДХОД В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА	93
<i>Библиографический список к главе 6</i>	<i>109</i>
Глава 7. ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ ПРОПЕДЕВТИКЕ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ.....	111
<i>Библиографический список к главе 7</i>	<i>125</i>
Глава 8. ФОРМИРОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ НА ДИСЦИПЛИНЕ «ЖИВОПИСЬ».....	127
<i>Библиографический список к главе 8</i>	<i>135</i>

Глава 9. ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД – ОДНО ИЗ ПРИОРИТЕТНЫХ НАПРАВЛЕНИЙ В ОБУЧЕНИИ ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ	137
<i>Библиографический список к главе 9</i>	<i>149</i>
Глава 10. ВОПРОСЫ ИНТЕГРАЦИИ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПОНЕНТЫ В ЛАНДШАФТНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ОБУЧЕНИИ БАКАЛАВРОВ-ДИЗАЙНЕРОВ	151
<i>Библиографический список к главе 10</i>	<i>160</i>
Глава 11. О ДИЗАЙНЕ БИМОДАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА	162
<i>Библиографический список к главе 11</i>	<i>170</i>

Предисловие

Переосмысление и переработка педагогических концепций в отраслях образования, ориентированных на подготовку востребованных специалистов, происходит параллельно с внешними глобальными процессами на фундаменте имеющихся и новых научных знаний, развития технологий, а также представлений о творческом потенциале личности в целом и задачах дизайнера как специалиста в частности, что является остро актуальным в современных реалиях. Данный выпуск монографии **«Вопросы современного дизайн-образования»** посвящен аспектам практического воплощения педагогических теорий в деятельности образовательных учреждений.

В монографии представлены научно-исследовательские материалы известных и начинающих ученых, объединенные основной темой современного видения путей развития педагогики.

В первой главе представлено исследование, посвященное основным вопросам проектирования авторского портфолио студентов в процессе обучения на старших курсах вуза и переходе к профессиональной деятельности дизайнера. Портфолио в сложившихся условиях рассматривается не только как технология оценки образовательных результатов, но и как точка отсчета дальнейшей индивидуальной траектории профессионального роста, и средство профессиональной идентификации студентов-дизайнеров при смене социальных ролей в период окончания высшего образования, и как дизайн-объект, к которому предъявляются эстетические и функциональные требования. В исследовании раскрывается содержание основных этапов проектной деятельности в работе над портфолио дизайнера. В результате проведения исследования были усовершенствованы методические рекомендации по проектированию портфолио как объекта дизайна в процессе профессионального становления студентов-дизайнеров старших курсов вуза.

Во второй главе монографии поднимается актуальная тема дизайна графики игровых приложений и настольных игр. Рассматривается место и роль игр в социуме как средства коммуникаций и получения эмоций. Объект исследования – дизайн игр. Обосновывается практическая часть проекта по созданию дизайна графики игры. Разрабатывается логотип, персонажи, графика и структура внутреннего наполнения игры. Цель исследования заключается в выявлении специфики проектной деятельности по созданию дизайна игры. Для реализации цели поставлены следующие задачи: проведение анализа типов проектной подачи материалов визуализации графики игр; выявление особенностей технологий дизайна; выполнение анализа графического обеспечения игрового пространства. В результате исследования выполнена графическая визуализация компьютерной игры. Полученный результат подтверждает идею роста цифровых технологий в подготовке графических дизайнеров. Научный результат: графическое сопровождение игры.

В третьей главе монографии рассматриваются теоретические аспекты проблемы формирования информационной грамотности, а также значимые медийные качества личности учащейся молодежи, и ее социализация в контексте глобальной информатизации образования. Личность понимается как сложное, многогранное и объемное понятие о внутренней и

социальной сущности индивида. Она определяется как личность, которая постоянно развивает свои внутренние качества в социальной среде, проявляющиеся в процессе общения. Исследуются возможности влияния медиасреды и медиаобразования на формирование личности студента и медиаграмотности в архитектурном, художественно-технологическом направлениях и дизайне. В главе также были рассмотрены процесс, методологические особенности и результаты профессионального и художественного образования в медиасреде и реальной среде. Автор приходит к выводу о важности приобретения медиаинформационной грамотности, критического мышления в формировании художественной и профессиональной личности студента, а также его успешной социализации в медиасреде. Социализация в медиасреде рассматривается как саморазвивающееся профессиональное вхождение в новую информационную систему с усвоением правил и приобретением знаний и умений, исключающих социальные риски. Методология исследования основана на междисциплинарной парадигме, принципах системности и научности, психолого-педагогических концепциях личностно-ориентированного образования, а также дидактической концепции обучения с использованием цифровых технологий. Описанные автором образовательные технологии могут быть применены при обучении студентов по направлениям изобразительного искусства, архитекторов, арт-технологов и дизайнеров.

Исследование четвертой главы подтверждает значимость изучения технологий печати для студентов специальности графический дизайн. Знание технологий полиграфии помогает студентам лучше ориентироваться в динамично развивающейся графической индустрии и следить за новыми тенденциями и технологическими новинками. Это позволяет быть на шаг впереди, внедрять новые идеи и подходы в своей работе, что становится ключом к успешной карьере в области графического дизайна.

Пятая глава охватывает перечень аналитических и авторских научных исследований, результата творческой деятельности в области создания инноваций в дизайне костюма и коммуникаций, проектировании и технологии изготовления объектов индустрии моды; рассмотрение концепции создания дизайн-продуктов и решения, которые не только функциональны и удобны, но и обладают глубоким эстетическим и культурным содержанием. Реализация и проработка обозначенной концепции связано тем, что дизайн и искусство тесно связаны и эти большие области на сегодняшний день очень тесно переплетаются, обогащая друг друга. Дизайн часто черпает вдохновение в искусстве, используя его элементы, техники и идеи для создания новых продуктов, услуг и пространств, а искусство, в свою очередь, использует методы и подходы дизайнера для расширения своего влияния и достижения большей актуальности и социальной значимости применительно к дизайну костюма на примере творчества современных мировых дизайнеров и обучающихся кафедры «КТиД» ИСОиП (филиала) ДГТУ в г. Шахты.

В шестой главе на основе анализа имеющейся научной и методической литературы рассматривается влияние междисциплинарности на процесс обучения в высшей школе. Приведены результаты анализа учебного плана профессиональной образовательной программой Института сферы обслуживания и предпринимательства (филиала) Донского государственного технического университета в г. Шахты в контексте осуществления

междисциплинарных связей между блоками гуманитарных (общенаучного и профильного) характера, пропедевтических, методологических, проектных и инженерных дисциплин. Применены общенаучные методы анализа и синтеза, проектные – комбинаторики, аналогии, образно-ассоциативные. В главе показано, что междисциплинарность предполагает объединение или интеграцию двух или более академических дисциплин в одну деятельность, например, в образовательном процессе на примере структуры учебного плана направления 54.03.01 Дизайн и основных этапов выполнения авторского дизайн-проекта студентки Шахтинской школы дизайна как иллюстрация положений исследования.

В седьмой главе раскрывается специфика обучения базовым художественным дисциплинам на младших курсах направления 54.03.01 «Дизайн». Представляются современные условия, формирующие сферу профессиональной деятельности будущих дизайнеров. Отражается значение приобщения студентов морально-этическим и эстетическим ценностям. Акцентируется внимание на создании художественного образа, как первоосновы эстетических ценностей. Раскрывается фундаментальная значимость дисциплины «Пропедевтика». Излагаются дидактические принципы обучения в контексте дизайн-образования. Раскрывается авторский комплекс упражнений по пропедевтике, обладающих нарастающей сложностью, координацией междисциплинарных связей и развитием эмоциональной сферы обучающихся. Прослеживается логика взаимодействия и преемственности дисциплин. Раскрываются особенности обучения с использованием компьютерного инструментария и применением в обучении нейронных сетей. Формулируются условия дальнейшего развития дизайнера в профессиональной сфере на базе фундаментальных знаний.

В исследовании восьмой главы авторами обсуждается, как с помощью метода VTS предполагается развивать у студентов собственное мышление и способность учиться критически мыслить. Визуальное мышление позволяет лучше усваивать материал, структурировать ход мыслей и работать над улучшением качества речи. Сохраняя традиционные методики преподавания живописи, рекомендуется применение метода VTS для лучшего усвоения материала и воспитания всесторонне развитой личности.

Проблематика исследования в девятой главе обусловлена различными аспектами экологического подхода в дизайне при обучении основам проектной деятельности будущих графических дизайнеров на примере студентов ДГТУ. Рассматриваются вопросы, связанные с концепцией рационального потребления и возможностями влияния объектов графического дизайна и личных позиций дизайнеров на решение экологических проблем.

В десятой главе рассматриваются некоторые аспекты интеграции социокультурного сценария в ландшафтное проектирование в контексте обучения бакалавров-дизайнеров. В процессе обучения бакалавров ландшафтному проектированию в приоритете должна быть возрастающая роль экологии пространства, оздоровительные возможности среды обитания. Анализируются различные варианты сочетания и взаимосвязи компонентов ландшафтного дизайна с точки зрения их социальной и культурной доминанты. Отмечается, что в условиях современной экологической ситуации зелёные насаждения являются важным фактором оптимизации развития урбанизированных территорий и исследуют экологическую

составляющую городских ландшафтов, указывая, что наличие растений стабилизирует и снижает экологическую напряжённость городской среды. Культурная узнаваемость компонентов ландшафта создает психологически комфортную среду в пространстве города.

В одиннадцатой главе обозначается необходимость педагогического дизайна образовательного процесса, внедрения цифровых технологий, раскрывается его бимодальность – традиционная реализация и цифровая (электронное и дистанционное обучение). Описываются некоторые имеющиеся модели педагогического дизайна, раскрываются особенности их реализации. Описываются материально-технические условия, способствующие эффективной реализации бимодального образовательного процесса.

Таким образом, в монографии рассматривается достаточно широкий перечень вопросов, объединенных основной темой современного видения путей развития дизайн-образования.

Книга предназначена для педагогов, а также может быть полезна студентам, бакалаврам, магистрантам, аспирантам и всем тем, кого интересуют актуальные вопросы современного дизайн-образования.

Редакционная коллегия выражает глубокую признательность нашим уважаемым авторам за активную жизненную позицию, желание поделиться уникальными разработками и проектами, публикацию в монографии **«Вопросы современного дизайн-образования»**, содержание которой не может быть исчерпано.

Foreword

The rethinking and processing of pedagogical concepts in the fields of education, focused on the training of in-demand specialists, takes place in parallel with external global processes based on existing and new scientific knowledge, the development of technologies, as well as ideas about the creative potential of the individual in general and the tasks of the designer as a specialist in particular, which is acute relevant in modern realities. This issue of the monograph **"Issues of modern design education"** is devoted to aspects of the practical implementation of pedagogical theories in the activities of educational institutions. The monograph presents research materials by well-known and novice scientists, united by the main theme of a modern vision of the ways of pedagogy development.

The first chapter presents a study on the main issues of designing the author's portfolio of students in the process of studying at the senior courses of the university and the transition to the professional activity of a designer. Under the current conditions, the portfolio is considered not only as a technology for evaluating educational results, but also as a starting point for further individual trajectory of professional growth, and a means of professional identification of design students when changing social roles during the period of graduation from higher education, and as a design object to which aesthetic and functional requirements are imposed. The study reveals the content of the main stages of project activity in the work on the designer's portfolio. As a result of the research, methodological recommendations on the design of a portfolio as a design object in the process of professional development of design students of senior courses of the university were improved.

The second chapter of the monograph raises the topical topic of graphics design for gaming applications and board games. The place and role of games in society as a means of communication and receiving emotions is considered. The object of research is game design. The practical part of the project to create the graphics design of the game is justified. The logo, characters, graphics and the structure of the internal content of the game are being developed. The purpose of the study is to identify the specifics of the project activity to create a game design. To achieve the goal, the following tasks are set: analyzing the types of project presentation of materials for visualizing game graphics; identifying the features of the design technologies; performing an analysis of the graphical support of the gaming space. As a result of the study, a graphical visualization of a computer game was performed. The result confirms the idea of the growth of digital technologies in the training of graphic designers. Scientific result: graphic accompaniment of the game.

The third chapter of the monograph examines the theoretical aspects of the problem of information literacy formation, as well as the significant media qualities of the personality of the student youth, and its socialization in the context of global informatization of education. Personality is understood as a complex, multifaceted and voluminous concept of the inner and social essence of an individual. She is defined as a person who constantly develops her inner qualities in a social environment, manifested in the process of communication. The possibilities of the influence of the media environment and media education on the formation of a student's personality and media literacy in architectural, artistic and technological directions and design are investigated. The chapter also reviewed the process, methodological features and results of professional and artistic education in the media and real environment. The author comes to the conclusion about the importance of acquiring media information literacy,

critical thinking in the formation of the student's artistic and professional personality, as well as his successful socialization in the media environment. Socialization in the media environment is viewed as a self-developing professional entry into a new information system with the assimilation of rules and the acquisition of knowledge and skills that exclude social risks. The research methodology is based on an interdisciplinary paradigm, the principles of system and scientific approach, psychological and pedagogical concepts of personality-oriented education, as well as the didactic concept of learning using digital technologies. The educational technologies described by the author can be applied in the training of students in the fields of fine arts, architects, art technologists and designers.

The study of the fourth chapter confirms the importance of studying printing technologies for students of the specialty graphic design. Knowledge of printing technologies helps students to better navigate the dynamically developing graphics industry and keep up with new trends and technological innovations. This allows you to be one step ahead, introduce new ideas and approaches in your work, which becomes the key to a successful career in the field of graphic design.

The fifth chapter covers a list of analytical and author's scientific research, the result of creative activity in the field of building innovations in costume design and communications, design and manufacturing technology of fashion industry objects; consideration of the concept of creating design products and solutions that are not only functional and convenient, but also have deep aesthetic and cultural content. The implementation and elaboration of this concept is due to the fact that design and art are closely linked and these large areas are very closely intertwined today, enriching each other. Design often draws inspiration from art, using its elements, techniques and ideas to create new products, services and spaces, and art, in turn, uses design methods and approaches to expand its influence and achieve greater relevance and social significance in relation to costume design using the example of the work of modern world designers and teach- students of the department of "KTiD" ISOiP (philala) DSTU in Shakhty.

In the sixth chapter, based on the analysis of the available scientific and methodological literature, the influence of interdisciplinarity on the learning process in higher education is considered. The results of the analysis of the curriculum of the professional educational programs of the Institute of Service and Entrepreneurship (branch) are presented Don State Technical University in Shakhty in the context of the implementation of interdisciplinary links between blocks of a humanitarian (general scientific and specialized) nature, propaedeutic, methodological, design and engineering disciplines. General scientific methods of analysis and synthesis, design – combinatorics, analogies, figurative-associative methods are applied. The chapter shows that interdisciplinarity involves combining or integrating two or more academic disciplines into one activity, for example, in the educational process using the example of the structure of the curriculum of the direction 54.03.01 Design and the main stages of the author's design project of a student of the Shakhty School of Design as an illustration of the research results.

The seventh chapter reveals the specifics of teaching basic artistic disciplines in the junior courses of the 54.03.01 "Di-zayn" direction. The modern conditions forming the sphere of professional activity of future designers are presented. The importance of introducing students to moral, ethical and aesthetic values is reflected. Attention is focused on the creation of an artistic

image as the primary basis of aesthetic values. The fundamental importance of the discipline "Propaedeutics" is revealed. The didactic principles of teaching in the context of design education are presented. The author reveals a set of propaedeutics exercises with increasing complexity, coordination of interdisciplinary connections and development of the emotional sphere of students. The logic of interaction and continuity of disciplines is traced. The peculiarities of learning using computer tools and the use of neural networks in training are revealed. The conditions for the further development of a designer in the professional field on the basis of fundamental knowledge are formulated.

In the study of the eighth chapter, the authors discuss how, using the VTS method, students are supposed to develop their own thinking and the ability to learn to think critically. Visual thinking allows you to better assimilate materials, structure your train of thought and work on improving the quality of speech. While maintaining traditional methods of teaching painting, it is recommended to use the VTS method for better assimilation of the material and education of a comprehensively developed personality.

The problems of the research in the ninth chapter are due to various aspects of the ecological approach in design when teaching the basics of design activities to future graphic designers using the example of students of DSTU. The issues related to the concept of rational consumption and the possibilities of the influence of graphic design objects and personal positions of designers on solving environmental problems are considered.

The tenth chapter examines some aspects of the integration of the socio-cultural scenario into landscape design in the context of training bachelor designers. In the process of teaching bachelors landscape design, the increasing role of the ecology of space and the health-improving possibilities of the habitat should be a priority. Various combinations and interrelations of landscape design components are analyzed from the point of view of their social and cultural dominance. It is noted that in the conditions of the modern ecological situation, green spaces are an important factor in optimizing the development of urbanized territories and explore the ecological component of urban landscapes, indicating that the presence of plants stabilizes and reduces the environmental stress of the urban environment. Cultural recognition of landscape components creates a psychologically comfortable environment in the city space.

The eleventh chapter outlines the need for pedagogical design of the educational process, the introduction of digital technologies, and reveals its bimodality – traditional implementation and digital (electronic and distance learning). Some available models of pedagogical design are described, and the peculiarities of their implementation are revealed. The material and technical conditions contributing to the effective implementation of the bimodal educational process are described.

Thus, the monograph examines a fairly wide list of issues united by the main theme of the modern vision of ways to develop design education.

The book is intended for teachers, and can also be useful for students, bachelors, undergraduates, graduate students and all those who are interested in current issues of modern design education.

The Editorial Board expresses its deep gratitude to our esteemed authors for their active lifestyle, desire to share unique developments and projects, and publication in the monograph "**Issues of Modern Design Education**", the content of which cannot be exhausted.

ГЛАВА 1

DOI 10.31483/r-112662

Голованова Марина Михайловна

ПРОЕКТНОЕ РЕШЕНИЕ ПОРТФОЛИО В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО СТАНОВЛЕНИЯ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

Аннотация: исследование посвящено основным вопросам проектирования авторского портфолио студентов в процессе обучения на старших курсах вуза и перехода к профессиональной деятельности дизайнера. Портфолио в сложившихся условиях рассматривается не только как технология оценки образовательных результатов, но и как точка отсчета дальнейшей индивидуальной траектории профессионального роста, и средство профессиональной идентификации студентов-дизайнеров при смене социальных ролей в период окончания высшего образования, и как дизайн-объект, к которому предъявляются эстетические и функциональные требования. В исследовании раскрывается содержание основных этапов проектной деятельности в работе над портфолио дизайнера. В результате проведения исследования были усовершенствованы методические рекомендации по проектированию портфолио как объекта дизайна в процессе профессионального становления студентов-дизайнеров старших курсов вуза.

Ключевые слова: проектная деятельность студентов-дизайнеров, проектное решение авторского портфолио дизайнера, портфолио как объект дизайна, дизайн-образование.

Abstract: the research is devoted to the main issues of designing the author's portfolio of students in the process of studying at the senior courses of the university and the transition to the professional activity of a designer. Under the current conditions, the portfolio is considered not only as a technology for evaluating educational results, but also as a starting point for further individual trajectory of professional growth, and a means of professional identification of design students when changing social roles during the period of graduation from higher education, and as a design object to which aesthetic and functional requirements are imposed. The study reveals the content of the main stages of project activity in the work on the designer's portfolio. As a result of the research, methodological recommendations on designing a portfolio as a design object in the process of professional development of design students of senior courses of the university were improved.

Keywords: design activity of design students, project solution of the designer's author's portfolio, portfolio as an object of design, design education.

В современном динамично развивающемся российском обществе дизайнеру необходимо создавать эффективные способы демонстрации и продвижения профессиональных навыков. Одним из

таких способов является создание портфолио. Портфолио, в обобщенном смысле, документ, содержащий образцы лучших работ и достижений, демонстрирует профессиональные возможности дизайнера, его творческий потенциал, позволяет доказать компетентность и опыт в решении широкого спектра задач [4]. Значение портфолио дизайнера сложно переоценить, его наличие является актуальным требованием для получения конкурентных преимуществ.

Портфолио как одно из средств оценки проектных способностей студентов активно используется за рубежом. В России применение портфолио в учебной и профессиональной деятельности становится все более востребованным. Различные аспекты работы над авторским портфолио студентов-дизайнеров рассматриваются в трудах отечественных исследователей. Обобщение зарубежного и отечественного опыта применения портфолио, систематизация его видов, описание опыта использования в образовательной практике раскрывают Загвоздкин В.К., Курдюмова И.М., Новикова Т.Г., Пинская А.С., Федотова Е.Е. и другие [4]. Портфолио студента-дизайнера рассматривается в исследованиях как средство формирования конкурентноспособности будущего специалиста в вузе (Шестакова Д.В.), как форма успешной самопрезентации выпускника-дизайнера (Мирошникова В.М.), как технология оценки образовательных результатов студентов (Шехонин А.А., Тарлыков В.А., Клещева И.В., Багаутдинова А.Ш.), как компонент системы средств оценивания профессиональных достижений студентов (Игонина Е.В., Ефремова Н.Ф., Звонникова В.И., Чернявская А.П., Салаватулина Л.Р., Переверзев В.Ю.) как инновационная технология в высшем профессиональном образовании (Нам Т.А.), как метод оценки уровня сформированности компетенций (Иванчикова Т.В.) и другие [6–9, 11; 12; 16].

В исследовании рассматривается комплексный подход профессиональному становлению студентов-дизайнеров в процессе проектного решения авторского портфолио, включающих обоснование и описание различных факторов профессионализации студентов, а также методические рекомендации в единстве с теоретическим и практическим содержанием всех этапов проектной деятельности.

Необходимость в наличии портфолио возникает у дизайнера в период начала активной профессиональной деятельности, который

реализуется по окончании получения высшего образования. Авторское портфолио дизайнера – проектируемый объект дизайна, выполняемый студентами в рамках дисциплины «Портфолио» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Портфолио создается на старших курсах обучающимися из лучших учебно-творческих работ за годы обучения в вузе. Такое портфолио соответствует традиционной практике создания каталога личных достижений накопительного вида. Однако значение этого объекта проектирования выходит за рамки оценки компетенций студента по изучаемой дисциплине «Портфолио» и образовательного процесса в вузе в целом, так как создание авторского портфолио как каталога проектов дизайнера будет продолжать применяться и оцениваться после окончания вуза, на протяжении профессиональной деятельности дизайнера. Авторское портфолио дизайнера, созданное в период завершения обучения в вузе – значимый проект, своеобразная точка отсчета, фиксации личных достижений, относительно которой дизайнер оценивает свой профессиональный рост, свою индивидуальную траекторию развития. Поэтому и форма реализации проекта должна быть значимой, с возможностью хранения в течении долгого периода времени, с возможностью продолжения – создания серии портфолио, нескольких томов.

Проектирование авторского портфолио как объекта дизайна затрагивает такой важный аспект, как визуальная эстетика представления информации, что значительно превосходит идею портфолио как перечня или сборника достижений, и реализуется как многостраничное издание с рядом требований к цифровому макету и учету требований технологии изготовления полиграфическим (или иным) способом с одной стороны, и результата реализации смелых творческих идей с другой.

Работа над портфолио, как над проектом, предполагает следованию этапам проектной деятельности, анализ, оценка, синтез информации, выявление противоречий, поиск решений, формулирование концепции проектирования, комплексная работа с различными областями знаний, композиционно-пластическое решение и выполнение образца проектируемого объекта в материале, что требует от студентов владения различными методами проектирования [3].

Для создания дизайн-объектов необходимо понимание специфики дизайнерской деятельности, владение научно-теоретической базой и обладание проектным мышлением, как формой высшего познавательного процесса, компонентами которого выступают инженерное и художественное мышление [10]. В рамках инженерного мышления создается конструкция и логичная структура портфолио, художественное мышление обеспечивает эмоциональную, творческую составляющую проекта. Как и в любом объекте проектирования, в портфолио необходимо найти баланс между консерватизмом и креативностью [14]. Излишнее увлеченность одной из сторон приводит к некачественному результату. По внешнему виду портфолио формируется оценочное суждение как о профессиональных компетенциях дизайнера, так и о его личностных качествах [8]. Портфолио, лишённое необычных композиционных решений, оригинальных приемов оформления, воспринимается как скучное и однообразное, а дизайнер – как специалист, не обладающий творческими способностями. И наоборот, излишняя эмоциональность, обилие деталей, приемов, авторских находок, декоративных элементов за которыми теряется структура, воспринимается как беспорядок и хаос, переносимый на личностные характеристики дизайнера. Личное позиционирование дизайнера в работе над авторским в портфолио продумывается на этапе формирования идеи (концепции), отражается в резюме, структуре, логике, композиции, конструкции и других составляющих объекта дизайна. В процессе деятельности студентам-дизайнерам приходится уделять внимание осознанию образа собственной личности, приоритетов, принципов, ориентиров [1; 4].

Психолого-педагогическое значение портфолио заключается в преодолении затруднений профессиональной идентификации при смене социальных ролей, переходе от роли «студента» к роли «профессионала-дизайнера». Учебный процесс связан с практиками на предприятиях и другими формами привлечения обучающихся к решению производственных задач, тем не менее, эти задачи решаются в роли студентов. Изменение характера деятельности, условий, системы отношений после окончания вуза несет ряд психологических трансформаций и часто связан с неуверенностью обучающихся в своих силах, боязнью не справиться с широким спектром реальных профессиональных задач при отсутствии

консультативной помощи преподавателя, не оправдать ожидания личного характера, работодателя, заказчика, референтной группы [17]. Приобретению уверенности в своих профессиональных возможностях способствует работа над портфолио, анализ и оценка реализованных в рамках образовательной деятельности проектов по различным дисциплинам. Начиная с первого курса, обучающиеся решают широкий спектр учебных задач, которые по сути, являются частью или полной аналогией будущих производственных заданий. Так как этот процесс растягивается во времени на четыре года, конкретные результаты практической деятельности забываются, работы и проекты теряются или хранятся на цифровых носителях вне зоны быстрого доступа. Кроме того, обучающимся кажется, что работы, выполненные на начальных курсах обучения не имеют ценности, так как на тот момент были выполнены еще не достаточно профессионально. Из этих фактов складывается представление о недостаточном количестве «хороших работ» для создания портфолио и формировании представления о себе, как о грамотном дизайнере.

Один из этапов проектной деятельности по созданию авторского портфолио дизайнера связан со сбором и систематизацией результатов выполнения учебно-творческих заданий, в ходе которого обучающиеся создают единый электронный каталог своих произведений, обращаются к методическому фонду вуза, оцифровывают задания, выполненные в рукотворных техниках, осуществляют поиск и систематизацию на цифровых носителях. В ходе этого процесса происходит переоценка личных навыков и умений с высоты актуального опыта, новое знакомство с забытыми проектами. Объем качественных учебно-творческих работ и разнообразие решаемых задач в результате такой очевидной визуализации полученного за годы обучения опыта оказывается выше изначально предполагаемых обучающимися. Кроме того, в отношении тех работ, которые были субъективно оценены как «неудачные» возникают идеи по улучшению их эстетических и функциональных качеств. По условиям проектного решения, в итоговый продукт дизайна входят только лучшие образцы, выполненные обучающимися. Строгий отбор работ по критериям качества сначала лично, а затем с преподавателем позволяет оценить профессиональный уровень достаточно объективно. Полное представление о профессиональных компетенциях выпускника-дизайнера формируется на

этапе получения готового печатного продукта – единичного образца многостраничного издания портфолио (каталога проектов) и цифровой версии по итогам верстки, а так же предоставления портфолио аттестационной комиссии на процедуре защиты выпускной квалификационной работы, демонстрации семье, друзьям, коллегам, работодателям и заказчикам. Благодаря проектной работе над портфолио происходит переоценка индивидуальных профессиональных возможностей обучающихся, осознание широты комплекса успешно решаемых задач, который как правило, оказывается выше предполагаемых. Обязательное включение резюме в содержание портфолио позволяет обучающимся осознать и сформулировать перечень личных профессиональных навыков, уровни владения профессиональными программными продуктами и другие составляющие. Таким образом, значение портфолио, как объекта проектирования, в процессе профессионального становления студентов-дизайнеров трудно переоценить.

Назначение готового портфолио (каталога или альбома учебных и творческих проектов) в дальнейшей профессиональной деятельности дизайнера определяется основополагающими задачами: демонстрация творческого потенциала и профессиональных навыков работодателям, руководителям компаний для дальнейшего трудоустройства; демонстрация примеров выполненных работ потенциальным клиентам; поиск единомышленников и коллег для совместных проектов в области дизайна.

Основная цель проектного решения портфолио – помощь в трудоустройстве по специальности. Портфолио позволяет презентовать возможности дизайнера по различным направлениям профессиональной деятельности или по ведущему направлению. Примером более общего портфолио можно назвать «портфолио графического дизайнера» или «портфолио дизайнера костюма», более узко ориентированный продукт может называться, например, «портфолио художника-иллюстратора» или «портфолио web-дизайнера».

Виды портфолио определяются областью применения, технологией изготовления, специфическим набором демонстрируемых навыков дизайнера. Так, можно определить:

– портфолио, изготовленное полиграфическим или иным способом в виде многостраничного издания, книги, альбома, буклета, каталога или оригинальной авторской конструкции;

– цифровое портфолио для размещения в сети Интернет, на профессиональных сайтах, в социальных сетях, для распространения через мессенджеры и электронную почту, может содержать динамические элементы и анимацию [2; 13];

– портфолио, охватывающее в содержании широкий спектр демонстрируемых навыков дизайнера;

– портфолио, направленное на демонстрацию определенного вида достижений, например, портфолио иллюстратора или портфолио дизайнера принтов (изображений, узоров, орнаментов, наносимых печатным способом на ткань и другие поверхности).

Содержание портфолио дизайнера соответствует выбранному назначению и виду. Структура портфолио дизайнера должна быть логична и последовательна, способствовать эстетическому представлению лучших достижений автора и иметь следующие составляющие: обложка (название, заголовок); резюме дизайнера (с указанием профессии, навыков, профессиональных качеств, ссылок на индивидуальные профессиональные ресурсы); содержание (оглавление); основные тематические разделы; заключение (выходные сведения).

Методика работы над проектным решением портфолио соответствует общепринятым алгоритмам, многообразием методов проектной деятельности, содержание наполняется спецификой теории и практики работы над исследуемым дизайн-объектом, объединяющей несколько областей знаний, таких как деловая коммуникация, основы композиции в дизайне, типографика и шрифтовая композиция, верстка и дизайн многостраничных изданий, технологии полиграфии, компьютерные технологии.

Проектное решение портфолио дизайнера выполняется в процессе учебной деятельности в соответствии с определенными этапами работы, при этом каждый этап имеет специфическое содержание.

Проектный анализ предполагает сбор информации о портфолио как объекте дизайна, работа с аналогами (полными или неполными, по одному или нескольким искомым признакам), изучение актуальных тенденций в графическом дизайне, оформлении полиграфической и цифровой продукции, работа с творческими источниками и так далее. Проектный анализ как вид исследовательской работы, направлен на изучение предшествующего и актуального опыта

проектирования схожих объектов дизайна, с целью погружения в тему проектирования и сохранения преемственности традиций проектирования или поиска новых экспериментальных путей проектирования объектов.

Завершается проектный анализ формированием концепции – как основной идеи проектируемого объекта дизайна или первичном представлении о конечном результате проектирования. На этом этапе становятся ясны эстетические ориентиры и основные технические характеристики будущего продукта, соответствующие концепции: общий вид, формат, структура, модульная сетка, система навигации, колористическое, шрифтовое и изобразительное оформление и другие. Концепция формулируется в текстовом виде, может сопровождаться иллюстрациями.

Далее следует этап проектирования портфолио как печатного или цифрового продукта. Выполнение эскизов макетов портфолио или эскизные поиски – вид проектной работы, направленный на визуализацию концепции и следует сразу за ее формулированием. Эскизные поиски – быстрые зарисовки, не предполагают завершенности и не имеют художественной ценности, выражают лишь общую идею объекта проектирования, выполняются от руки или с помощью графических редакторов (на выбор). Этот вид практической деятельности позволяет распределить изобразительную и шрифтовую информацию, рассчитать объем печатных листов и предупредить ошибки при верстке связанные со слишком свободным размещением визуальных элементов, или, наоборот, их «скученности», таким образом достигнув эстетического визуального эффекта. Границы элементов (текстовых блоков или изображений) чаще всего обозначаются прямоугольниками с диагоналями. Оценивается общий масштаб, ритм и положение на странице графического элемента. визуализируются композиционные особенности организации портфолио, такие как субординация элементов (главные, второстепенные, дополнительные), организуется пластическое сюжетосложение многостраничного документа (устанавливаются смысловые и логические связи между элементами, последовательность их расположения на страницах с первой до последней).

Эскиз страницы или разворота может сопровождаться пояснительными надписями, заметками, обозначением страниц. При создании макета многостраничного документа (книги, журнала,

альбома, каталога) все левые стороны разворотов обозначаются как «лицевые», все правые как «оборотные».

Пониманию предполагаемого результата способствует выполнение эскизного макета портфолио, сложенного из бумаги в уменьшенном масштабе [5]. Такой макет позволяет студентам наглядно представить расположение и последовательность размещения визуальных и шрифтовых элементов.

Продуманное содержание, сформулированная концепция и эскизные разработки страниц портфолио дизайнера позволяют приступить к следующему виду работы над проектом – сбору, систематизации и обработке информации. Для этого на жестком диске рабочего компьютера создаются папки, названия которых соответствуют тематическим разделам портфолио. В эти папки переносятся файлы иллюстраций, проектов, логотипов, дипломов достижений, которые накапливались в течении периода обучения на разных носителях и в разных видах.

Некоторые работы требуют оцифровки, ретуши, обработки, повышения качества изображения. Качество изображения – важный фактор, от которого зависит результат исполнения объекта дизайна, портфолио. Необходимо учитывать, что для печати полиграфической продукции изображение должно содержать не менее 300 цветовых точек на дюйм изображения при размере в натуральную величину. Фотоизображения и рисунки, имеющие низкое качество 72–96 точек на дюйм изображения нуждаются в повторной оцифровке и обработке. У всех растровых оцифрованных изображений выполняется кадрирование, исправление перспективы, цветокоррекция и ретушь (при необходимости) [18].

Недопустимо размещение некачественных изображений в портфолио. Если работа ценная, а другого ее изображения не сохранилось, возможно перевести ее в из растрового в векторный вид с помощью функций трассировки векторных графических редакторов и внести дальнейшие коррективы по улучшению изображения.

После того, как все изобразительные материалы собраны, необходимо просмотреть все материалы и удалить те, которые портят общий вид портфолио, не вписываются в визуальный ряд, или заменить их на более подходящие. Тип файлов тоже должен быть приведен к общему знаменателю.

Цифровой макет – это графическое отображение будущего цифрового документа или печатного издания, которое содержит все необходимые элементы дизайна, текста и изображения [1].

Макет должен соответствовать определённым требованиям устанавливаемым производством, если речь идет о печатном издании, или условиями размещения на сайте цифровых портфолио.

Для цифровых макетов, предназначенных для изготовления печатным способом важное значение имеют технические требования производства, к таким относятся как: формат файла (TIFF, PDF, CDR, AI или EPS), формат макета (размер печатного изделия с прибавкой на обрезку по 2–5 мм на каждую сторону; разрешение изображения (300 dpi), цветовая модель (СМУК), подготовка шрифтов (встроены в файл или переведены в кривые). Подготовка к печати требует наличия связи обучающегося с производством изучения его особенностей, технического оснащения.

Цифровой макет создается с помощью одной или нескольких специализированных программ используемых для различных видов работ, например, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign и другие.

Верстка, представляет собой процесс формирования страниц (полос) издания, осуществляемый в полиграфии и издательском деле путём компоновки текстовых и графических элементов, а также результат этого процесса, т. е. собственно полосы с набранным текстом и иллюстрациями. Создание цифрового макета портфолио соответствует принципам верстки многостраничных изданий, имеет свои правила и закономерности. В то же время, студент-дизайнер вносит в макет индивидуальные характеристики. Верстка осуществляется в соответствии с содержанием портфолио, концепцией, эскизом макета и выбранной модульной сеткой. Композиционный строй многостраничного издания определяется в соответствии с законами пластического сюжетосложения: логических взаимосвязей композиционного развития элементов от разворота к развороту на протяжении всего многостраничного документа, подобно режиссуре в кино или театре.

Завершающий этап верстки – допечатная подготовка. Результат верстки – цифровой макет высоких эстетических качеств и выполненный в соответствии с техническими требованиями оборудования типографии, в которой будет осуществляться печать. Готовый

к печати цифровой макет отдается в типографию для печатных процессов и послепечатной обработки. Для воспроизводства единичных образцов полиграфической продукции используется цифровая печать непосредственно из электронных файлов.

После того, как в типографии напечатали обложку и книжный блок, книга проходит послепечатную обработку, которая включает в себя фальцовку, форзац, комплектовку, скрепление и обработку книжного блока, изготовление переплетной крышки, ее отделку. На момент выполнения послепечатных работ в типографии, студент не абстрагируется от процесса, так как необходимо отследить качество печатной продукции и послепечатных процессов как результата ошибок подготовки макета к печати, исправить возможные недочеты до окончания работ. Итогом проектного решения становится анализ выполненной работы на соответствие идее и замыслу. На основе полученного образца обучающий оценивает качество готового продукта, при необходимости вносятся коррективы.

Осуществляется приобретение и закрепление навыков проектной деятельности в процессе работы над практическим заданием, реализации проекта в процессе допечатной подготовки макета, печати и послепечатной обработки портфолио дизайнера в условиях типографии. Результатом реализации проектного решения становится единичный экземпляр многостраничного портфолио дизайнера в твердом переплете изготовленный полиграфическим способом в условиях типографии и цифровой образец портфолио для размещения в сети Интернет [2].

Таким образом, в процессе работы над проектным решением авторского портфолио совершенствуются профессиональные компетенции студентов-дизайнеров, в портфолио фиксируется уровень личных достижений на момент окончания обучения в вузе, задавая точку отсчета для построения траектории дальнейшего развития, формулируется идея личного позиционирования и самоидентификации студента как профессионала-дизайнера, осваиваются алгоритмы и содержание этапов проектирования сложного по своей структуре дизайн-объекта, что в совокупности превосходит по значимости оценку качества портфолио исключительно как отражение уровня развития компетенций по результатам освоения дисциплин. В исследовании даны методические рекомендации по ведению работы над проектным решением портфолио с подробным описанием

всех видов работ входящих в этапы проектной деятельности, последовательное выполнение которых способствует получению образца дизайн-объекта в материале.

Библиографический список к главе 1

1. Амелина О.Ю. Формирование авторского портфолио графического дизайнера как первый шаг готовности к практической деятельности / О.Ю. Амелина // Ученые записки Орловского государственного университета. – 2020. – №1 (86). – С. 139–141. – EDN IQXXDL.
2. Викулин М.А. Реализация функционала электронного портфолио студентов в системе электронного обучения / М.А. Викулин // Качество. Инновации. Образование. – 2022. – №1 (177). – С. 9–13. – DOI 10.31145/1999-513x-2022-1-09-13. – EDN RKDPXW.
3. Гадзина Е.В. Модель подготовки будущих дизайнеров к художественно-проектной деятельности / Е.В. Гадзина // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – №64–1. – С. 62–65. – EDN IFOYEG.
4. Загвоздкин В.К. Роль портфолио в учебном процессе. Некоторые психолого-педагогические аспекты (на основе материалов зарубежных источников) / В.К. Загвоздкин // Психологическая наука и образование. – 2004. – №4. – С. 5–10. – EDN MDXBCN.
5. Захарова Н.Ю. Инновационные технологии творческого поиска на занятиях по пространственно-композиционному моделированию / Н.Ю. Захарова // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – №6. – С. 381. – EDN RVCTJV.
6. Иванчикова Т.В. Портфолио как метод совершенствования учебной мотивации студентов в процессе формирования их профессиональной речевой компетентности / Т.В. Иванчикова // Экономические, правовые, организационно-управленческие аспекты развития трудовых ресурсов в современных условиях глобальных рисков: сборник материалов Международной научно-практической конференции (Чебоксары, 10 февраля 2016 года) / отв. за вып. Г.М. Лоханова. Ч. 2. – Чебоксары: Чебоксарский кооперативный институт (филиал) автономной некоммерческой образовательной организации высшего образования Центросоюза Российской Федерации «Российский университет кооперации», 2016. – С. 125–129. – EDN YMLNTF.
7. Игонина Е.В. Применение студенческого портфолио в диагностике профессиональных компетенций студентов вуза / Е.В. Игонина // Образование и наука. – 2011. – №10 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primeneniye-studencheskogo-portfolio-v-diagnostike-professionalnyh-kompetentsiy-studentov-vuza> (дата обращения: 06.04.2024). – EDN OKKQVN
8. Мирошникова В.М. Портфолио выпускника-дизайнера как форма успешной самопрезентации / В.М. Мирошникова // Мир науки. – 2016. – Т. 4. №5. – С. 60. – EDN ZIPLYL.
9. Нам Т.А. Электронное портфолио студентов как инновационная технология в высшем профессиональном образовании / Т.А. Нам // Гуманитарные и социальные науки. – 2020. – №2. – С. 318–330. – DOI 10.18522/2070-1403-2020-79-2-318-330. – EDN TXBQYY.
10. Овчинникова Р.Ю. Дизайн-проектирование: теоретические основания и специфика / Р.Ю. Овчинникова // Омский научный вестник. – 2012. – №1 (105). – С. 267–270. – EDN PCAUED.
11. Оценка образовательных результатов в процессе формирования портфолио студента: учебное пособие / А.А. Шехонин, В.А. Тарлыков, И.В. Клещева [и др.]. – СПб.: Университет ИТМО, 2014. – 82 с. – ISBN 978-5-7577-0474-6. – EDN ZUZGAX.
12. Переверзев В.Ю. Электронное портфолио студента как инновационное оценочное средство / В.Ю. Переверзев, С.А. Синельников // Среднее профессиональное образование. – 2008. – №1. – С. 71–73. – EDN KJATFV.

13. 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 года). – Махачкала: Чеченский государственный педагогический университет; ИП Овчинников Михаил Артурович (Типография Алеф), 2020. – С. 182–186. – EDN ZONTQZ.

14. Пугач В.А. Логика и Образ. Поиск равновесия / В.А. Пугач // *Известия Южного федерального университета. Педагогические науки*. – 2016. – №10. – С. 61–70. EDN ХААГОЛ

15. Романова Т.С. Развитие личности дизайнера в процессе профессионализации / Т.С. Романова // *Царскосельские чтения*. – 2011. – №XV [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-lichnosti-dizaynera-v-protsesse-professionalizatsii> (дата обращения: 06.05.2024).

16. Салаватулина Л.Р. Портфолио как средство оценки учебных достижений студентов в образовательном процессе вуза / Л.Р. Салаватулина // *Вестник международных научных конференций*. – 2015. – №2 (6). – С. 109–113. – EDN TQIQJV.

17. Сергеева М.Г. Профессиональная самоидентификация при подготовке современного специалиста / М.Г. Сергеева // *Проблемы современного педагогического образования*. – 2020. – №66–2. – С. 293–296. – EDN ERKTYA.

18. Столяров Д.Ю. Реалистическое, стилизованное и абстрактное изображение в графическом дизайне / Д.Ю. Столяров, В.А. Шепилова // *Актуальные проблемы науки и техники. 2023: материалы Всероссийской (национальной) научно-практической конференции* (Ростов-на-Дону, 15–17 марта 2023 года) / отв. ред. Н.А. Шевченко. – Ростов н/Д.: Донской государственный технический университет, 2023. – С. 273–274. – EDN XXUSOJ.

ГЛАВА 2

DOI 10.31483/r-112661

Плотникова Марина Геннадьевна

ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО СОЗДАНИЮ ДИЗАЙНА ГРАФИКИ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ И НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Аннотация: в главе поднимается актуальная тема дизайна графики игровых приложений и настольных игр. Рассматривается место и роль игр в социуме как средства коммуникаций и получения эмоций. Объект исследования – дизайн игр. Обосновывается практическая часть проекта по созданию дизайна графики игры. Разрабатывается логотип, персонажи, графика и структура внутреннего наполнения игры. Цель исследования заключается в выявлении специфики проектной деятельности по созданию дизайна игры. Для реализации цели поставлены следующие задачи: проведение анализа типов проектной подачи материалов визуализации графики игр; выявление особенностей технологий дизайна; выполнение анализа графического обеспечения игрового пространства. В результате исследования выполнена графическая визуализация компьютерной игры. Полученный результат подтверждает идею роста цифровых технологий в подготовке графических дизайнеров. Научный результат: графическое сопровождение игры.

Ключевые слова: дизайн, графический дизайн, гейм-дизайн, компьютерная игра, игра, проектная культура, виртуальная реальность.

Abstract: the chapter raises the current topic of graphics design for gaming applications and board games. The place and role of games in the social mind as a means of communication and receiving emotions is considered. The object of research is game design. The practical part of the game graphics design project is substantiated. The logo, characters, graphics and the structure of the internal content of the game are being developed. The purpose of the study is to identify the specifics of project activities for creating a game design. To achieve the goal, the following tasks are set: analyzing the types of project presentation of materials for visualization of game graphics; identifying the features of design technologies; analyzing the graphical support of the game space. As a result of the study, a graphical visualization of a computer game was performed. The result confirms the idea of the growth of digital technologies in the training of graphic designers. Scientific result: graphic accompaniment of games.

Keywords: design, graphic design, game-design, computer game, game, project culture, virtual reality.

Введение

Актуальность обращения к проблемам графики настольных и компьютерных игр связана с определённой спецификой развития цифровых технологий в дизайне. На данный момент происходит

рост популярности специализации дизайна, наблюдается интерес к специфическим направлениям графики. Тематики выпускных работ графических дизайнеров стали включать в себя разработки серии игр, игровых персонажей, видеоигр, демо-версий развлекательных и обучающих игровых приложений, рисунки 1–5.



Рис. 1. Дизайн-концепция настольной игры, автор Шибаетва Е.С., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 2. Дизайн-концепция персонажей фишек настольной игры «STAR DRAKKAR», автор Хрипков М.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 3. Дизайн-концепция карт локаций настольной игры «STAR DRAKKAR», автор Хрипков М.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 4. Дизайн-проект компьютерной игры «Questerium – Sinister Trinity», автор Купин М.А., руководитель Плотникова М.Г.

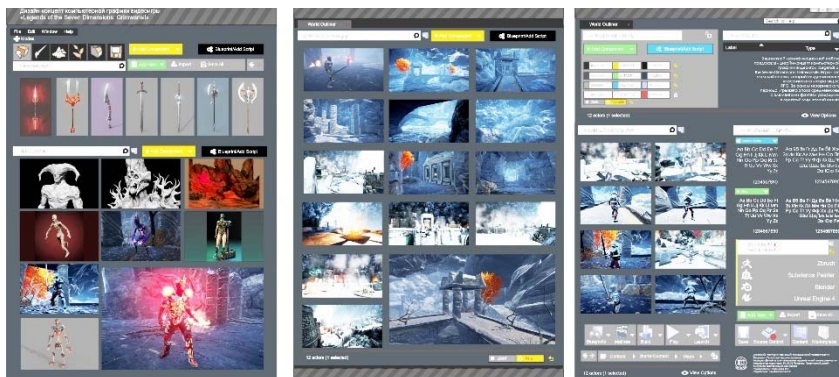


Рис. 5. Дизайн-концепт компьютерной графики видеоигры «Legends of the Seven Dimensions: Grimwansil», автор Карabanовский А.С., руководитель Плотникова М.Г.

Цель исследования заключается в выявлении актуальных проблем специфики проектной деятельности по созданию дизайна игр. Выявление взаимосвязей роста популярности дизайна различных игровых пространств. Предполагается решение следующих задач: проведение анализа современной проектной ситуации игр; раскрытие тенденций актуальной графики гейм-дизайна; выявление особенностей создания графики игровых приложений и настольных игр.

Для достижения цели используется ряд методов, методологических процедур и операций. Выявляя современные проектные решения дизайна компьютерных игр, использовалась процедура сравнительного анализа синтеза, дедукции, индукции, обобщения аналоговых источников в области индустрии гейм дизайна. В процессе работы над созданием графического сопровождения компьютерной игры применялись методы проектирования и моделирования в дизайне графики различных игровых пространств [1].

1.1. Обсуждения и результаты исследования дизайна игр.

Исследования общих социокультурных проблем дизайна проведены в предшествующих работах [2–8].

Дизайн, проявление современной культуры. Относительно времени и культурно-исторических условий возникновения проектной деятельности дизайна стоит придерживаться точки зрения, сторонники которой (Т.Ю. Быстрова, Л.А. Зеленев, В.О. Пигулевский,

В.Ф. Рунге, В.А. Щуров и др.) связывают его зарождение с индустриальной эпохой, а именно годами великой американской депрессии в тридцатые годы XX столетия [3].

Для разработки графического сопровождения игры, необходимо изучить теоретические и практические исследования в области этой проектной деятельности. Среди исследователей дизайна игр, можно выделить работы авторов Югай И.И.[9], Машкова Н.А. [10] и Казаковой Н.Ю. [11–13].

Теоретическую основу дизайна игр, составляют научные труды отечественных и зарубежных ученых в области:

- теории и методологии гейм-дизайна: I. Bogost, H. Goldberg, J. Juul, F.Dille & J.Platten, B.Wright, J.Schell;
- практики компьютерной анимации: O. Johnston & F. Thomas;
- истории гейм-дизайна и индустрии интерактивных развлечений: M. Wolf, B.L. Mitchell, S. Parkin, E. Skolnick, J. Schell [13],
- дизайна изображений игровых анимаций Won-Hyung Lee и Kun Sui [14].

Авторы Chanel J.Larche и Mike J.Dixon, оценили влияние простых игр, ведущих к победе и сложных, в дополнение к негативным последствиям, связанным со смартфоном [15].

В зависимости от игровой платформы злоупотребление агрессивным поведением может меняться, большинству игровых компаний приходится сталкиваться с агрессивными проявлениями игроков. Процесс связан с механизмом отчетности, когда обиженный игрок сообщает о правонарушении. Научные работы Kogay Balci и Albert Ali Salah, посвящены автоматическому анализу и выявлению необходимости исследования словесной агрессии и оскорбительного поведения в играх. В предлагаемой системе учитываются записи чатов и другие мероприятия в игре, а также история игрока. Такая методология может быть применена к схожим игровым платформам. Онлайн социальные игры предоставляют большие возможности взаимодействия с пользователями, а также создают маленькие миры с социальными правилами, которые параллельны и не полностью пересекаются с реальным миром. Эти платформы представляют возможности для анализа поведения пользователей. В играх можно записывать действия пользователей, создавать или фильтровать взаимодействия [16].

Lina Eklund, изучает преодоление разрыва между онлайн/оффлайном на примере эмпирической связи социальных онлайн-игр. Данные состоят из интервью с взрослыми геймерами. Результаты исследуют три темы: общительность и дизайн; членство в группе; нормы и правила – и как это связано в автономном режиме через социальные организационные требования. Игра с «такими людьми, как мы» способствует созданию норм и ожиданий, что помогает появлению стабильных социальных групп. Таким образом, граница между онлайн и оффлайн зависит от связей между людьми. Исследование показывает, насколько важны автономные соединения для онлайн взаимодействия [17].

Игровые приложения практически вытесняют реальное общение, увлекая виртуальным взаимодействием. Rachel Kowert и Julian A. Oldmeadow в своих исследованиях изучают онлайн общение участников игр, связанное с негативными последствиями для игрока. Игровые пространства предоставляют ситуации с чувствами близости, принадлежности и безопасности [18].

Таким образом, современные авторы в своих исследованиях стали больше углубляться в социальные проблемы взаимодействия игрока и игрового пространства. Тем не менее прослеживается недостаточная степень научной проработанности вопросов актуального дизайна игровых персонажей, игровых пространств, взаимосвязи графического продвижения игровых брендов. Специфика дизайна-игр нуждается в разработке узкоспециализированных методических рекомендаций по выполнению этапов проектирования концепта игровых пространств и приложений.

Игры занимают крупную часть индустрии развлечений. Наблюдается рост спроса на специалистов (дизайнеров и иллюстраторов) обладающих навыком разработки механизма работы игр. Очень мало выпускается профессионалов для работы в сфере гейм-дизайна. Увеличилось количество самостоятельных арт-компаний, которые проектируют различные визуализации игровых пространств. Проект концепта игры обычно создаётся следующими специалистами: гейм-дизайнер графический дизайнер; специалист по анимации; программист; IT-специалист. Часто в команду приглашают свободных (независимых) дизайнеров. На данный момент увеличилось число платформ и доступных каналов для работы и

распространения. Игровые концепты, разработчики презентуют самостоятельно, активно взаимодействуя с платформами.

Игровой концепт необходимо активно продвигать, поэтому нужно знать каналы распространения информации. Источником новостей игровой индустрии являются специализированные периодические журналы. Сегодня на первый план вышли сайты, посвященные игровой теме. Активно, набирают популярность выставки игровых приложений, которые являются информационными площадками обмена опытом и демонстрации технических достижений в области игровой индустрии. Набирают популярность телепередачи, с трансляцией новинок игр в формате телевидения и каналах видео-контента. Основной источник дохода игровых продуктов – игрок, с которым нужно поддерживать контакт, обучать, информировать о новой продукции. Самые активные, становятся движущей силой расширения контента и популяризации индустрии. Через собственные социальные сети и рекламу игровые сообщества, сайты, форумы и группы в социальных сетях генерируется основной поток информации. Игрокам предоставляется информация, которая помогает продвинуться, обойти других участников, которые являются ценителями и критиками (происходит обмен паролями, источниками, приобретёнными во время игры). Существует деление игроков по предпочтениям (видеографика, сюжетная составляющая, анимация). Компьютерные технологии, способствуют развитию новых форм графики, способам взаимодействия игроков и видеоигр. База двухмерной компьютерной игры – организация игрового пространства из плоских изображений, комбинированных с алгоритмами игры (что объясняет низкие требования двухмерных игр к компьютеру). Двухмерные компьютерные игры активно занимают своё место на компьютерах, мобильных устройствах и игровых консолях. Ещё есть устройства не поддерживающие игры с трехмерной графикой, поэтому популярность двухмерной графики держится на своих позициях. Пиксельная графика чаще всего проявляется в лице «инди-игр», которые создаются независимыми дизайнерами. Низкое разрешение изображений заставляет тщательно продумывать рисунок сцены игры. Пиксельные игры представляют собой стилизации. К подобным играм не предъявляются максимальные технические требования, что открывает доступ к любым платформам. За время своего существования пиксельная графика

претерпела изменения, не утратив характерной стилизации. Такие игры стали новым возрождением для двухмерной графики.

1.2. Графическое сопровождение дизайна видеоигры.

В результате проведенного исследования, получена информация, которая способствовала выбору пиксельной графики для проектируемого игрового приложения (видеоигры). В рамках учебного процесса была выполнена разработка графического сопровождения видеоигры. Неймиг проектируемой видеоигры «DIRECTIVE» осуществлялся самостоятельно. На рисунке 6, представлено цветовое решение логотипа игры. Первичные разработки элементов графики показаны на рисунках 7, 8.



Рис. 6. Цветовое решение логотипа игры «DIRECTIVE», автор Прожого К., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 7. Элемент графики игры «DIRECTIVE», автор Прожога К.,
руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 8. Элемент графики игры «DIRECTIVE», автор Прожога К.,
руководитель Плотникова М.Г.

Элементы внутренних локаций игры представлены на рисунке 9.





Рис. 9. Элемент локации интерьера игры «DIRECTIVE», автор Прожога К., руководитель Плотникова М.Г.

При разработке игровых персонажей, необходимо подчеркивать их функциональные отличия. Каждый персонаж должен быть оснащен различными элементами в виде оружия, ткани, резины и других специфических носителей. Игрок должен различать персонажей. Основная задача, добиться плавности картинки в анимации.

На рисунках 10–12 представлены варианты персонажей игры. Графическое сопровождение должно придерживаться целостного образа. Некоторые элементы созданы с эффектом прозрачности, дополнительной глубины картинки, отдаваясь от двухмерной проекции.





Рис. 10. Персонажи игры «DIRECTIVE», автор Прожога К., руководитель Плотникова М.Г.

Элементы внутреннего оформления игры представлены на рисунках 11, 12. Пиктограммы в виде кнопок и информационных подсказок, настроек различных параметров, которые помогают быстрее ориентироваться в игровом пространстве.



Рис. 11. Элементы игрового интерфейса «DIRECTIVE», автор Прожога К., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 12. Пиктограммы игры «DIRECTIVE», автор Прожога К., руководитель Плотникова М.Г.

В ходе выполнения графического сопровождения по продвижению игры была разработана дополнительная сувенирная продукция, представленная на рисунке 13.

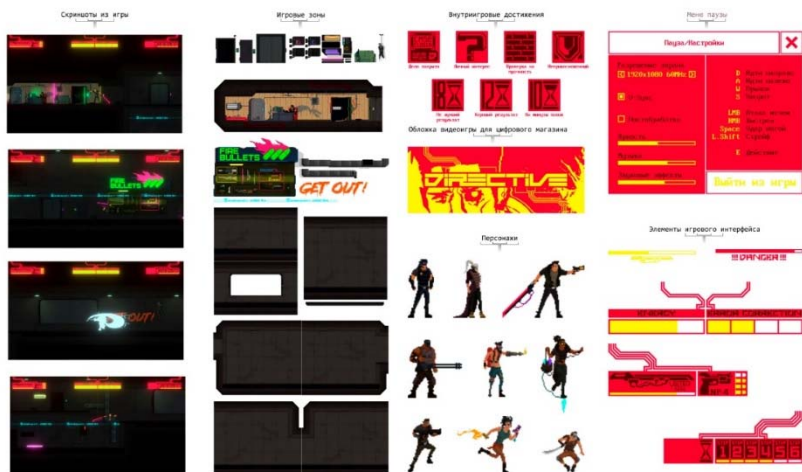


Рис. 13. Графическое обеспечение видеоигры «DIRECTIVE», автор Прожога К.К., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 13. Рекламно-сувенирная продукция для продвижения игры «DIRECTIVE», Прожога К., руководитель Плотникова М.Г.

В результате проведённого исследования в сфере современного дизайна игр были получены следующие результаты.

Научные работы по изучению дизайна игр, характеризуются противоречивостью в осмыслении психологической пользы, что показано в графике дизайна игр.

Появляются технические возможности для выделения многообразия типов соотношения красоты и пользы, стилевого разнообразия игровых приложений и пространств.

Наличие характеристик многообразия, выявленных в дизайне игр, объясняется, особенностью прогрессивного роста компьютерных технологий.

В результате исследования выполнено графическое сопровождение компьютерной видеоигры «DIRECTIVE» на основе пиксельной графики.

Выводы

Гейм-дизайн, это постоянно набирающее темпы роста направление, которое занимается проектной деятельностью по разработке игровой среды. Главными целями которого, являются удобный интерфейс и захват целевой аудитории, предпочитающей определённый сценарий и тип графики, в процессе взаимодействия с цифровой средой игрового приложения. Проектная деятельность становится процессом с эстетической составляющей игрового опыта пользователей. На данный момент идёт преодоление несоответствия между социокультурной, художественно-эстетической и технологической значимостью концепта игр.

Некоторые востребованные игровые проекты пользуются большим успехом, однако концепция художественно-эстетического содержания носит достаточно спорный характер, что затрудняет формирование научного подхода в освоении проектной деятельности по созданию компьютерных и настольных игр.

Концепты отечественных игровых концептов должны основываться не только на теории дизайн-проектирования, но активно внедрять в виртуальной среде социокультурные аспекты, отражающие ценности, свойственные российской культуре.

В ходе исследования проблем гейм-дизайна, выявлено отсутствие базовых концептов, методологических основ организации и наполнения компьютерных и настольных игр. Установлено социокультурное и аксиологическое влияния игр, что возлагает особую

ответственность на деятельность гейм-дизайнера, концептуальные решения которого, оказывают мощное воздействие на игроков в процессе вовлечения.

В результате исследования практическим результатом работы является концепция графического сопровождения игры.

Библиографический список к главе 2

1. Плотникова М.Г. Цифровые технологии – проектная деятельность в гейм-дизайне / М.Г. Плотникова // Личность и социальные коммуникации современности: сборник научных статей (Ростов-на-Дону, 3 декабря 2021 года). – Ростов н/Д.: Наука-Спектр, 2022. – С. 121–127. – EDN NBYNEI.
2. Плотникова М.Г. Постнеклассическая наука, современный дизайн и идея синхроничности социокультурных взаимодействий / М.Г. Плотникова, Е.Ю. Положенкова, Д.Н. Бурменская // Е3S Веб Конф. Инновационные технологии в науке и образовании (ITSE-2020) (4 декабря 2020 г.). – Т. 210. – С. 9 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021015004> (дата обращения: 25.07.2024).
3. Плотникова М.Г. Дизайн вещи: культурно-исторические трансформации: автореф. дис. ... канд. филос. наук / М.Г. Плотникова. – Ростов н/Д., 2014. – EDN ZPMYHВ
4. Плотникова М.Г. Вещь как предмет художественного конструирования в контексте практик дизайн-образования / М.Г. Плотникова // Педагогика искусства. – 2016. – №3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/plotnikova_110-114.pdf (дата обращения: 25.07.2024). EDN YOCOKP
5. Плотникова М.Г. Динамическая айдентика в контексте дизайн-образования / М.Г. Плотникова // Личность и динамика социальных систем: материалы научно-практической конференции (5–6 декабря 2016 г.). – Ростов н/Д.: Наука-Спектр, 2017. – С. 223–227. EDN YPWPFX
6. Инновации в дизайне и проектировании объектов индустрии моды: моногр. / Л.А. Климова, Т.М. Рамазанова, М.Г. Плотникова [и др.]; под ред. Л.А. Климовой; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. – Новочеркасск: Лик, 2018. – 242 с. – EDN GDYLZE
7. Климова Л.А. Актуальные тенденции архитектурных форм и графики в контексте дизайна костюма / Л.А. Климова, М.Г. Плотникова // Е3S Веб Конф. Инновационные технологии в науке и образовании (ITSE-2020) (4 декабря 2020 г.). – Т. 210. – С. 7 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021016008> (дата обращения: 25.07.2024).
8. Инновации в конструировании, технологии и дизайне легкой промышленности: моногр. / С.В. Куренова, С.А. Колесник, Н.Ю. Савельева [и др.]; под ред. С.А. Колесник; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. – Шахты, 2021. – 115 с. EDN BRUJPA
9. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: автореф. дис. ... канд. искусствоведения / И.И. Югай. – СПб., 2008. 26 с. EDN NJGSFD
10. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция: автореф. дис. ... канд. искусствоведения / Н.А. Мошков. – СПб., 2011. – 27 с. EDN ZOGWST
11. Казакова Н.Ю. Парадигма развития гейм-дизайна как вида проектной деятельности на основании этапов развития аппаратной части / Н.Ю. Казакова // Вестник КГУКиИ. – 2016. – №35. – С. 134–145.
12. Казакова Н.Ю. История возникновения гейм-дизайна как самостоятельной формы визуального искусства. Жанры видеоигр и основные этапы их разработки / Н.Ю. Казакова, Ю.В. Назаров // Дизайн и технология. – 2015. – №43. – С. 91–99.
13. Казакова Н.Ю. Гейм дизайн: художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды: автореф. дис. ... д-ра искусствоведения / Н.Ю. Казакова – М., 2017. EDN НАСМУМ

14. Kun Sui, Won-Hyung Lee. Image processing analysis and research based on game animation design. *Journal of Visual Communication and Image Representation*. 2019. Vol. 60. P. 94–100. ISSN 1047-3203, doi.org/10.1016/j.jvcir.2018.12.011 [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1047320318303377> (дата обращения: 25.07.2024).
15. Chanel J. Larche, Mike J. Dixon. Winning isn't everything: The impact of optimally challenging smartphone games on flow, game preference and individuals gaming to escape aversive bored states. *Computers in Human Behavior*. 2021. 106857. ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106857> [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221001801> (дата обращения: 25.07.2024).
16. Koray Balci, Albert Ali Salah. Automatic analysis and identification of verbal aggression and abusive behaviors for online social games. *Computers in Human Behavior*. 2015. Vol. 53. P. 517–526. ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.025> [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214005482> (дата обращения: 25.07.2024).
17. Lina Eklund. Bridging the online/offline divide: The example of digital gaming. *Computers in Human Behavior*. 2015. Vol. 53. P. 527–535. ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.06.018> [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214003537> (дата обращения: 25.07.2024).
18. Rachel Kowert, Julian A. Oldmeadow. Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior*. 2015. Vol. 53. P. 556–566. ISSN 0747-5632, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004> [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214002829> (дата обращения: 25.07.2024).

ГЛАВА 3

DOI 10.31483/r-112877

Горячева Елена Анатольевна

ИНФОРМАЦИОННАЯ ГРАМОТНОСТЬ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ В МЕДИАСРЕДЕ И ФОРМИРОВАНИИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЛИЧНОСТИ СТУДЕНТОВ БАКАЛАВРОВ ДИЗАЙНЕРОВ

***Аннотация:** в данном исследовании рассматриваются теоретические аспекты проблемы формирования информационной грамотности, а также значимые медийные качества личности учащейся молодежи, и ее социализация в контексте глобальной информатизации образования. Личность понимается как сложное, многогранное и объемное понятие о внутренней и социальной сущности индивида. Она определяется как личность, которая постоянно развивает свои внутренние качества в социальной среде, проявляющиеся в процессе общения. Исследуются возможности влияния медиасреды и медиаобразования на формирование личности студента и медиаграмотности в архитектурном, художественно-технологическом направлениях и дизайне. В главе также были рассмотрены процесс, методологические особенности и результаты профессионального и художественного образования в медиасреде и реальной среде. Автор приходит к выводу о важности приобретения медиаинформационной грамотности, критического мышления в формировании художественной и профессиональной личности студента, а также его успешной социализации в медиасреде. Социализация в медиасреде рассматривается как саморазвивающееся профессиональное вхождение в новую информационную систему с усвоением правил и приобретением знаний и умений, исключающих социальные риски. Методология исследования основана на междисциплинарной парадигме, принципах системности и научности, психолого-педагогических концепциях личностно-ориентированного образования, а также дидактической концепции обучения с использованием цифровых технологий. Описанные автором образовательные технологии могут быть применены при обучении студентов по направлениям изобразительного искусства, архитекторов, арт-технологов и дизайнеров.*

***Ключевые слова:** медиаобразование, медиаинформационная грамотность, художественная личность, профессиональная личность, студенты, молодежь, социализация в медиасреде.*

***Abstract:** the chapter examines the theoretical aspects of the problem of the information literacy formation, as well as significant media qualities of studying youth's personalities, and their socialization in the context of global informatization of education. Personality is understood as a complex, versatile, and voluminous concept of the inner and social essence of an individual. It is*

defined as a person who constantly develops his inner qualities in a social environment, manifested in the process of communication. The possibilities of the influence of media environment and media education on the formation of student's personality and media literacy in architectural, artistic, and technological directions and design are investigated. The process, methodological features, and results of professional and artistic education in the media environment and the real environment were also explored in this article. The author concludes the importance of acquiring media information literacy, critical thinking in the formation of a student's artistic and professional personality, and his successful socialization in the media environment. Socialization in the media environment is viewed as a self-developing professional entry into a new information system with the assimilation of rules and acquisition of knowledge and skills, excluding social risks. The research methodology is based on the interdisciplinary paradigm, the principles of consistency and scientific nature, psychological and pedagogical concepts of personality-oriented education as well as the didactic concept of teaching via digital technologies. The educational technologies described by the author can be applied in teaching art students, architects, art-technologists, and designers.

Keywords: *media education, media information literacy, artistic and professional personality, students, young people, socialization in the media environment.*

1.1. Введение.

Конец XX и начало XXI века изменили условия существования человека. На человечество обрушился поток информации, и мы быстро поняли необходимость разбираться в этой информации. С развитием цифровых технологий в жизни человека появилась новая среда – виртуальное пространство. Это искусственно созданная имитация реального мира. В социальном пространстве человек сразу же видит реакцию, в основном адекватную, окружающих на свои действия. Запускается рефлексия, анализируются продукты личной активности, происходит переоценка своих действий и самовосприятия.

Медийная среда в информационном обществе является бесценным источником информации. За рубежом, под руководством ЮНЕСКО, и в России мы разработали инновационные мероприятия в социальных сетях MIL CLICKS, чтобы помочь осознать важность медиа- и информационной грамотности (MIL) для общества и повысить информационную грамотность большего числа пользователей [1]. Рекомендации по внедрению DIGCOMP [2].

1.2. История и методология вопроса.

В системе образования поднимается вопрос повышения информационной грамотности и профессиональной социализации.

Профессиональная социализация молодежи в СМИ изучается на основе когнитивного моделирования. Данная концепция рассматривает сущность профессиональной социализации на стыке процессов адаптации к окружающей среде и интернализации, что означает приобретение внутренних регуляторов при осуществлении базового, профессионального образования и социальной самореализации. На этой основе авторами была разработана когнитивная модель [3]. Они исследуют потенциал СМИ как пространства для рефлексии профессиональной идентичности, «показывают роль медиапространства в рефлексии и критическом осмыслении профессиональной идентичности, выявляют противоречия и перспективы дальнейшего развития профессиональных идентичностей в контексте формирования информационного общества...» [4 с. 127] Изучают личностные особенности и профессиональные установки студентов-архитекторов [5].

Медиаграмотность обязательно коррелирует с развитым критическим мышлением, считает автор книг и статей по проблеме медиаобразования [6]. Критическое мышление является основной составляющей в самосознании и самореализации личности, поскольку в виртуальной среде иллюзия ее реальности может быть крайне опасной для всех пользователей сети, особенно для молодого поколения. Человек может надолго проникнуться чувством собственной значимости, позиционировать себя в роли героя, победителя, манипулятора чужим сознанием и не только.

Там он чувствует себя более комфортно, ему не нужно прилагать усилий, чтобы изменить себя, развиваться, он скрыт от других людей, он может действовать свободно и безнаказанно. Такой способ существования манит своей легкостью и беззаботностью, а некоторые желания и мечты могут легко осуществиться в виртуальном пространстве. В связи с этим возрастает ценность реального пространства, а также близкого окружения – родственников, друзей или может отходить на второй план по мере развития зависимости от виртуальной среды. При погружении в эту новую среду ощущение гармонии в жизни в конечном итоге исчезает в силу различных обстоятельств. Школьник или студент может столкнуться с проблемами с учебой и домашними делами или с семьей. Это требует серьезного контроля за деятельностью детей и молодежи.

Наши взгляды на основные положения исследования возникающих рисков пользователей сети коррелируют с выводами исследования «Цифровая компетентность и семейное посредничество в восприятии онлайн-рисков подростками. Анализ тематического исследования Черногории». «Инвестиции в медиаобразование и, в первую очередь, в развитие цифровой компетентности среди молодежи, а также среди взрослых, похоже, все больше формируются как стратегическая политика европейского уровня для решения таких проблем, как киберзапугивание, секстинг и, в целом, формы онлайн-насилия, и для достижения более широкой цели – распространения принципов принадлежности к цифровому сообществу» [7].

Действующие лица в медиасреде и Интернете находятся в особых условиях. Может иметь место манипулирование сознанием, использование доверчивости, психологическое давление при общении в социальных сетях, демонстрация негативной информации в текстах и видеоформатах. Известны случаи организованного воздействия на подростков с призывами к противоправным действиям против других людей, самих себя или основ государства. Для взрослого человека, как состоявшейся личности, медиасреда может быть вполне положительным фактором, поскольку является источником быстро доступных знаний. Для незрелых, несамостоятельных взрослых эта опасность также реальна. В случае с подрастающим поколением (детьми, подростками, молодежью) возникает вопрос о роли этой искусственной социализирующей среды для их формирования как личности.

Этим проблемам медиаобразования посвящены следующие научные исследования различных направлений педагогической деятельности. Развитие творческого мышления занимает важное место в профессиональной организации позитивной художественной среды. Активно разрабатываются технологии для развития творческих способностей [8]. Создание произведений искусства и их восприятие людьми оказывает значительное социальное воздействие, где мы можем говорить о «ценности и функциях искусства в обществе, как в частной сфере индивидуальных эмоций и саморазвития, так и в публичной сфере политики и социальных различий» [9]. Технологии поддержки визуальной активности в дистанционном обучении студентов-дизайнеров [10]. В качестве методологии

исследования в данной статье использована междисциплинарная парадигма. Методологический принцип системности представляет собой единый концептуальный подход к изучению проблемы социализации личности в медиасреде и профессионального становления студента в цифровом пространстве. Соотнесение процессов социализации личности в реальном пространстве и пространстве медиасреды позволит выявить возможности творческого становления личности в них. Это также поможет определить возможности профессионального и художественного развития студента в цифровой информационной среде, исключив социальные риски. Для профессиональной ориентации в реальной среде психологи в середине XX века выделили основные критерии профессионального выбора – мотивационные и смысловые аспекты, связанные с ценностными ориентациями, жизненными стратегиями личности. Здесь мы говорим о теориях самоактуализации, самоактуализирующейся личности и ее самоэффективности, разрабатываемых российскими учеными с прошлого века для социальной реальности. Эти концепции особенно эффективны в наши дни в медиасреде и медиаобразовании под руководством преподавателей. Также эффективна их актуализация в развивающих мероприятиях научной и творческой деятельности. Необходимо защищать и контролировать работу студентов с источниками в медиасреде. При анализе количественных и качественных обследований детей даются общие рекомендации: родительский контроль, подготовка медиапедагогов, ориентация родителей на профилактику и защиту от рисков в медиасреде.

Медиасреда может быть, как развивающейся, так и давать довольно искаженное восприятие, репрезентацию и личные реакции на все, что в ней происходит. Некоторые люди могут получить шанс каким-то образом самоутвердиться, например, возвыситься над другими, скрыть свою сущность. В то же время нечестные или психически больные люди получают возможность совершенно безнаказанно использовать людей, их внимание, время, а также материальные средства для обогащения, самоудовлетворения или самолюбования. Различные группы людей могут легко попасть под их негативное влияние. Подобные эмоции и ощущения возникают во время виртуальных игр или общения с людьми в сети, создавая ощущение нахождения за занавесом. Эти примеры говорят о проблемах этих людей физического или морального плана, ведущих к

деградации их собственной личности. Эти типы формируют основу опасной среды для личностного развития в Интернете. Поэтому формирование базовых понятий, требований, с наличием морально-этических требований и знаний должно осуществляться в реальной социализирующей среде, в контакте с людьми.

Интернет и информация в нем, а также медийные продукты должны быть дозированы таким образом, чтобы любой человек, особенно ребенок, не погружался в виртуальную среду как в естественную и комфортную для него, и уж тем более чтобы он не заменял ею реальную среду, возможно, из-за удобства. Во внешней реальной среде требуются усилия для собственного развития, воспитания, работы/учебы, общения с учетом моральных критериев общения и поведения в обществе [11].

Еще одним важным аспектом медиаобразования является нейтрализация клипового восприятия информации, культуры и окружающего мира пользователями медиасреды. С появлением книгопечатания, с доступностью книг, их чтения, работы с текстами последовательность мыслительных операций приобрела линейный характер. Современная информационная среда спровоцировала необходимость воспринимать ее не линейно, а анализировать в объеме и мгновенно. Память на визуальную информацию практически не ограничена. Это показали исследования российских ученых. Они считают, что визуальные формы позволяют сконцентрировать объемы информации, сделать их более наглядными и унифицированными, монолитными (М. Надина, А.Ю. Зенкова и др.). Некоторые элементы решения презентации в художественной форме характерны для художников и дизайнеров; это входит в их профессиональную деятельность в рамках создания предметов искусства и объектов визуальной коммуникации, а также других продуктов творческой деятельности. Клиповый характер в психологии художника присутствует потому, что специалисты участвуют в визуализации информации, создавая определенные информационные объекты. Они используют определенные специальные художественные приемы и базовую социальную концептуальную информацию о сути рассматриваемого вопроса.

В своем исследовании мы изучали психолого-педагогические разработки по проблемам профессионального образования, концепции ведущих ученых в области развития личностно-

ориентированного обучения, основанного на цифровых технологиях. Формирование профессиональных компетенций в восприятии визуальной информации и эстетической оценке произведения искусства реализуется в творческом развитии студентов [12].

Необходимо научиться находить и интерпретировать достоверную, научную, методически грамотно представленную информацию в профессиональных базах данных. Медиаобразование организовано именно для этого. В процессе обучения вырабатываются базовые знания по работе в медиасреде, осваиваются базовые сведения о возможностях, способах получения реальной информации и методах ее обработки. Мы выявили значимые факторы и закономерности влияния визуальной среды на экологию личности в формировании личности молодого поколения. Роль искусства в творческом развитии личности подчеркивается духовным развитием личности.

1.3. Обозначение границ исследования.

Цель исследования: если мы предполагаем участие медиасреды в медиаобразовании, то должны четко понимать, какие из ее компонентов задействованы в процессе формирования личности. Личность развивалась в реальном пространстве, и это был естественный процесс в многовековой истории. Человек получал знания, навыки и умения в обществе от реального человека: родителя, воспитателя, учителя, руководителя. Эти возможности также могут быть реализованы в медиасреде через медиаобразование, где происходит профессиональное образование и профессиональная социализация студента. В результате изученного материала по заявленной теме и наших представлений о концептуальном решении проблемы были сформированы направления нашего исследования.

1. Соблюдение мер безопасности в медиаобразовании.
2. Обеспечение успешной профессиональной социализации в медиaprостранстве.
3. Методы творческого развития в профессиональной и художественной деятельности студентов.
4. Анализ замечаний и недостатков в работе студентов с научными текстами.
5. Определение степени активности (выполнение заданий и исследований) в образовательном процессе.

6. Активизация исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе.

1.4. Результаты.

Вся информация и выводы, сделанные учеными по современным проблемам, об информационном воздействии, которое оказывает медиасреда на подрастающее поколение, о развитии клипового сознания и проблемах формирования информационной грамотности, в некоторой степени нейтрализуются системой преподавания дизайна и других предметов художественного направления.

У нас есть опыт работы со студентами в области научного письма. Подготовка первокурсников оставляет много возможностей для преподавания и тренировки информационной грамотности. Наш опыт работы проходил со студентами художественно-технологического направления, которые обладают навыками художественно-творческой работы в области визуальной деятельности и дизайна, а также работе в специальных компьютерных программах, связанных с графической деятельностью.

Студенты недостаточно подготовлены к этому виду деятельности в медиасреде. Иногда они используют первую попавшуюся информацию в Интернете. В написании тезисов или статьи на научную конференцию не все обучающиеся могут четко выстроить структурированную, логическую связь между темой, аннотацией-концепцией и содержанием статьи. Почти у всех есть замечания по работе с текстом. Они не умеют оформлять текст ссылками, но знают правила работы с картинками. Знание правил оформления библиографического текста практически отсутствует. Однако наличие высокой мотивации у студентов позволяет им успешно справляться со своей работой. С помощью педагога все эти ограничения быстро снимаются. Знания, полученные при первой же попытке написания исследовательского материала, надежно сохраняются при регулярном их использовании.

При практической образовательной деятельности в этих областях результат существенно отличается. Учебная и творческая работа реализуется несколько иначе, выполнение заданий по материалу во время аудиторной работы под руководством преподавателя и дома проходит более успешно, когда есть постоянный контроль. При дистанционном обучении этот процесс усложняется из-за недостаточности и сложности использования компьютеров, в

основном студентами. Работа с цифровым графическим оборудованием продвигается более успешно, поскольку работа уже выполняется в программе, где исключены искажения, связанные с использованием материалов или неточной фотографией.

В этой таблице приведены данные анализа результатов образовательного процесса студентов: аудиторных, дистанционных и самостоятельных. Они были проанализированы в контексте исследовательской, образовательной и творческой деятельности. В этих условиях требуются усилия для профессионального и личностного развития, образования, работы/учебы, общения со студентами. Знаки «+» и «-» означают степень положительных и отрицательных результатов в указанных процессах обучения студентов, в различных видах деятельности.

Таблица 1

Степень внедрения научно-исследовательской, просветительской и творческой деятельности в образовательный процесс

Образовательный процесс	Виды деятельности					
	Научно-исследовательская деятельность			Образовательная и творческая деятельность		
	Поисковый	Анализ	Текст	Теоретическая	Практическая	Творческая
Работа в аудитории	+	+	+ -	+	+	+ -
Дистанционный	+ -	+ - -	+ -	+ -	+ -	+ -
Самостоятельный	+ - -	+ -	+ - -	+ -	+ -	+ + -

Ожидается, что при высокой информационной грамотности у обучающихся будет развито критическое мышление. Оно проявляется при систематической и длительной исследовательской, образовательной и творческой деятельности с использованием цифровых технологий в процессе дистанционного и аудиторного обучения.

В таблице 2. представлена сравнительная характеристика активности выполнения исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе студентами разных профессиональных направлений: 1) художественно-технологическим (металлокерамика), компьютерный дизайн, архитектурным; 2) студентами бакалавриата и магистратуры.

Таблица 2

Сравнительная характеристика деятельности по выполнению исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе

Участие студентов в сферах деятельности							
Студенты	Эффективность деятельности	Художественная технология направление		Компьютерный дизайн направление		Архитектурное направление	
		1-й семестр	2-й семестр	1-й семестр	2-й семестр	1-й семестр	2-й семестр
Бакалавриат	Исследование	-	2	-	-	-	5
	Творческая	4	2+6	2	-	-	6
Магистратура	Исследование	-	-	-	6	-	-
	Творческая	-	-	-	4	-	-

В таблице показано начало эксперимента по повышению профессиональной и творческой активности студентов и магистрантов в исследовательской и творческой деятельности во время онлайн- и офлайн-занятий, по самостоятельной творческой работе. Знак «-» означает отсутствие занятий и экспериментов в течение указанного периода. Цифры указывают на количество участников, прошедших все этапы эксперимента. Этапы эксперимента включали в себя: мотивацию к конкретному виду деятельности, разработку идеи, анализ источников или аналогов научной или творческой работы в медиасреде с использованием компьютерных программ и других вариантов экспериментального исследования, создание концепции, разработку эскизов или написание исходного текста. Последним этапом является разработка творческой работы, проекта или научного авторского текста. В таблице указаны только те участники, которые полностью выполнили свои научные или творческие задания. При этом их исследовательские работы уже

опубликованы в научных сборниках, заявлены в виде презентаций на конференции, имеющей статус международной. Творческие работы участников, включенные в таблицу, принимали участие в творческих выставках различного статуса. Эти авторы получили дипломы и сертификаты участников или победителей в различных номинациях. По результатам активизации мероприятий, направленных на вовлечение студентов в профессиональную и художественную деятельность, а также в медиасреду с использованием цифровых технологий, это дало им дополнительную мотивацию для совершенствования всех используемых технологий. Это также послужило примером для всех остальных одноклассников, которые по разным серьезным причинам еще не смогли закончить свою работу. Результатами изученного организованного образовательного процесса, в рамках которого студенты могут участвовать в научных конференциях, в творческих конкурсах и выставках, где они видят результат своей учебы, является признание их работы, подтвержденное публикациями, дипломами и сертификатами. Это мотивирует их к дальнейшей научной и творческой работе.

Мы также исследовали этот процесс исследовательской деятельности. Студенты по изобразительной деятельности не совсем подготовлены к таким заданиям из-за общих тенденций, профессиональной специфики и творческой активности. Однако они легко усваивают все требования и возможности работы с источниками в информационных базах, предназначенных для успешной работы, и находят весь необходимый и достоверный материал. Обучающиеся немедленно исправляют ошибки, такие как неправильно сформулированный или отформатированный текст, логику изложения текста, цитаты, сноски и правильность указания источника.

1.5. Выводы.

«Интеллектуальная история о противоположных идеях о силе искусства вызывать личные и социальные изменения – к лучшему или к худшему. Увлекательная история о ценности и функциях искусства в обществе, как в частной сфере индивидуальных эмоций и саморазвития, так и в публичной сфере политики и социальных различий» [13].

В рекомендациях по работе над новым направлением в дизайне автор указывает на его основные характеристики и многочисленность. Российские дизайнеры, как и мировое сообщество, перешли

на нелинейное и объемное восприятие информации. Для дизайнеров и художников открываются возможности и способы развития творческого мышления с помощью визуализации объектов, что характерно для дизайна художественных изделий. Мы работали с дизайнерами, художниками-технологами, архитекторами. Эти профессиональные области уже находятся в новой информационной системе, и «новое мышление» там распространено. Этот специалист «готов стать проводником» в новой глобальной трансформации цивилизации. В графическом дизайне также существует актуальное направление под названием «инфографика». Это древняя и давно используемая информационная система в виде простых графических изображений: диаграмм, графиков, таблиц – с концентрированной информацией в различных областях знаний; наглядных пособий по учебным дисциплинам; рекламной информации о товарах; знаков визуальной коммуникации; карикатуры, рисунка, логотипа – лаконичных художественных условных изображений, выражающих идеи автора/объекта в рисунке или скульптуре. При разработке различных объектов в инфографике используются основные принципы ее создания: лаконичность, креативность (нестандартный подход к дизайну), визуализация (рисунки, пиктограммы, символы, схемы, графики и т. д.), организованность (композиционное решение), прозрачность (ясность информации, происхождения), точность (пропорциональность в графическом изображении), актуальность (современный стиль и дизайн) и простота (лаконичность, декоративность). Мы планируем исследовать это направление в будущей работе.

Визуализация информации позволяет несколько нейтрализовать картину мозаичности современной информационной системы. Так происходит с художниками, дизайнерами и архитекторами. Они воспринимают мир как образно, так и логически. Согласно этому принципу была разработана традиционная методика преподавания различных предметов искусства. Для обеспечения доступности теоретического материала всегда использовался визуальный материал. Как говорят ученые, одно изображение заменяет 1000 слов.

Мозаичная культура предопределяет мозаичное мышление. Он формируется на основе фрагментарной текстовой, видео- и фотоинформации. Это развивает несвязное в логическую цепочку

восприятие мира. При этом формируется такое же отношение к жизни и поведению. Такие социальные группы постоянно находятся в ожидании и поиске новой информации. Формируется своего рода тревога и неосознаваемый недостаток информации. Этому влиянию особенно подвержено молодое поколение. Это представляет большую опасность для детей, как наиболее незрелой социальной группы.

Информация о сложившейся ситуации уже была доступна в Интернете. Рассмотрев имеющиеся там исследования ученых с анализом ситуации с виртуальным пространством в жизни человека и мозаичным мышлением, можно сделать обобщенный вывод. Эта проблема интересует специалистов в различных областях. Последний метод китайцы используют для запрета использования любых гаджетов. Чтобы предотвратить подобную зависимость, их вывозят на острова, где нет возможности изменить ситуацию и воспользоваться услугами Интернета или любого цифрового оборудования. Они должны жить обычной жизнью предыдущих поколений на природе и среди людей – чтобы вернуться в общество из виртуальной реальности. Такие методы значительно более здоровы во всех аспектах.

К традиционным этапам образовательного процесса: передаче, хранению и обработке информации, добавился еще один – представление информации. Автор статьи «Низкий уровень информационной грамотности учащихся и пути его преодоления» провел значительное изучение материалов по данной теме – от основ знаний в области терминологии и концепций до проведения экспериментальной базы, от анализа проблемных областей до разработки методов решения проблемы [14].

Среди процессов дистанционного обучения с использованием цифровых технологий и средств визуальной коммуникации они выделили важные понятия «инфографика» и «метадизайн». Ученые определили их важность в образовательном процессе и восприятии информации людьми. Авторы рассмотрели возможности и проблемы творческого и надежного восприятия искусства, здоровья и благополучия [15].

Все исследовательские материалы ученых по проблеме информационной грамотности и профессиональной социализации в медиасреде в формировании художественной и профессиональной личности студентов были проанализированы и применены в

разработанной методике комплексного обучения студентов на базе цифрового оборудования в онлайн- и офлайн-обучении.

Соблюдение мер безопасности в медиаобразовании. Рекомендуемые источники достоверной информации: научные базы (материалы образовательных и научных порталов, научные тексты авторов, бесплатные электронные библиотеки, онлайн-музеи Gallerix и т. д., современные произведения искусства и техники и т. д.)

Обеспечение успешной профессиональной социализации в медиапространстве. Научная и творческая деятельность: конференции, выставки, конкурсы. Написание научных и технологических диссертаций, отчетов, статей.

Методы развития креативности в профессиональной и художественной деятельности студентов. Применение личностно-ориентированного образования, научного принципа.

Анализ замечаний и недочетов в работе студентов с научными текстами.

Определение степени активности при осуществлении научно-исследовательской и просветительской деятельности в образовательном процессе (таблица 1).

Активизация исследовательской и творческой деятельности в образовательном процессе (таблица 2).

Результаты эксперимента показали эффективность разработанной методике и инструментов, направленных на развитие и формирование базы компетенций у студентов – будущих архитекторов, художников, технологов, дизайнеров, обучающихся в бакалавриате, магистрантов художественных специальностей, – которые формируют их профессиональное развитие. Ожидается, что при высокой информационной грамотности у студентов будет развито критическое мышление, которое возникает при систематической их деятельности с использованием цифровых технологий в процессе дистанционного обучения, аудиторных занятий, самостоятельной работы, исследований и творческой деятельности.

Результатами методически организованного образовательного процесса стало участие студентов в научных конференциях с докладами, тезисами, статьями о собственной разработке творческих проектов и продуктов в компьютерных программах или в материалах. Их участие в творческих конкурсах и выставках художественных работ на различную тематику и в различных материалах. Их

работы получили признание в научной и творческой деятельности, подтвержденное публикациями, дипломами и сертификатами. Это мотивирует их к дальнейшей научной и творческой работе. Все эти достижения характеризуют их профессиональный рост как в аудиторном, так и в самостоятельном учебном процессе и дистанционном обучении для выполнения учебных, научных и творческих задач, как под руководством преподавателя, так и в личной авторской интерпретации студента. При анализе данной методики управления учебным процессом с использованием медиасреды обучения повысилась активность и эффективность всех развивающих компонентов, характеризующих профессиональную и личностную успешную социализацию студентов всех направлений, а также бакалавров-дизайнеров.

Мы также исследовали процесс саморазвития и самообразования в творческой и исследовательской деятельности. Был проведен сравнительный анализ успешности в этом виде деятельности за первое полугодие и вторую половину 2020–2021 учебного года. Во втором полугодии была применена описанная методика и последующих годах. Количественный показатель активности увеличился по всем изученным видам деятельности. Количество участия в выставках значительно увеличилось в несколько раз. Главный вывод, который мы сделали, заключался в том, что мотивация всех студентов и их уверенность в своих творческих и исследовательских возможностях повысились. Последующие учебные годы дали подтверждение правильности выбранной методики.

В нашей последующей исследовательской работе мы планируем активизировать остальную студенческую аудиторию, которая по разным причинам не проявляла явной активности, организовав дополнительную мотивацию к самоактивации в развивающих занятиях.

Библиографический список к главе 3

1. MIL CLICKS [Electronic resource]. – Access mode: <https://ru.unesco.org/MILCLICKS> (дата обращения: 03.09.2024).
2. Kluzer S., Rissola G. Guidel in esonadoption of DIGCOMP. Brussel, 2015.
3. Tarasenko L., Rozin M., Svechkarev V. Professional Socialization of Young People in the Media: Cognitive Modelling Media Education (Mediaobrazovanie), (2019). 59 (4): 588–593. DOI: 10.13187/me.2019.4.588 [Electronic resource]. – Access mode: http://ejournal53.com/journals_n/1575379969.pdf (дата обращения: 03.09.2024). EDN: WGWEIJ

4. Frolova, Posukhova O. The potential of mediaasapace for the reflection of professional identity. *Mediaobrazovaniye*. 2016. No. 4. P. 127–138 [Electronic resource]. – Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnoe-modelirovanie-sistemy-simvolicheskogo-konstruirovaniya-professionalnoy-identichnosti-v-mediaprostranstve/viewer> (дата обращения: 03.09.2024).
5. Yalçın M., Ulusoy M. Personal and Professional Attitudes of Architecture Students. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 174, 1820–1828 (2015). DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.01.843
6. Silverblatt A. Media literacy and critical thinking. *International Journal of Media and Information Literacy*. (2018). 3 (2): 66–71 [Electronic resource]. – Access mode: https://www.academia.edu/37201055/International_Journal_of_Media_and_Information_Literacy_2018_n_1 (дата обращения: 03.09.2024). <https://doi.org/10.13187/ijmil.2018.2.66>. EDN: YSZFGH
7. Cortoni I. Digital Competence and Family Mediation in the Perception of Online Risk to Adolescents. Analysis of the Montenegro Case Study *International Journal of Media and Information Literacy*. Has been issued since 2016. E-ISSN: 2500- 106X. (2017), 2(2): 68–78. DOI: 10.13187/ijmil.2017.2.68. EDN: ZWRICF
8. Protopopova I., Kartavtseva O. Technologies for the bachelors-designers' artistica bilities development. *E3S Web of Conferences* 210, 22015 (2020) <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021022015>. EDN: XBAOAT
9. Belfiore E., Bennett O. The Social Impact of the Arts: An Intellectual History *16 September 2008*, P. 1–240. DOI: 10.1057/9780230227774
10. Zakharova N., Vlasova I., Kartavtseva O. Technologies of tutorial assistance in the visual activity distance education for the bachelors-designers. *E3S Web of Conferences* 210, 22014 (2020) <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021022014>. EDN: MKHXQF
11. Jensen A., Bonde L. (2020). An Arts on Prescription Programme. Perspectives of the Cultural Institutions (Article) *Community Mental Health Journal* Vo. 56. Iss. 8, 1 November (2020), P. 1473–1479. DOI: 10.1007/s10597-020-00591-x
12. Vlasova I., Ushanyova Y., Pisarenko S. Professional competencies formation in the field of aesthetic artwork evaluation. *E3S Web of Conferences* 210, 22027 (2020) [Electronic resource]. – Access mode: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021022027> (дата обращения: 03.09.2024).
13. E. Belfiore, O. Bennett. The Social Impact of the Arts: An Intellectual History *16 September (2008)*. P. 1–240. DOI: 10.1057/9780230227774
14. Alekseeva L. Low Level of Student Information Literacy and Ways to Overcome It. *Journal of Media Literacy Education*, 60 (2): (2020). 198–210. DOI: 10.13187/me.2020.2.198 [Electronic resource]. – Access mode: <https://cyberleninka.ru/article/n/low-level-of-student-information-literacy-and-ways-to-overcome-it> (дата обращения: 03.09.2024).
15. T. Goriainova, D. Kolomyts, I. Kartushina [et al.]. Integration of didactic foundations of university educational process with student remote training content *Eur Asian. Journal of Bio Sciences*. 2020. Vol. 14. Iss. 1. P. 1233–1240. EDN: FPNLFD

ГЛАВА 4

DOI 10.31483/r-112664

Жилыева Оксана Михайловна

ЗНАЧИМОСТЬ ИЗУЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ ПЕЧАТИ ДЛЯ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

***Аннотация:** дизайнер, обладающий глубокими знаниями в области технологий печати, может более точно представить себе конечный результат своей работы и предложить заказчику более качественные и инновационные решения. Знание технологий полиграфии помогает студентам лучше ориентироваться в динамично развивающейся графической индустрии и следить за новыми тенденциями и технологическими новинками. Это позволяет быть на шаг впереди, внедрять новые идеи и подходы в своей работе, что становится ключом к успешной карьере в области графического дизайна.*

***Ключевые слова:** графический дизайн, дизайнер, технологии печати, рекламные технологии, производство рекламы, печать полиграфии, полиграфическая продукция, упаковка, этикетка, обучение студентов-графиков.*

***Abstract:** a designer with deep knowledge in the field of printing technologies can more accurately imagine the final result of his work and offer the customer better and more innovative solutions. Knowledge of printing technologies helps students to better navigate the dynamically developing graphics industry and follow new trends and technological innovations. This allows you to be one step ahead and introduce new ideas and approaches in your work, which becomes the key to a successful career in graphic design.*

***Keywords:** graphic design, designer, printing technologies, advertising technologies, advertising production, printing, printing products, packaging, label, teaching graphic students.*

Графический дизайнер сегодня – это профессионал, чья основная задача заключается в создании функциональных, привлекательных и современных визуальных решений. Он должен уметь адаптироваться к изменяющимся требованиям и тенденциям в индустрии, быть креативным и инновационным, уметь работать с различными инструментами и технологиями.

Современный мир многообразен и изменчив. В зависимости от поставленных задач, дизайнер может заниматься не только визуальным оформлением, но и копирайтингом, то есть написанием текстов, и созданием контента. В зависимости от конкретного проекта и требований заказчика эти роли могут быть разделены между несколькими специалистами: дизайнером, копирайтером и автором идеи, но

чаще всего ожидания заказчика распространяются на дизайнера, как на представителя творческой профессии, которая включает в себя различные аспекты, включая создание и разработку концепций и идей, а также работу с текстами и контентом.

Развитие технологий и изменения в потребностях общества требуют универсального и гибкого подхода к дизайну, что открывает широкие возможности для профессионалов в этой области. Выбирая специальность графический дизайн, необходимо понимать, что современный дизайнер может заниматься различными видами дизайна, не только графическим. Это может быть веб-дизайн, мобильный дизайн, промышленный дизайн, можно выбрать специализацию дизайнер-модельер, архитектор, дизайнер интерьеров, game-дизайнер (дизайн игрового контента), uduх-дизайн, эмошн, и другие направления.

Например, game-дизайн, или дизайн игрового контента, очень важный аспект для создания игр. Он включает в себя разработку игрового процесса, уровней, персонажей, предметов, интерфейса и многого другого. Game-дизайнеры стремятся создать увлекательный и увлекающий игровой мир, который заинтересует игроков.

Uduх-дизайн относится к проектированию пользовательских интерфейсов для цифровых продуктов. Этот тип дизайна фокусируется на улучшении опыта пользователей при работе с различными устройствами и приложениями. Uduх-дизайнеры стремятся сделать интерфейсы интуитивно понятными, удобными и привлекательными для пользователей.

Эмошн, или эмоциональный дизайн, связан с созданием продуктов и интерфейсов, которые вызывают определенные эмоции у пользователей. Цель эмоционального дизайна – не только осуществлять функциональность продукта, но и вызывать позитивные или желательные эмоциональные реакции у пользователей.

Предметный дизайн – это область дизайна, которая занимается созданием функциональных и эстетичных объектов и изделий для повседневного использования. Он охватывает различные сферы жизни, включая мебель, посуду, технику, освещение, сувениры, наградные объекты и прочие предметы. Цель предметного дизайна состоит в том, чтобы разработанные продукты были удобны в использовании, эргономичны, безопасны, экологически чисты и при этом имели привлекательный внешний вид.

Каждый из этих видов дизайна имеет свои особенности и задачи, и в современном мире они играют важную роль в создании успешных и привлекательных продуктов. Важно отметить, что какую бы специализацию не выбрал дизайнер, неотъемлемой частью работы будет являться разработка реального продукта, который необходимо подготовить к производству: игровые персонажи помещаются на плакаты и изготавливаются в виде игрушек, принты и декор в интерьере необходимо превратить в печатные обои или фасады мебели, сувениры должны быть эргономичны и производиться с учетом технологических особенностей, грамотный учет которых приводит к снижению себестоимости, а также многие другие нюансы необходимо учитывать при проектировании.

Среди известных дизайнеров и выдающихся представителей академического сообщества, которые активно занимаются обновлением подходов в изучении дизайна и их практическим применением, можно выделить нескольких представителей, каждый из которых в своей сфере активно продвигал идеи интеграции обучения дизайну в реальную практическую жизнь.

Основной критик современного нефункционального дизайна – Виктор Папанек. Он с презрением относится к необоснованным излишествам, которые увеличивают цену и уменьшают понятность устройства. Виктор Папанек считается одним из самых влиятельных дизайнеров XX века благодаря своему революционному подходу к дизайну. Своими идеями он положил начало новой философии в дизайне, стремясь к созданию продуктов, которые были бы не только красивыми, но эргономичными и соответствующими потребностям обычных людей.

Папанек поддерживал идею ответственного дизайна, призывая дизайнеров учитывать экологические, этические и социокультурные аспекты при создании продуктов. Он утверждал, что дизайн должен служить не только красоте, но и общественной полезности, что он может быть средством для решения реальных проблем и улучшения жизни людей. Папанек понимал, что дизайн имеет непосредственное влияние на нашу жизнь, и поэтому стоит придавать ему большее значение и внимание, а также интегрировать его в широкий контекст реальной жизни большинства людей. Его идеи остаются актуальными и вдохновляют дизайнеров по всему миру стремиться к созданию более человекоориентированных и устойчивых решений в области дизайна.

Дональд Норман – известный дизайнер и психолог. Его работы о важности пользователя в процессе дизайна и об исследованиях в области психологии дизайна оказали значительное влияние на развитие дисциплины. Его идеи о том, что дизайн должен быть ориентирован на пользователей и учитывать их потребности, оказали огромное влияние на современную практику проектирования продуктов и услуг.

Джон Уэлен акцентирует внимание на тесном сотрудничестве между дизайнерами, разработчиками, производителями и другими специалистами для достижения оптимальных результатов. Он поддерживает практику обмена знаниями и опытом внутри команды.

Мы видим, что многие успешные представители дизайн-сообщества уделяют большое внимание развитию инструментов и методов обучения, которые бы помогли студентам и профессионалам успешно применять свои навыки в реальной практике и соответствовать требованиям современной индустрии дизайна. Их работа способствует улучшению качества образования в области дизайна и формированию новых поколений профессионалов, готовых решать сложные задачи с использованием инновационных подходов. Практика глубокого погружения в практические процессы в том или ином аспекте не нова, но весьма эффективна.

Важность вопроса изучения печатных процессов неоднократно поднимается применительно к комплексному изучению дизайна и полиграфии. В статье «Приемы и методы создания дизайна современной рекламной полиграфии» А.С. Каськова, Л.К. Козырева, И.Н. Стор Сборника материалов I межрегиональной научно-практической конференции в рамках I международной биеннале дизайна «PRO БУДУЩЕЕ» отмечено, что необходимо иметь представление об особенностях полиграфических технологий и правилах зрительного восприятия, чтобы профессионально сделать печатную рекламу.

Графическому дизайнеру важно иметь не только хорошие навыки творчества, владение специализированными программами и понимание актуальных трендов, чтобы успешно работать в этой сфере сегодня.

Знание технологий печати является исключительно важным навыком для дизайнера. Понимание особенностей различных видов печати позволяет создавать дизайн, который будет оптимизирован под конкретный способ производства, что в свою очередь

способствует повышению качества и эффективности проектов. Дизайнер, обладающий глубокими знаниями в области технологий печати, может более точно представить себе конечный результат своей работы и предложить заказчику более качественные и инновационные решения. Таким образом, специалисты, обладающие такими навыками, действительно остаются востребованными на рынке труда.

Существует множество цифровых печатных технологий, используемых в настоящее время. Традиционно при изучении данного аспекта принято подробнее останавливаться на наиболее популярных, которые включают в себя:

Лазерную печать – технологию, которая используется в лазерных принтерах и копировальных аппаратах. Она часто применяется для печати документов и изображений высокого качества.

Струйную печать – технологию, при которой краска распыляется на поверхность с помощью мельчайших струй. Это широко используется для печати фотографий, цветной графики, на рекламных производствах.

3D-печать – инновационную технологию, которая позволяет создавать трехмерные объекты, напечатанные по слоям. Она активно используется в различных отраслях, включая медицину, авиацию, машиностроение и многие другие.

Электрофотографию – технологию, на которой основаны цифровые принтеры и копировальные аппараты. Она позволяет создавать высококачественные копии документов и изображений.

Эти и другие технологии цифровой печати играют важную роль в нашей повседневной жизни, обеспечивая производство разнообразной печатной продукции и индивидуальных объектов.

В современном мире графический дизайн становится все более важной и востребованной профессией. Специалисты в этой области должны обладать не только креативностью и художественным вкусом, но и глубоким пониманием технологий полиграфии. Попадая на производственную практику в современные типографии и на рекламные производства, студенты-графики должны обладать минимальным набором знаний, позволяющим идентифицировать различные печатные процессы, осуществлять предпечатную подготовку, уметь сделать дизайн с учетом всех технических требований.

Полиграфия – это неотъемлемая часть современной графической индустрии. Знание процессов печати, видов и особенностей

материалов, методов отделки и других аспектов полиграфии позволяет дизайнерам не только создавать красивые макеты на экране компьютера, но и превращать их в реальные продукты – брошюры, каталоги, упаковку и многое другое. Без понимания основных принципов полиграфии даже самый талантливый дизайнер может столкнуться с проблемами на этапе реализации проекта.

В современной типографии существует множество различных методов печати, каждый из которых имеет свои особенности, преимущества и области применения. Наиболее востребованными методами печати сегодня можно выделить следующие:

Офсетная печать: это один из наиболее распространенных методов печати, который применяется для крупных тиражей печатной продукции, такой как книги, журналы, брошюры и т. д. Офсетная печать обеспечивает высокое качество печати и хорошую цветопередачу.

Цифровая печать: этот метод печати подходит для небольших и средних тиражей, а также для печати персонализированных материалов. Цифровая печать обладает высокой скоростью и позволяет быстро менять дизайн и содержание печатных изделий.

Трафаретная печать: этот метод печати часто используется для создания упаковки, этикеток, а также для декорирования различных поверхностей. Трафаретная печать обеспечивает яркие и насыщенные цвета.

Флексография: этот метод печати широко применяется для изготовления упаковочных материалов, этикеток, газет и журналов. Флексография позволяет печатать на различных типах материалов, включая пленку, картон, текстиль и др.

Уф-печать (или уф-печать UV-печать) также является одним из наиболее современных видов цифровых печатных технологий. Она основана на использовании ультрафиолетовых ламп, которые делают чернила или краски твердыми непосредственно на поверхности материала, что обеспечивает быструю сушку и отличное качество печати. Этот метод обладает рядом преимуществ, включая возможность печати на различных материалах (пластик, стекло, металл и другие), высокую степень детализации изображений, устойчивость к воздействию влаги и ультрафиолетовых лучей, а также экологическую безопасность за счет отсутствия испарений. Уф-печать широко применяется в рекламной индустрии, производстве упаковки, дизайне интерьеров, производстве наружной рекламы и

других областях, где требуется качественная и надежная цифровая печать.

Существует множество методов послепечатной обработки, которые помогают придать готовому продукту более качественный вид и функциональность. Некоторые из основных методов послепечатной обработки включают:

Ламинация – покрытие поверхности пленкой для улучшения внешнего вида, защиты от влаги и истирания.

Матовая и гляцевая лакировка – применяется для улучшения цветопередачи, защиты от воздействия внешних факторов и придания дополнительного блеска.

Тиснение – создание объемных узоров или текста на поверхности с помощью прессования.

Вырубка – вырезание деталей из бумаги по контуру для создания различных форм.

Фольгирование – нанесение покрытия фольгой для придания блеска и выделения некоторых элементов дизайна.

Конгрев – нанесение выпуклых узоров или текста с помощью нагретых металлических штампов.

Термография – увеличение объема и улучшение текстуры печатного текста с помощью специальных порошков и нагревания.

Эти и многие другие методы помогают создать более интересные и качественные продукты типографии, привлекательные для взгляда и ощущения.

Это лишь небольшой обзор наиболее востребованных методов реализации готового изделия в современной типографии. К выбору конкретного метода следует подходить с учетом целей печати, требований к качеству и тиража печатной продукции.

Изучение технологий полиграфии открывает студентам возможности для экспериментов и творчества. Знание различных способов печати, типов бумаги, методов отделки и цветовых решений позволяет дизайнерам играть с формой, текстурой, цветом и другими аспектами дизайна, создавая уникальные и запоминающиеся проекты.

Эксперименты с полиграфическими технологиями способствуют развитию творческого мышления и помогают студентам находить новые подходы к решению задач.

В рамках проектной работы по дисциплине «Проектирование в дизайне» отмечу, что студенты выпускных курсов проявляют особый

интерес в изучении современных технологий, стремятся создавать нестандартные проекты, концентрируются на инновациях и совмещении технологий.

Так, студенткой 4 курса Сидориной Дианой был создан буклет для планетария города Ростова-на-Дону в виде одной из планет Солнечной системы с механизмом вращения при помощи полиграфических болтов.

Благодаря системе переворотов страниц, у потребителя есть возможность посмотреть как на каждую планету по отдельности, так и на общую картину Солнечной системы путём свободного наложения одной страницы на другую.

Погружение в тему изучения астрономии становится интерактивным действием, захватывающим приключением. В ходе исследования был разработан макет сложной формы с некоторыми техническими особенностями, а именно подготовкой к печати на разных устройствах обложки и содержимого буклета.

Внешние листы изготовлены из органического стекла толщиной 3 мм с использованием прямой УФ-печати для нанесения белого контура рисунка (рис. 1).

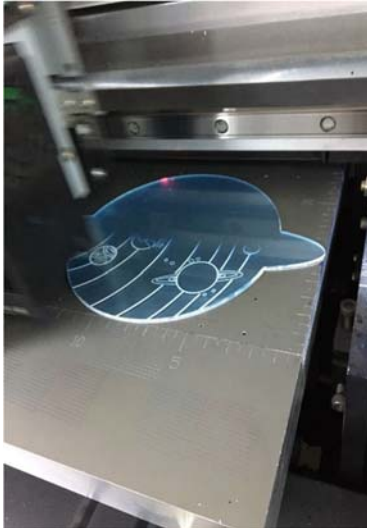


Рис. 1. Процесс ультрафиолетовой печати на акриле

Для получения нестандартной формы буклета был изготовлен векторный замкнутый контур, резка материала осуществлялась на станке с числовым программным управлением (ЧПУ) фрезой диаметром 3 мм (рис. 2).



Рис. 2. Процесс фрезерной резки обложки буклета

Страницы буклета напечатаны на мелованном картоне 300 г. с использованием двухсторонней цифровой печати. В качестве послепечатной обработки применена ламинация плотностью тачкавер. Все страницы зафиксированы в точке переплёта серебряным полиграфическим болтом и имеют возможность проворачиваться на 360 градусов. Обложка из акрила накладывается на цветные страницы таким образом, что у потребителя появляется возможность увидеть местоположение конкретной планеты относительно остальных на карте нашей Солнечной системы (рис. 3).

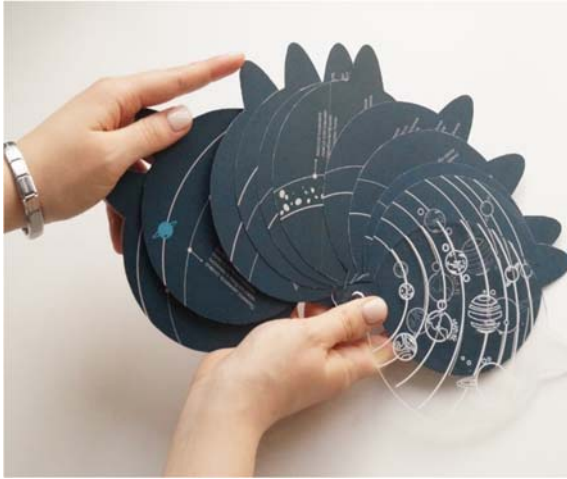


Рис. 3. Буклет студентки 4 курса ТОЗД42 Сидориной Д.

Проекты такой сложности становятся под силу специалистам, владеющим не только знаниями о предпечатной подготовке, но и разбирающимся в технологиях полиграфии, особенностях пост-пресса, совмещении инженерных и полиграфических решений.

Знание технологий полиграфии позволяет студентам лучше понимать требования рынка и потребности заказчиков. Современные технологии печати и отделки позволяют создавать продукцию высокого качества с использованием разнообразных материалов и эффектов. Использование новейших технологий полиграфии может стать значимым конкурентным преимуществом для молодых дизайнеров.

Чаще всего говоря о полиграфии в целом и полиграфических печатных процессах в частности, имеют в виду офсетную и цифровую печать. Однако в современном мире активно развиваются рекламные печатные технологии и работа современного дизайнера невозможна без понимания процессов широкоформатной и интерьерной печати, различных видов сублимационных и термотрансферных технологий, ультрафиолетовой печати и многих других.

Понятие полиграфических процессов для дизайнера необходимо воспринимать в расширенном толковании. Это не только процесс печати на бумаге, но в современных реалиях это понятие охватывает создание и производство разнообразных рекламных продуктов, различных видов упаковки, этикетки, многих других

рекламных материалов. Если несколько лет назад достаточно было выбрать дизайнерскую бумагу, чтобы продемонстрировать оригинальность мышления и креативность в подходе, то сегодня этого уже недостаточно. Прямая печать на пластике, стекле, дереве развивается весьма успешно и вытесняет традиционные бумажные продукты.

Изучение технологий полиграфии также помогает студентам научиться не только эффективно взаимодействовать с печатными предприятиями и верстальщиками, но и работать в рекламной индустрии, участвовать в разработке маркетинговых проектов, создавать объекты наружной рекламы,

POSM (Point of Sales Materials) означает материалы для продаж на точках продаж. Это включает в себя различные элементы рекламы и мерчандайзинга, предназначенные для использования на местах продаж для привлечения внимания покупателей, стимулирования продаж и улучшения брендинга. POSM может включать в себя вывески, стеллажи, выкладки, постеры, стикеры, баннеры, листовки и многое другое. Важным аспектом POSM является создание эффективного и привлекательного дизайна, способного привлечь целевую аудиторию и повысить узнаваемость бренда.

Понимание терминологии, особенностей печатных процессов позволяет избежать недоразумений и ускорить процесс создания полиграфической и рекламной продукции. Благодаря знаниям в области технологий, дизайнеры могут более точно прорабатывать свои идеи и учитывать технические ограничения.

Кроме того, изучение технологий полиграфии способствует развитию технического мышления у студентов и помогает им в будущем более осознанно подходить к созданию дизайн-проектов.

Умение учитывать особенности печати, выбирать подходящие материалы и технологии делает специалиста в области графического дизайна более востребованным на рынке труда и повышает качество его работы.

Изучение технологий полиграфии также способствует углубленному пониманию процесса создания печатной продукции от момента разработки дизайна до окончательного изготовления. Это позволяет студентам избегать ошибок при подготовке макетов для печати, учитывать особенности различных технологий и

материалов, а также эффективно взаимодействовать с типографиями и производителями.

Изучение технологий полиграфии также способствует развитию технических навыков у студентов. Понимание особенностей различных видов печати, использование специализированного программного обеспечения для подготовки макетов, анализ спецификаций печати и контроль качества готовой продукции – все эти навыки являются важными для успешной профессиональной деятельности в области графического дизайна.

Наконец, знание технологий полиграфии помогает студентам лучше ориентироваться в динамично развивающейся графической индустрии и следить за новыми тенденциями и технологическими инновациями. Это позволяет быть на шаг впереди и внедрять новые идеи и подходы в своей работе, что становится ключом к успешной карьере в области графического дизайна.

Таким образом, изучение технологий полиграфии является неотъемлемой частью образования студентов по специальности графический дизайн, предоставляя им необходимые знания, навыки и инструменты для профессионального роста и успеха в современной индустрии дизайна.

Изучение технологий полиграфии также помогает студентам расширить свои профессиональные навыки и компетенции. Знание основных принципов и процессов полиграфии позволяет выпускникам уверенно работать не только в области дизайна, но и в смежных отраслях, таких как реклама, маркетинг, издательское дело и промышленный дизайн.

Благодаря знаниям о полиграфических технологиях студенты могут успешно реализовывать свои творческие и коммерческие проекты, создавать качественные и эффективные печатные материалы для различных целей – от рекламных брошюр и упаковок до книг и журналов. Понимание особенностей печатного процесса позволяет студентам оптимизировать бюджет и сроки производства, а также обеспечивать высокое качество окончательной продукции.

Изучение технологий полиграфии также способствует формированию у студентов профессиональной ответственности и внимательности к деталям. Подготовка макетов для печати требует точности и внимания к каждой мелочи, чтобы избежать ошибок и

недоразумений на этапе производства. Развитие этих навыков помогает выпускникам стать востребованными специалистами на рынке труда и успешно реализовывать свои профессиональные амбиции в области графического дизайна.

Изучение технологий полиграфии также способствует освоению новых программ и инструментов, необходимых для работы в области графического дизайна. Студенты учатся использовать специализированные программы для подготовки макетов к печати, цветокоррекции и обработки изображений, что расширяет их профессиональные возможности и повышает конкурентоспособность на рынке труда.

Кроме того, изучение технологий полиграфии помогает студентам понять экологические аспекты производства печатной продукции и выбирать наиболее экологически чистые материалы и технологии для своих проектов. Это важно в современном мире, где все больше внимание уделяется вопросам экологии и устойчивого развития.

При погружении графических дизайнеров в изучение печатных технологий становятся очевидными и негативные стороны. Студентам необходимо подготовиться к работе в реальных условиях, продемонстрировать не только плюсы, но и минусы профессии.

Ошибки дизайнеров дорого стоят: из-за макета, не учитывающего специфику изготовления, весь тираж отправляется в брак.

Взаимодействие с заказчиком может быть сложным и стрессовым. Это демотивирует начинающих специалистов.

Изучение печатных технологий и глубокое понимание печатных процессов снижает творческий потенциал дизайнера. Изготовление макетов по готовым, проверенным в печати шаблонам становится ежедневной рутинной работой и накладывает ограничения на креативное восприятие действительности.

Для того, чтобы избежать подобных проблем необходимо быть устойчивым к критике и готовым к многочисленным правкам, поддерживать общение в творческих сообществах, участвовать в выставках и конкурсах специалистов. Это открывает новые горизонты к повышению собственной квалификации.

Таким образом, изучение технологий полиграфии играет ключевую роль в подготовке специалистов в области графического дизайна. Это помогает студентам углубить свои знания, развить

творческий потенциал, эффективнее сотрудничать с печатными предприятиями и соответствовать требованиям современной индустрии дизайна. Изучение технологий полиграфии в расширенном толковании открывает двери к новым возможностям и способствует профессиональному росту студентов, делая их более компетентными и конкурентоспособными специалистами. Изучение технологий полиграфии для студентов по специальности графический дизайн является не только ключевым элементом образования, но и важным фактором успеха в профессиональной деятельности.

Библиографический список к главе 4

1. Аронов В.Р. Дизайн в культуре XX века, 1945–1990 / В.Р. Аронов. – М.: Росс. акад. художеств, Науч.-исслед. ин-т, 2013. – 405 с.
2. Глазычев В.Л. Дизайн как он есть / В.Л. Глазычев. – 2-е изд., доп. – М.: Европа, 2006. – 316 с.
3. Чихольд Я. Новая типографика: руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд; пер. с нем. Л. Якубсона. – 3-е изд. – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2016. – 245 с. – ISBN 978-5-98062-089-9.
4. Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек; пер. с англ. Г. Северской. – М.: Д. Аронов, 2008. – 414 с. EDN QMFVJB
5. Норман Д. Дизайн привычных вещей / Дон Норман; пер. с англ. А. Семиной. – обновл. и доп. изд. – М., 2018.
6. Уэлен Дж. Дизайн пользовательского опыта. Как создать продукт, который ждут / Джон Уэлен; пер. с англ. Э. Кондуковой; науч. ред. М. Сташенко. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 272 с.
7. Каськова А.С. Приемы и методы создания дизайна современной рекламной полиграфии / А.С. Каськова, Л.К. Козырева, И.Н. Стор // Современный дизайн и проблемы дизайн-образования: сборник материалов I межрегиональной научно-практической конференции в рамках I международной биеннале дизайна «ПРО БУДУЩЕЕ» (Барнаул, 20–21 сентября 2018 года). – Барнаул: Алтайский государственный университет, 2018. – С. 41–45. – EDN YPLAOD.
8. Гриценко С.И. Дизайн и современные текстильные технологии в полиграфическом производстве бумажных изделий для планирования / С.И. Гриценко, М.Г. Плотникова // Современное гуманитарное знание: проблемы, перспективы, методы: сборник научных статей. – Ростов н/Д.: Наука-Спектр, 2023. – С. 119–123. – EDN PGXYQX.

ГЛАВА 5

DOI 10.31483/r-112667

Рамазанова Тамам Магомедовна

Чалая Алина Владимировна

ВЛИЯНИЕ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ: ИСКУССТВО, ДИЗАЙН И ПЕРЕДОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: глава охватывает перечень аналитических и авторских научных исследований, результата творческой деятельности в области создания инноваций в дизайне костюма и коммуникаций, проектировании и технологии изготовления объектов индустрии моды; рассмотрение концепции создания дизайн-продуктов и решения, которые не только функциональны и удобны, но и обладают глубоким эстетическим и культурным содержанием. Реализация и проработка обозначенной концепции связано тем, что дизайн и искусство тесно связаны и эти большие области на сегодняшний день очень тесно переплетаются, обогащая друг друга. Дизайн часто черпает вдохновение в искусстве, используя его элементы, техники и идеи для создания новых продуктов, услуг и пространств, а искусство, в свою очередь, использует методы и подходы дизайна для расширения своего влияния и достижения большей актуальности и социальной значимости применительно к дизайну костюма на примере творчества современных мировых дизайнеров и обучающихся кафедры «КТиД» ИСОиП (филала) ДГТУ в г. Шахты.

Ключевые слова: дизайн, мода, коллаборации, художники, дизайнеры, искусственный интеллект, технологии, коллекция, тенденция.

Abstract: covers a list of analytical and original scientific research, the result of creative activity in the field of creating innovations in costume design and communications, design and manufacturing technology of fashion industry objects; consideration of the concept of creating design products and solutions that are not only functional and comfortable, but also have deep aesthetic and cultural content. The implementation and elaboration of the designated concept is due to the fact that design and art are closely related and these large areas today are very closely intertwined, enriching each other. Design often takes inspiration from art, using its elements, techniques and ideas to create new products, services and spaces, and art, in turn, uses design methods and approaches to expand its influence and achieve greater relevance and social significance in relation to costume design on the example of the creativity of modern world designers and students of the Department of Computer Science and Design of ISOiP (branch) of DSTU in Shakhty.

Keywords: design, fashion, collaborations, artists, designers, artificial intelligence, technology, collection, trend.

Искусство – это попытка воссоздания действительности. Оно всегда имеет свой смысл, свои цели, убеждения. Искусство никогда

не будет иметь рамок, оно всегда развивается вместе с человечеством. Каждое поколение людей, дают новое начало для нового направления в сфере искусства.

На данный момент в моде широко используются изображения под стили различных картин. Эта тенденция знаменуется тем, что даже вековое искусство имеет для общества большое значение по сей день. Теперь изображения с различных полотен можно встретить абсолютно везде. Если раньше такую тенденцию можно было встретить только в сувенирных лавках, то теперь же изображения от известных художников демонстрируются на подиуме от больших домов мод [1].

В искусстве традиции и инновации взаимосвязаны, образуя единую систему. Искусство служит средством воспитания и просвещения людей. Каждое изображение в искусстве представляет собой открытие и способствует более глубокому пониманию самого искусства.

Что касается связи искусства и дизайна, то в первую очередь, это можно проследить уже в творческой биографии известных художников – дизайнеров: Норман Бел Геддес – его принято считать пионером американского дизайна, но начинал он свой творческий путь как театральный художник; Раймонд Лоун – до того, как он стал создавать интересные дизайнерские проекты, был художником в модных журналах; а Джи Понти – был универсальным человеком, т.е. выступал как архитектор, живописец, театральный декоратор, график и дизайнер [2].

Дизайн и искусство тесно связаны, области эти переплетаются, обогащая друг друга. Дизайн часто черпает вдохновение в искусстве, используя его элементы, техники и идеи для создания новых продуктов, услуг и пространств. Искусство, в свою очередь, может использовать методы и подходы дизайна для расширения своего влияния и достижения большей актуальности и социальной значимости.

Одним из направлений взаимодействия дизайна и искусства является использование визуальных искусств в создании дизайнерских проектов. Живопись, скульптура, графика и другие виды визуального искусства могут быть интегрированы в дизайн интерьеров, рекламных материалов, упаковки и многого другого, добавляя проектам эстетическую и концептуальную глубину.

Также дизайн и искусство взаимодействуют через применение технологий. Многие современные искусственные проекты используют дизайнерские и технологические методы для создания инновационных работ, например, в области медиа-искусства, инсталляций и перформансов.

Еще одно направление взаимодействия – это сочетание дизайна и искусства в образовательных программах и практиках. Обучение дизайну часто включает в себя изучение искусственных принципов и методов, которые помогают формировать у студентов чувство стиля, композиции и цвета.

Взаимодействие дизайна и искусства продолжит развиваться и в будущем, открывая новые горизонты для творчества, инноваций и культурного развития. Это взаимодействие помогает создавать продукты и решения, которые не только функциональны и удобны, но и обладают глубоким эстетическим и культурным содержанием.

Эстетика и культурный контекст, безусловно, играют ключевую роль в дизайне. Искусство, с его богатой историей и разнообразием форм, оказывает огромное влияние на формирование дизайнерских концепций, наполняя их содержанием и делая более выразительными и запоминающимися. Дизайнеры, в свою очередь, часто стремятся преодолеть чисто утилитарные аспекты проектов, внедряя в них искусственные элементы для создания уникального стиля и атмосферы.

С другой стороны, дизайн часто служит искусству, помогая адаптировать его к современным требованиям и технологиям. В этом контексте дизайн может быть использован для представления искусства в новом свете, сделав его более доступным и понятным для современной аудитории.

Также следует отметить, что искусство и дизайн могут взаимодействовать через общественные и культурные проекты, способствуя социокультурному развитию и обогащению общественного пространства. Через дизайн можно реализовать искусственные проекты, которые способствуют формированию культурной среды, развитию творческого потенциала и активизации социокультурного диалога.

Мода и искусство всегда были тесно связаны, по-разному влияя друг на друга. Пересечение этих двух миров привело к созданию уникальных и инновационных дизайнов, отражающих культурные

и художественные течения своего времени. Художники часто черпали вдохновение в моде, а дизайнеры черпали из истории искусства и современного искусства для создания новых тенденций и стилей. Эти симбиотические отношения обогатили обе области, раздвинув границы и бросив вызов условностям. Поистине удивительно, как миры моды и искусства продолжают развиваться и вдохновлять друг друга в этом динамичном творческом обмене [3].

Обычно искусство понимается как способ воплощения внутреннего и внешнего мира через образное изображение реальности. Таким образом, искусство является творческой деятельностью, отражающей интересы не только художника, но также и других людей. В своей эстетической оценке мира искусство исходит из определенного эстетического идеала, основанного на понимании прекрасного и других эстетических категорий. Многие философы и культурологи, такие как М. Маклюэн, Т. Смит, Ж. Бодрийяр, П. Вайбель, Е.Н. Шапинская, М. Кастельс и другие, обращают внимание на изменения в современном искусстве и выдвигают концепции его развития. Один из выводов исследователей заключается в том, что современное искусство постепенно отдалается от реальной жизни, становится более радикальным и элитарным [4].

Таким образом, выявлены общие аспекты искусства и дизайна как областей проявления творчества. Интересно, что некоторые авторы идут дальше, утверждая равенство дизайна и искусства и представляя дизайн как современную форму проявления искусства. Они подчеркивают сходство целей и методов дизайна с отдельными направлениями искусства, где прагматизм соседствует с творческими поисками и стилистическими канонами. Примером может служить дизайн народного костюма, который сочетает в себе эстетическую и практическую функции и рассматривается как предмет прикладного искусства. В отличие от дизайна здесь дизайнер не ставит перед собой задачу создания аутентичного продукта, а стремится к новой форме. Главным ограничением его творчества является ориентация на потребителя, в то время как в искусстве идеи творца и его субъективное «я» признаются высшим приоритетом, как в контексте концепции произведения, так и в его формальном выражении.

«Художники в XX веке обратили пристальное внимание на модные подиумы, осознав провокативный потенциал одежды,

благодаря которому можно создать уникальный визуальный образ собственной индивидуальности и превратить свои произведения в узнаваемый во всем мире бренд. И наоборот, когда мода попадает в среду музейного или галерейного пространства, её потребительская ценность преобразуется в ценность художественной композиции. Таким образом, произведение моды занимает место в новой системе ценностей как коллекционный предмет» [5]. Так искусство и мода подтверждают свое взаимовлияние друг на друга, находясь в постоянном диалоге. Искусство помогает воспринимать мир по-новому, а мода служит средством для самовыражения и отображения своих ценностей. Модные дизайнеры и художники вдохновляют друг друга, что помогает им расширять свои границы и создавать уникальные коллекции [6].

Искусство имеет значительное влияние на мировую моду и на модные тенденции. Художество во всех его формах – живопись, скульптура, архитектура, дизайн и прочее – вдохновляет дизайнеров и стилистов на создание уникальных и креативных коллекций.

Что касается сотрудничества между художниками и дизайнерами, то в 1940-х годах знаковым был союз между известным итальянским модельером Эльзой Скиаппарелли и мастером сюрреализма Сальвадором Дали. Это сотрудничество породило множество предметов одежды: черные костюмы с карманами, украшенными женскими ртами; сумки с чертами телефона; шляпы в форме обуви; вечерние платья, украшенные огромными лобстерами. И таких коллабораций достаточно много, доказывающие, что симбиоз органичен и взаимовыгоден [7], как представлено на рисунке 1.



Рис. 1. Творческий тандем И. Скиаппарелли и С. Дали

Благодаря совместным усилиям художников и дизайнеров, модных домов и музеев ситуация изменилась: бренды вдохновляются произведениями искусства, а художники создают это искусство специально для новых коллекций.

Со времен истории костюм был символом глубокого духовного значения, и каждая этническая группа придавала своему наряду уникальность через его форму, стиль кроя, пропорции, декор и цветовые решения. Дизайн костюма реагировал на новые тенденции с изменением процесса производства одежды, новыми методами моделирования и уклоном в художественное направление. Теперь форма одежды определяется не только ее предназначением, но и дизайнерской концепцией, которая лежит в ее основе.

Концептуальный дизайн, ставший широко доступным для массового потребителя, превратил одежду в объект искусства. Лозунг «Одежда – это больше, чем просто одежда!» Энн Холландер начал приобретать реальные черты. Такой подход к дизайну характерен и для японского дизайнера И. Мияке, который ставит в центр персонализацию и характер носителя через одежду. Концептуальный дизайн моды получил сильное влияние постмодерна и

абстракционизма, с выдающимися представителями Х. Вибсковом, Р. Кавакубо, Х. Чалаяном [8].

Искусствоведы анализируют работы известных модельеров, обнаруживая в них скрытые символы и философские истоки. Конструкция одежды становится все более сложной, а инновационность дизайнерских решений формирует эстетику моды. В этом прослеживается влияние современного искусства. В подходах к дизайну современной одежды просматривается наследие модернизма и постмодернизма.

Дополнительным примером влиянием искусства на моду является коллаборация нидерландского художника Пита Мондриана основоположником абстракционизма с французским модельером Ив-Сен Лоран. Из полноценной коллекции самым знаменитым стало платье – рубашка из осенне-зимней коллекции 1965 года.

Ив-Сен Лоран был большим почитателем работ Пита и говорил: «Мондриан – это чистота, которой никто в живописи уже никогда не сможет добиться. У этой чистоты общие корни с Баухаусом. Работы Мондриана – шедевр XX века».

Вдохновившись картиной «Композиция с Красным, Желтым, Синим и Черным» Ив-Сен Лоран разработал смелый для того времени дизайн женского платья. Простое платье А-силуэта, состоящее из ярких секций, соединенных черными полосами, произвело настоящий фурор и продемонстрировало, что высокая мода доступна каждому, как представлено на рисунке 2.



Рис. 2. Коллаборация Ив-Сен Лоран с Питом Мондриан

Еще один яркий пример влияния искусства на моду стали абстрактные работы художника Пабло Пикассо. Его работы послужили

вдохновением для создания коллекции с необычными принтами и сочетаниями цветов.

Пабло Пикассо был испанским художником, наиболее известным благодаря своему революционному движению под названием кубизм. Пикассо родился 25 октября 1881 года в Малаге, Испания. Искусству живописи и черчения его обучили в возрасте 13 лет. В очень юном возрасте юный Пикассо проявил незаурядный талант и был принят в престижную школу изящных искусств Барселона.

Известный тем, что изобретал себя заново, Пикассо был радикальным художником, который осваивал различные стили мастерства и продолжал развиваться с каждым произведением, используя различные техники. Он, в частности, стал пионером кубизма – стиля живописи, в котором объекты разбиваются на части и собираются заново, чтобы продемонстрировать абстрактную форму, так что геометрические фигуры изображают одновременные точки зрения, создавая эффекты, похожие на коллаж.

Даже после его смерти в 1973 году его влияние на искусство настолько велико, что оно отразилось на моде в коллекциях Yves Saint Laurent, Moschino, Prada и многих других. От свитеров до платьев, от ярких цветов до геометрических силуэтов – модельеры воплотили картины Пикассо в жизнь на подиуме. В память о художнике, которому исполнился бы 141 год, L'OFFICIEL подготовил несколько лучших в истории показов, вдохновленных творчеством Пикассо.

Так в 2020 году модный дом Moschino воссоздали коллекцию по мотивам картин Пикассо (рисунок 3) представлены модели с отсылками на две известные работы художника: «Моряк» и «Склонившийся арлекин» [9].



Рис. 3. Коллекция Moschino с Пабло Пикассо, весна–лето 2020

Из современных инсталляций полотен картин в модных показах стал Balmain, например, в некоторых образах использовали реальные картины, чем превратили свои наряды в настоящие произведения искусства.

Летняя коллекция 2023 года в значительной степени вдохновлена двумя основными темами: художественным движением эпохи Возрождения, отраженным в картинах, и Землей в ее первоизданном и естественном виде. Силуэты разрабатываются таким образом, чтобы их можно было обыгрывать как в целом, так и смешивать, сочетая принты с однотонными тканями и добавляя мягкие детали в одежду, сшитую на заказ.

Коллекция Olivier Rousteing, как представлено на рисунке 4, основана на двух темах: ренессанс как художественное направление, с многочисленными отсылками к небесным картинам, и ренессанс как возрождение с использованием натуральных материалов и естественных цветов. Темы раскрывают двойственность между небом и землей, между светлым и темным.

Эта часть коллекции представлена принтами и одеждой пастельных тонов. Оливье и его команда изучили парижские музеи, чтобы разработать эксклюзивные принты и модели, сочетающие известные картины и оригиналы balmain.



Рис. 4. Коллекция Balmain, весна–лето 2023

Подобно художникам модельеры создают настоящие шедевры – предметы искусства, которые хранятся в музеях и продаются на аукционах. Такие эксклюзивные дизайнерские вещи вполне могут

стать источником вдохновения и новых идей для начинающих художников и дизайнеров.

На рисунке 6 представлена авторская работа обучающейся по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (магистратура) Чалой Алины Владимировны под руководством Рамазановой Тамам Магомедовны, члена Союза дизайнеров России, доцента кафедры «Конструирование, технологии и дизайн» ИСОиП (филиала) ДГТУ в г. Шахты. Дизайн-проект состоит в том, что на основе изучения творчества французского художника Вильяма Бугро и полотен художника (рисунок 5) и собственной авторской работы были разработаны серия авторских принтов в стиле академической живописи.



Рис. 5. «Юность» 1893 г., «Ожидание» 1901 г., «Желание». Вильям Бугро

В основу авторской композиции (рисунок 6) легла идея написания работы в стиле академической живописи, вдохновленная работами художника, приверженца академического направления. Первые эскизы были выполнены на бумаге, с помощью графических средств: карандаш, уголь, черная ручка, как представлено на рисунке ниже.



Рис. 6. «Однажды сумерками». Автор Чалай А.

В последующем выбранный эскиз обрабатывается в программе Photoshop – графический редактор, позволяющий решить любую задачу, в данном случае в черно-белом варианте цифровыми кистями, а также дальнейшее его дообработка с помощью искусственного интеллекта для подбора цветовой гаммы.

На рисунке 6 представлены этапы создания композиции для выполнения авторского дизайн-проекта в черно-белом варианте в программе «Adobe Photoshop CS6».





Рис. 6. Этапы создания авторского принта в черно-белом варианте

Данная композиция посвящена теме семьи, умиротворённой прогулки в зимнюю погоду.

В центре леса проходит олениха, на которой сидит маленький ангел. Вокруг матери-оленихи гуляют два олененка, один из которых с интересом наблюдает за своим собратом, как будто вот-вот готовый выпрыгнуть навстречу ему. Рядом с ними проходит девушка в легком хлопчатом одеянии, расчесывая пальцами свои волосы, поправляя их после дуновения легкого ветра. Белоснежный снег укутывает всю поверхность земли. На заднем плане по снегу проходит речка, конец которой уходит вдаль за деревья.

На рисунке 7 представлены этапы создания композиции дизайн-проекта.



Рис. 7. Этапы создания композиции для дизайн-проекта

Мода является движущей силой искусства, ровно также как и искусство является этой же силой, это незаменимые части в направлениях, которые взаимно дополняют друг друга. Модная индустрия стала наравне с такими мировыми движениями, как живопись, музыка, архитектура и технологии. Создание элементов одежды является необходимой частью жизнедеятельности человека. Это глобальное движение, которое имеет отсылки на другие направления. Мода развивается и изменяется каждый сезон, каждое столетие и тысячелетие.

Такое взаимодействие приводит к тому, что искусство и дизайн становятся неразрывно связанными и взаимодополняющими друг друга. Искусство может быть использовано для того, чтобы вызвать у зрителя определенные эмоции и реакции, в то время как дизайн помогает перенести эти эмоции в конкретные предметы и пространства. Эта связь между искусством и дизайном помогает создавать уникальные и инновационные проекты, которые могут оставить незабываемое впечатление на зрителей и пользователей.

Кроме того, взаимодействие искусства и дизайна способствует развитию творческого мышления и воображения. Использование искусства как источника вдохновения для дизайна помогает расширить горизонты и найти новые способы выражения и творчества. В свою очередь, дизайн может быть использован для того, чтобы дать новое толкование традиционным искусственным формам и техникам, что делает их современными и актуальными для современного общества [10].

Модные тренды – это направление в индустрии моды, главная суть которого заключается в краткосрочном показе определенных актуальных тенденций мод, они относятся к определённому временному промежутку, который длится обычно в течение нескольких месяцев (весна-лето или осень-зима). Тенденции моды представляют собой различные тематические направления, каждая из которых временно доминирует, затем изменяется на другую, каждая из которых имеет различную временную устойчивость.

В нашей жизни происходят большие изменения, что-то пропадает, а что-то приходит ему на замену, так и в моде. Гардероб девушки должен постоянно изменяться и соответствовать ее индивидуальным предпочтениям, одновременно с этим, соответствуя всем новым тенденциям.

В новом сезоне актуально использование передовых технологий, не только принтов, но и различных материалов. В наше время интенсивно меняется состав текстильных изделий. Придумывают различные эко новинки, которые подразумевают разумный расход первичного производства, материалы, которые сами в течении времени разлагаются, изменяются под воздействием солнечных лучей, воды, высоких и низких температур. Многие современные модельеры используют уже современные передовые технологии для создания своих коллекций.

Метод передовых технологий используется в проектировании объектов, способных изменять внешний вид. В авторской разработке Чалой А. это изменение готового изображения на холсте, который затем преобразуется в отдельные элементы под влиянием различных программных обеспечений.

Новейшие методы разработок элементов одежды можно разделить на три группы.

1. Современный и нововведенный метод – это искусственный интеллект. Искусственный интеллект (далее ИИ) развивается с огромной скоростью. Используется в различных аспектах: создание иллюстраций, текстовых документов, компьютерных кодов, создание голосовых сообщений на основе реально существующего человека (точнее его голоса) без участия самого человека, так же для создания новых интерьерных идей и для создания орнамента.

2. Применение 3D – технологий так же входит в тройку современных методов проектирования, художники могут создавать трехмерные модели орнаментов и затем печатать их на 3D-принтере.

3. И самый последний метод – это использования компьютерных программ. Первые два метода буквально недавно появились и еще развиваются на начальных этапах, то 3 метод является основой основ для разработок иллюстраций. Для создания художественных изображений (иллюстраций), орнаментов, логотипов и многое другое используются программы такие как: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Ornament Maker, Figma, Corel DRAW и многие другие программы.

Взаимодействие искусства и дизайна помогает создавать глубокие и значимые произведения и объекты, которые могут вдохновлять и изменять мир вокруг нас. Оно позволяет объединить красоту

и практичность, стиль и функциональность, что делает нашу жизнь более удобной, гармоничной и запоминающейся. Таким образом, взаимодействие искусства и дизайна оказывает значительное влияние на наше повседневное существование и способствует развитию культуры и эстетики в целом.

Общество начало использовать системы искусственного интеллекта в своём творчестве во второй половине XX века, когда возникла эта дисциплина. В начале XXI века возросла доступность художественных инструментов систем искусственного интеллекта для широкой публики, что открыло возможности для использования инструментов ИИ для творчества за пределами академических кругов и профессиональных художников. На протяжении всей своей истории искусство при участии ИИ вызывало множество философских проблем, в том числе связанных с авторским правом, обманом и его влиянием на традиционных художников, включая их доходы [11].

Современная мода сегодня базируется на симбиозах: традиционные формы одежды и инновационные материалы; конструкция, тесно связанная с особенностями человеческого тела, и творческое эго дизайнерских фантазий. Создается некий взаимовыгодный союз двух противоположностей – мутуализм. Если предположить, куда мода будет двигаться дальше, то именно туда – в сторону усиления симбиотической мысли, связи натурального и синтетического, естественного и искусственного – «совместная жизнь». Объединяя в себе утилитарную, эстетическую и знаковую функции, костюм работает как зеркало эпохи, отражая в яркой, зримой форме социальные, материальные и духовные особенности и достижения. Важнейшим побудительным мотивом к декорированию одежды ученые обосновывают неистребимым стремлением к позитивному само позиционированию [12].

Помимо использования различных передовых программ в мире искусства и дизайна, стоит обратить внимание и на развитие передовых технологий в производстве материалов и тканей, изделий легкой промышленности и т. д. В настоящее время современные текстильные материалы перешли на новый виток развития. Спустя несколько десятилетий люди задумались об экологичном потреблении ресурсов.

Новые технологии облегчат производство одежды для компаний и магазинов, позволяя быстро и массово создавать изделия.

Наблюдается рост популярности «умной одежды», которая объединяет современные технологии с модными предметами гардероба. Эта одежда предлагает различные функции, такие как отслеживание местоположения через GPS, мониторинг здоровья и окружающей температуры. В отличие от новаторских тканей и текстильных дисплеев, умные предметы одежды уже доступны для приобретения.

Также есть ткани, меняющие свой цвет от солнечных лучей и температур: фотохромные и термохромные материалы. Данные материалы использовались в разработке авторского дизайн-проекта Чалой А.

Ткани с термохромным индикатором открывают новые перспективы в области дизайна одежды. Принцип ее работы заключается в реагировании тепла и изменении цвета. Ткань содержит молекулы, называемые термохроматическими пигментами, которые реагируют на изменения температуры. При повышении температуры пигменты меняют свою структуру и в результате изменяют спектр света, отражаемого тканью. Это приводит к изменению цвета ткани, делая ее ярче или тусклее, и даже к появлению различных оттенков или узоров [13].

Благодаря своей особенности такая ткань сразу нашла потенциальных дизайнеров, которые с радостью стали экспериментировать с новыми возможностями.

Применение термохроматической ткани в модной индустрии открывает новые возможности для дизайнеров и стилистов, позволяя создавать одежду, которая меняет цвет в зависимости от окружающей температуры или даже от тепла, вырабатываемого телом. Это позволяет экспериментировать с уникальными эффектами и создавать динамичные и интерактивные наряды.

Термохромные краски, которые становятся прозрачными или меняют цвет в зависимости от температуры, являются новым трендом. Эта технология, появившаяся в 2007 году, уже широко распространена. Термохромные ткани могут быть с возвратным и невозвратным эффектом. В случае тканей с возвратным эффектом, когда температура возвращается к исходной, краска также меняет свой цвет обратно. У невозвратных тканей цвет не возвращается к исходному после температурного изменения. Stone Island представила свитер из специальной нити, меняющей цвет в ответ на изменения окружающей среды. Этот эффект достигается благодаря обработке ткани, создав которой появилась термочувствительная

нить, реагируя на изменение температуры окружающей среды. Свитер сделан из двух слоёв: наружный слой из этой самой нити, и внутренний из натуральной шерсти [13], как представлено на рисунке 9.



Рис. 8. Фотохромный свитер от компании Stone Island

Развитие современного мира требует от нас непрерывного обновления и развития, и текстильная индустрия не является исключением, так следующей новинкой текстильной индустрии стала фотохромная ткань.

Фотохромные материалы – это соединения, способные менять свой цвет под воздействием света. Этот эффект достигается путем преобразования одного вещества в другое при действии различных световых волн. Вещества имеют различные спектры поглощения и уровни энергии. При отсутствии источника света или смене его, одно вещество превращается в другое, и цвет возвращается к прежнему состоянию.

Фотохромные материалы нашли применение в различных областях, основными из которых являются технологичная одежда и аксессуары. Текстиль, способный генерировать солнечную энергию, – это новое направление в использовании современных материалов.

Ниже на рисунке 9 представлены различные авторские предложения по оформлению футболок и сумок, объединённых общей стилистикой, принтом, и современными свойствами.



Рис. 9. Эскизный ряд авторских предложений в дизайн-проекте

На представленном ассортименте сумок и футболок предложены композиционные решения принтов. Принты представляют собой изображения различных по объему геометрические фигуры: квадраты и круги. В некоторых моделях эскизного ряда возможны варианты преобладания белых или черных оттенков, тем самым выделяя контрастность изображения, которые привлекают больше внимания.

Состав материала для изготовления футболки (рисунок 10): 95% хлопка и 5% лайкра, назначение весна–лето. Футболка предназначена для спорта и повседневной носки.



Рис. 10. Футболка из фотохромной ткани с авторским принтом

Создание одежды из нетрадиционных материалов – богатый источник вдохновения в современности и являются востребованными в индустрии моды. Коллекции одежда из нетрадиционных и инновационных материалов – это первые шаги в будущее [14].

С каждым годом все больше дизайнеров используют новые современные технологии в своих коллекциях. Основной акцент стоит на выборе современных текстильных материалов, которые могут самостоятельно самовосстанавливаться, которые могут видоизменяться под влиянием различных факторов, от погодных условий, до изменения роста самого человека.

Взаимодействие искусства и дизайна помогает создавать глубокие и значимые произведения и объекты, которые могут вдохновлять и изменять мир вокруг нас. Оно позволяет объединить красоту и практичность, стиль и функциональность, что делает нашу жизнь более удобной, гармоничной и запоминающейся. Таким образом, взаимодействие искусства и дизайна оказывает значительное влияние на наше повседневное существование и способствует развитию культуры и эстетики в целом.

Мода является движущей силой искусства, ровно также как и искусство является этой же силой, это незаменимые части в направлениях, которые взаимно дополняют друг друга. Модная индустрия стала наравне с такими мировыми движениями, как

живопись, музыка, архитектура и технологии. Создание элементов одежды является необходимой частью жизнедеятельности человека. Это глобальное движение, которое имеет отсылки на другие направления. Мода развивается и изменяется каждый сезон, каждое столетие и тысячелетие.

Такое взаимодействие приводит к тому, что искусство и дизайн становятся неразрывно связанными и взаимодополняющими друг друга. Искусство может быть использовано для того, чтобы вызвать у зрителя определенные эмоции и реакции, в то время как дизайн помогает перенести эти эмоции в конкретные предметы и пространства. Эта связь между искусством и дизайном помогает создавать уникальные и инновационные проекты, которые могут оставить незабываемое впечатление на зрителей и пользователей.

Кроме того, взаимодействие искусства и дизайна способствует развитию творческого мышления и воображения. Использование искусства как источника вдохновения для дизайна помогает расширить горизонты и найти новые способы выражения и творчества. В свою очередь, дизайн может быть использован для того, чтобы дать новое толкование традиционным искусственным формам и техникам, что делает их современными и актуальными для современного общества [10].

Библиографический список к главе 5

1. Мода, стиль [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://free-press.ru/9233-modai-sovremennoe-iskusstvo-vzaimosvyaz-i-vliyanie.html> (дата обращения: 18.05.2024).
2. Амиржанова А.Ш. Ремесло, искусство, дизайн: точки соприкосновения и развития / А.Ш. Амиржанова, Е.С. Джусь // Международный студенческий научный вестник. – 2018. – №6 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scienceforum.ru> (дата обращения: 29.04.2024). EDN YRRRUL
3. Искусство и мода [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gallerysmart.ru/o-kompanii/blog/lifestyle/iskusstvo-i-moda.-sotrudnichestvo-xudozhnikov-s-modnyimi-brendami.html> (дата обращения: 18.05.2024).
4. Андреева Е.Ю. Постмодернизм: искусство второй половины XX – начала XXI в. / Е.Ю. Андреева. – СПб.: Азбука-классика, 2007. – 487 с.
5. Гарелкина Т.Т. Искусство и дизайн: что за чем следует / Т.Т. Гарелкина // Культура искусство: электронный журнал. – 2022. – 1 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://na-journal.ru/1-2022-kultura-iskusstvo/3405-iskusstvo-i-dizain-cto-za-chem-sleduet> (дата обращения: 14.05.2024).
6. Мода и искусство: как дизайнеры одежды стали художниками [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://daily.afisha.ru/archive/vozduh/books/fashion-n-art/> (дата обращения: 20.05.2024).
7. Лихачев Д.С. Раздумья о России / Д.С. Лихачев; худож., В. Корнилов. – СПб.: Logos, 1999. – 672 с.

8. Виниченко И.В. Новый подход к категориальному анализу исторического костюма как творческого источника проектирования современных моделей одежды / И.В. Виниченко, Е.В. Евдущенко // Альманах современной науки и образования: электронный журнал. – 2012. – №11 (66) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.gramota.net/materials/1/2012/11/9.html> (дата обращения: 20.05.2024).

9. Коллаборация с Moschino и Пабло Пикассо [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lovers-of-art.livejournal.com/769287.html> (дата обращения: 18.05.2024).

10. Розенсон И. Основы теории дизайна: учебник для вузов / Инна Александровна Розенсон. – СПб.: Питер, 2010. – 219 с. – Допущено УМО по образованию в обл. прикладной информатики. – ISBN 978-5-469-01143-9.

11. Искусственный интеллект в искусстве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/> (дата обращения 25.05.2024).

12. Загоруйко М.М. Живопись как инструмент рекламы / М.М. Загоруйко [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50186482> (дата обращения 13.05.2024).

13. Термохроматическая ткань: инновация, меняющая цвет в соответствии с температурой [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ademas-fashion.ru/blog/termokhromaticheskaya-tkan-innovatsiya-menyayushchaya-tsvet-v-sootvetstvii-s-temperaturoy/> (дата обращения 23.05.2024).

14. Рамазанова Т.М. Симбиоз (мутуализм) традиционной формы одежды и нетрадиционные материалы // Инновации в конструировании, технологии и дизайне изделий легкой промышленности: монография / С.В. Куренова, С.А. Колесник, Н.Ю. Савельева [и др.], под ред. С.А. Колесник; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. – Шахты, 2020. – 123 с.

ГЛАВА 6

DOI 10.31483/r-112803

Климова Лариса Андреевна

МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫЙ ПОДХОД В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

Аннотация: в главе на основе анализа имеющейся научной и методической литературы рассматривается влияние междисциплинарности на процесс обучения в высшей школе. Приведены результаты анализа учебного плана профессиональной образовательной программ Института сферы обслуживания и предпринимательства (филиала) Донского государственного технического университета в г. Шахты в контексте осуществления междисциплинарных связей между блоками гуманитарных (общенаучного и профильного) характера, пропедевтических, методологических, проектных и инженерных дисциплин. Применены общенаучные методы анализа и синтеза, проектные – комбинаторики, аналогии, образно-ассоциативные. В главе показано, что междисциплинарность предполагает объединение или интеграцию двух или более академических дисциплин в одну деятельность, например, в образовательном процессе на примере структуры учебного плана направления 54.03.01 Дизайн и основных этапов выполнения авторского дизайн-проекта. студентки Шахтинской школы дизайна как иллюстрация положений исследования.

Ключевые слова: междисциплинарная подготовка дизайнеров, дизайн-проектирование, образовательная программа, методы проектирования.

Abstract: based on an analysis of the available scientific and methodological literature, the chapter examines the impact of interdisciplinarity on the learning process in higher education. The results of the analysis of the curriculum of the professional educational programs of the Institute of Service and Entrepreneurship (branch) of the Don State Technical University in the city of Shakhty in the context of interdisciplinary ties between the blocks of humanities of a general scientific and specialized nature, propaedeutic, methodological, design and engineering disciplines are presented. Theoretical methods of analysis and synthesis were used, design methods – combinatorics, analogies, figurative-associative. The chapter shows that interdisciplinarity involves combining or integrating two or more academic disciplines into one activity, for example, in the educational process using the example of the structure of the curriculum of the 54.03.01 Design direction and the main stages of the author's design project. students of the Shakhty School of Design as an illustration of the provisions of the study.

Keywords: interdisciplinary training of designers, design design, educational program, design methods.

Перспективы развития дизайн-образования в настоящее время требуют осуществления междисциплинарного подхода как к деятельности дизайнера, так и к процессу его творческого мышления.

Междисциплинарность дизайна – сущностная характеристика дизайнерской деятельности.

Долгих М.Н. выделяет «междисциплинарные основания дизайна» базирующиеся на основе мышления дизайнера, включающего в себя «коллаборацию» компонентов образности, системности, инновационности [1]. Содержание профессиональных задач в области современного дизайна костюма неуклонно расширяется, требуя пересмотра целей и содержания образовательного процесса дизайнерских направлений в высшей школе. Особое значение приобретает реализация междисциплинарного подхода для формирования синтетического и креативного мышления у студентов [2].

Современные исследования в области образования проводятся либо на междисциплинарной основе, либо полностью переходят в разряд междисциплинарных [3–5]. Алексеева И. В. считает, что в постнеклассическую эпоху научное познание носит интегративный характер, обусловленный широким диапазоном профессиональных задач современного проектирования, что влечет за собой необходимость выявления междисциплинарных особенностей и связей в области дизайна [3]. В.Л. Глазычев, О. Тоффлер, М. Хайдеггер и другие ученые в своих трудах определяли дизайн со стороны «деятельностно-технологического подхода». Данная проблема отражена в работе А.С. Михайловой «Индустриальный дизайн как вид проектно-художественной деятельности в условиях развитого промышленного производства XX века» [4]. Авторами [5] на основе анализа репрезентативного количества научной литературы начата работа по выявлению особенностей междисциплинарности в образовании – «интеграцию научного знания и (или) научных дисциплин» по следующим классификационным основаниям в зависимости: 1) от подхода – «методологическое»; «концептуальное»; «обмена идеями», «терминологическое» и др.; 2) от объекта изучения: на естественно-научные, общественные, гуманитарные и технические науки; 3) от принципов связи между вышеназванными видами наук для подбора критериев оценки качества междисциплинарных исследований в области образования.

С развитием дизайна расширяется количество дисциплин, которые необходимо освоить дизайнеру в процессе дизайн-образования. Фундаментом междисциплинарности в дизайне является синергия креативного и технического начал в мышлении и

проектировании, подкрепленная знаниями и умениями в области гуманитарного и прикладного знания, определяемого конкретным проектом [6]. Многомерность дизайна, обусловленная взаимосвязью функциональности и художественной выразительности, применяется в промышленной эстетике – области научного знания, изучающей зависимость проектирования от проектируемой формы, применяемых материалов и технологий [7]. Педагогический аспект исследования феномена дизайна заслуживает особого внимания, так как он может служить «фундаментом для формирования дизайнерской педагогики». В соответствии с выбранными концепциями, дизайнеры-педагоги готовят профессиональные кадры, которые в дальнейшем будут претворять эти идеи, базирующиеся на междисциплинарности дизайна, в практическую деятельность [8]. В современной индустрии моды высоко ценятся специалисты, способные не только следовать существующим тенденциям, но и создавать инновационные идеи. В исследовании теоретических аспектов художественно-образного мышления рассматривается процесс его развития через способность видеть и трансформировать традиционные формы в новые, что требует глубокого понимания исторических, социальных, культурологических явлений прошлого и настоящего и современных модных тенденций у будущих дизайнеров одежды в процессе проектирования костюмов [9; 10]. Среди различных определений, по мнению автора настоящей статьи, наиболее актуальным является определение междисциплинарности, как сотрудничества двух или более академических, научных, художественных дисциплин; взаимосвязь между знаниями и навыками из различных предметных областей и дисциплин; взаимообусловленная система интеграции знаний [11–13].

Назарова Л.Р. в статье «Аспекты формирования креативных компетенций студентов-дизайнеров (на примере Школы дизайна НИУ ВШЭ)» рассматривает процесс формирования креативных компетенций у дизайнеров в виде междисциплинарного взаимодействия основных блоков обучения для решения практико-ориентированных задач (рис. 1) [14].



Рис. 1. Компоненты карты креативных компетенций
Школы Дизайна НИУ ВШЭ

Результаты осуществления междисциплинарного подхода в Институте сферы обслуживания и предпринимательства (филиала) ДГТУ в г. Шахты (на примере анализа содержания учебного плана (УП) основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн объектов индустрии моды» с определением характера взаимосвязи дисциплин УП, относящихся к различным областям науки, технологий и творчества, освоение которых помогает обучающимся в выполнении курсовых проектов 5 семестра по системообразующей дисциплине «Проектирование в дизайне» (Тема: дизайн современной женской одежды на основе изучения русского народного костюма).

Учитывая вышесказанное, произведено разделение учебного плана (УП) основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн объектов индустрии моды», на основные циклы дисциплин, влияющие на проектную деятельность дизайнера, что можно увидеть на рисунке 2.

Гуманитарные дисциплины общенаучного характера Проектные дисциплины	Профессионально-ориентированные гуманитарные дисциплины	Пропедевтические дисциплины
Методологические профильные дисциплины	Профильные инженерные дисциплины	Дисциплины брендинга, менеджмента и авторского права
Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы		

Рис. 2. Основные циклы дисциплин учебного плана
ОПОП 54.03.01 Дизайн, профиль
«Дизайн объектов индустрии моды»

Учебные и производственные практики закреплены за пропедевтическим и проектным циклами. В соответствии с представленной структурой можно резюмировать, что для проектирования объектов индустрии моды важны все циклы УП, поскольку они взаимосвязаны друг с другом и освоение дисциплин данных циклов необходимы для формирования проектных компетенций с точки зрения ценностных, организационных, методологических, социокультурных, проектно-творческих, художественно-эстетических и профессионально-этических аспектов.

Содержание каждого цикла дисциплин представлено таблице 1.
Таблица 1

Перечень дисциплин по основным циклам УП

Цикл	Дисциплины
Гуманитарные дисциплины общенаучного характера	Философия
	История визуальных искусств
	История России
	Основы российской государственности
	Права человека
	Деловая коммуникация
Профессионально-ориентированные гуманитарные дисциплины	Социальное предпринимательство
	История костюма
	Стиль и мода XX–XXI веков
	Русский национальный костюм
	История дизайна

Цикл	Дисциплины
Пропедевтические дисциплины	Основы композиции (теоретическая дисциплина)
	Рисунок
	Живопись
	Пропедевтика
	Цветоведение и колористика
	Архитектоника
	Основы проектной деятельности
	Основы информационных технологий
	Основы технологии
	Учебно-ознакомительная практика (пленэрная)
Проектные дисциплины	<i>Проектирование в дизайне</i> (практические занятия, лабораторные работы, курсовое проектирование)
	Проектирование авторских коллекций/ Разработка принтов для одежды
	Макетирование костюма
	Дизайн изделий из кожи
	Спецграфика
	Специализированные пакеты профессиональной деятельности
	Проектная графика
	Портфолио
	Учебная практика (Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы, в т.ч. (обзорно-искусствоведческая)
	Учебно-технологическая практика
Методологические профильные дисциплины	Теория и методология дизайна
	Методика преподавания ИЗО
Профильные инженерные дисциплины	Материаловедение для одежды
	Конструирование костюма
	Основы производственного мастерства
	Технология изготовления одежды
Дисциплины брендинга, менеджмента и авторского права	Персональный имидж и карьерный менеджмент
	Основы брендинга в дизайне
	Авторское право и патентование

Взаимосвязь дисциплин при междисциплинарном подходе можно проследить на примере конкретных выполненных курсовых проектов по дисциплине «Проектирование в дизайне».

Освоение *системообразующей* проектной дисциплины «Проектирование в дизайне» длится 6 семестров со второго по четвертый курсы (в каждом семестре задаётся общая тема семестра и выполняется курсовая работа (3 сем.) / курсовой проект (КП) (4–8 сем.) по заданной тематике).

Последовательность мероприятий по освоению темы семестра и выполнению КП: на летней практике, предшествующей очередному семестру, обучающиеся получают задание по сбору и анализу информации для практических занятий и курсового проектирования.

Рассмотрим особенности междисциплинарного подхода в проектировании костюма в пятом семестре, общей темой которого служит «Русский народный костюм» [?]. Индивидуальность авторского курсового проекта обусловлена выбором творческого источника и подбором необходимых методов дизайна, творческих и технологических особенностей. Предлагается широкая палитра творческих источников: русский женский или мужской народный костюм, русская рубаха, русское народное декоративно-прикладное искусство (гжельская роспись, русская народная кукла, павловопосадский платок, русские народные головные уборы, вологодское или елецкое кружево), русские народные сказки, сказки А.С. Пушкина, русская реалистическая или фольклорная живопись XIX–XXI вв., книжная иллюстрация по теме (историческая или современная) и т. п. Обучающиеся, в соответствии с личными творческими интересами, своими художественными и технологическими навыками, могут предложить свой творческий источник.

Цели изучения дисциплины, в соответствии с требованиями предъявляемые к бакалавру дизайнеру, заключаются в развитии культуры проектирования и расширении творческого мировоззрения и раскрытия творческих способностей; грамотного использования методологии дизайна и получение навыков разработки проектной идеи, основанной на концептуальном творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Для достижения обозначенных целей определяются задачи выполнения проекта:

- развитие образно-ассоциативного мышления для продуцирования инновационных решений дизайна костюма;
- получение студентами необходимых знаний в сфере проектирования современного костюма, свободное владение всеми способами, приемами, методами работы в разных художественных системах проектирования;
- формирование дизайнерского мышления, формулирование и динамичное решение поставленных задач, объединяющих технологические и проектные знания и навыки;
- воспитание культуры проектирования, формирование авторской творческой позиции и умения адаптировать полученные знания в профессиональной среде.

Выполнение проекта состоит из нескольких разделов: предпроектный (аналитический), проектный, конструкторско-технологический и заключительный.

Соотнесем конкретные действия студента с определенными дисциплинами, освоение которых способствует выполнению отдельных этапов проекта, представленных в таблице 2.

Таблица 2

Взаимосвязь действий обучающихся и изучаемых дисциплин УП с результатами проектной деятельности при выполнении КП

Этап курсового проекта	Действия обучающегося	Дисциплины	Результат
Предпроектный	1) выбор творческого источника	История визуальных искусств; История костюма; Русский национальный костюм; История России	– Визуальный ряд образов современного костюма (фотографии, рисунки, наброски). – Описание и анализ формы, кроя, пропорций, ритма, колористического решения, декора народного костюма и т. п.)
	2) сбор и анализ вербальной и визуальной информации: – творческий источник; – тенденции моды	Учебная (обзорно-искусствоведческая) практика; Основы композиции; Теория и методология дизайна	
	3) формирование концепции проекта	Теория и методология дизайна; Философия	Вербальная концепция проекта
Проектный	1) разработка мудборда	Проектирование в дизайне;	– Мудборд
	2) разработка трендлука	Цветоведение и колористика; Основы композиции; Теория и методология дизайна	– Трендлук

Окончание таблицы 2

Этап курсового проекта	Действия обучающегося	Дисциплины	Результат
	3) разработка серии эскизов модели костюма по творческому источнику с учётом тенденций моды	Рисунок; Живопись; Проектирование в дизайне	Серии эскизов моделей проектируемой одежды в цвете
	1) выбор проектной модели	Проектирование в дизайне	Технический эскиз проектной модели
	2) подбор материала для выполнения проекта	Материаловедение для одежды	Определение вида и свойств материала для создания проектной формы с учетом тенденций моды
Конструкторско-технологический	1) разработка лекал проектируемой модели костюма	Конструирование костюма; Макетирование костюма	Лекала для раскроя проектируемой модели
	2) раскрой и изготовление модели в макете. Внесение корректировок с учетом особенностей фигуры человека	Технология изготовления одежды. Макетирование костюма; Материаловедение для одежды	Детали кроя модели Макет проектируемого изделия
	3) раскрой и изготовление модели из основного материала	Технология изготовления одежды. Материаловедение для одежды	Готовое изделие
	подбор аксессуаров и оформление образа модели	История костюма; Русский национальный костюм; Проектирование в дизайне;	Готовый образ модели, оформленный в соответствии с разработанной концепцией
Заключительный	оформление ПЗ курсового проекта и подготовка к защите	Конструирование костюма; Макетирование костюма; Материаловедение для одежды	Пояснительная записка ПК, проектируемая модель, доклад к защите

Пример реализации авторского курсового проекта по разработке современной модели женской одежды с применением платков с мезенским орнаментом.

На рисунках 3–8 представлена визуальная информация этапов курсового проекта на тему «Дизайн-проект женской одежды с

использованием платков с мезенской росписью» обучающейся Барилко А.С., руководитель канд.техн.наук, доцент Климова Л.А. (размеры публикации не позволяют привести всю визуальную информацию, собранную и проанализированную автором проекта).

Предпроектный раздел. Анализ творческого источника (рис. 3–8).

Сбор информации по русскому народному костюму



Рис. 3. Русский народный костюм Рязанской, Архангельской и Калужской губерний [15]





Рис. 4. Модели из коллекций Beautiful Criminals, Granny's, Onsitso, осень/зима 2024–2025 [16]



Рис. 5. Модели из коллекции Slava Zaitsev осень–зима 2018/19 [17]



Рис. 6. Изображение мезенской росписи на предметах быта [18]



Рис. 7. Модели современной одежды с использованием мезенского орнамента из коллекции Ирина Вартянян весна–лето 2024 [19]



Рис. 10. Эскизный ряд проектируемой серии моделей.
Автор работы А.С. Барилко, руководитель – доцент Л.А. Климова

Конструктивно-технологический раздел



Рис. 11. Подбор основных материалов для модели

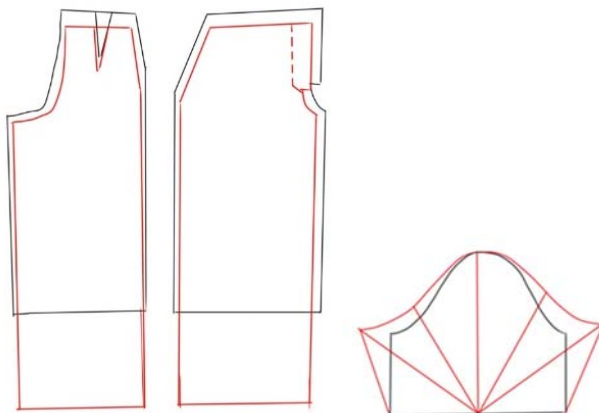


Рис. 12. Моделирование лекал деталей изделия
Автор работы А.С. Барилко, руководитель – доцент Л.А. Климова

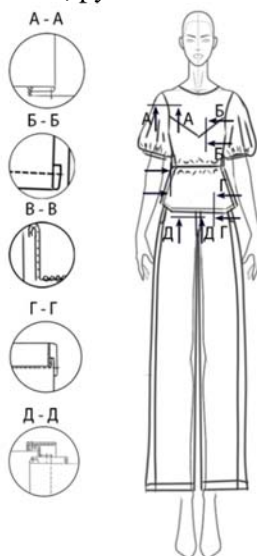


Рис. 13. Карта методов обработки



Рис. 14. Комплект проектируемой модели. Автор работы
А.С. Барилко, руководитель – доцент Л.А. Климова

Заключение

В результате проведенного исследования можно сделать выводы, что:

- междисциплинарный подход в контексте содержания данной статьи и приведенной методики выполнения проектной работы, целесообразен и дает положительные результаты;
- стоит отметить, что результат зависит не только от методики, но и от способностей, творческой позиции студента и его практических навыков.

Данное исследование не является законченным, так как предстоит дальнейший анализ междисциплинарных связей и подбор критериев для оценки качества междисциплинарных исследований в области образования.

Дальнейшая работа по исследованию данной темы будет продолжена и получит развитие при корректировке учебных планов бакалавров направления Дизайн, а также будет освещаться на научно-практических конференциях.

Библиографический список к главе 6

1. Долгих М.Н. Междисциплинарные основания дизайна / М.Н. Долгих // Вестник Томского государственного университета. – 2013. – №377. – С. 58–61. EDN ROBPVV
2. Klimova L., Plotnikova M. Actual trends of architectural forms and graphics in the costume design context. E3S Web Conf. Innovative Technologies in Science and Education (ITSE-2020). 2020. Vol. 210 [Electronic resource]. – Access mode: https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/abs/2020/70/e3sconf_itse2020_16008/e3sconf_itse2020_16008.html (дата обращения: 20.07.2024). – DOI 10.1051/e3sconf/202021016008. – EDN TOLWLU
3. Алексеева И.В. Некоторые особенности междисциплинарной подготовки будущих дизайнеров / И.В. Алексеева // Общество: социология, психология, педагогика. – 2016. – №8 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/nekotorye-osobennosti-mezhdistsiplinarnoy-podgotovki-buduschih-dizaynerov> (дата обращения: 20.07.2024). – EDN WITAEB
4. Михайлова А.С. Индустриальный дизайн как вид проектно-художественной деятельности в условиях развитого промышленного производства XX века: автореф. дис. ... канд. искусствоведения / А.С. Михайлова. – М., 2009. – 26 с. – EDN ZNXHKL
5. Китикарь О.В. Классификация междисциплинарных исследований в образовании / О.В. Китикарь, Е.А. Мазур, В.В. Мазур [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-mezhdistsiplinarnyh-issledovaniy-v-obrazovanii> (дата обращения: 01.08.20024).
6. Климова Л.А. Исследование фэшн-иллюстрации в контексте дизайна коллекций костюма / Л.А. Климова, М.В. Круglyакова // Творчество молодых. Искусство. Дизайн. Медиа-технологии: научные статьи XXII Всероссийской научно-практической конференции (15 мая 2023 года, Омск, Россия). – Омск: ОмГТУ, 2023. – С. 27–33. – EDN PHCTJS
7. Андреева В.В. Методы взаимодействия теоретических и практических дисциплин при разработке проектов в области дизайна одежды / В.В. Андреева / В.В. Андреева // Бизнес и дизайн ревю. – 2018. – 2 (10). – С. 12 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://obe.ru/journal/vypusk-2018-g-2-10-iyun/41068/> (дата обращения: 01.08.2024). EDN OSNYZF
8. Крепс Т.В. Междисциплинарный подход в исследованиях и преподавании: преимущества и проблемы применения / Т.В. Крепс // Научный вестник Южного института менеджмента. – 2019. – №1. – С. 115–120. – DOI 10.31775/2305-3100-2019-1-115-120. – EDN ZDBERN
9. Юэ Цзывэй. Развитие художественно-образного мышления будущих дизайнеров одежды в процессе проектирования костюма / Цзывэй Юэ, Э.Э. Пурик // Педагогическое образование. – 2024. – Т. 5. №4. – С. 252–256 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://po-journal.ru/wp-content/uploads/2024/05/po-2024-t.5-4.pdf> (дата обращения: 01.08.2024).
10. Глинская Е.В. Взаимосвязь формообразования костюма и новых явлений в искусстве для формирования креативности дизайнера / Е.В. Глинская, Л.А. Климова // Развитие креативности личности в современном мультикультурном пространстве: сборник материалов Международной научно-практической конференции (Елец, 25 апреля 2019 г.) / под ред. М.В. Климовой, В.А. Мальцевой; Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина. – Елец, 2019 – С. 306–311. EDN PTJZAI
11. Кочеткова И.С. Анализ процесса установления межпредметных связей в подготовке студентов-дизайнеров / И.С. Кочеткова, О.О. Петухов // Ценности и смыслы. – 2022. – №5 (81). – С. 126–141. DOI 10.24412/2071-6427-2022-5-126-141. EDN SGTALT
12. Андреева В.В. Методы взаимодействия теоретических и практических дисциплин при разработке проектов в области дизайна одежды / В.В. Андреева // Бизнес и дизайн-ревью. – 2018. – №2 (10). – С. 12. – EDN OSNYZF
13. Инновации в дизайне и проектировании объектов индустрии моды: монография / Л.А. Климова, Т.М. Рамазанова, М.Г. Плотникова [и др.], под ред. Л.А. Климовой; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. – Новочеркасск: Лик, 2018. – С. 95–111. EDN GDYLZE

14. Назарова Л.Р. Аспекты формирования креативных компетенций студентов-дизайнеров (на примере Школы дизайна НИУ ВШЭ) / Л.Р. Назарова // Педагогика и просвещение. – 2022. – №3. – С. 22–48 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=36149 (дата обращения: 03.08.2024). DOI 10.7256/2454-0676.2022.3.36149. EDN LZWTJI

15. Соснина Н.Н. Русский традиционный костюм: иллюстрированная энциклопедия / Н.Н. Соснина, И.И. Шангина. – СПб.: Искусство – СПб, 2006. – 400 с.

16. Народный костюм. Русские [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://vk.com/album-94663127_225802137 (дата обращения: 26.05.2024).

17. Slava Zaitsev осень–зима 2018/19 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://strajin.ru/slavazaitsev_fw18/ (дата обращения: 27.05.2024).

18. Мезенская роспись [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mezenskaya-gospis-gde.krasotka5.ru/> (дата обращения: 27.05.2024)

19. Бренд одежды «Ирина Вартамян» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://vk.com/irina_vartanyan (дата обращения: 27.07.2024).

20. ModaCable: тенденции моды 2024/2025/2026 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.modacable.com/ru/> (дата обращения: 25.07.2024).

ГЛАВА 7

DOI 10.31483/r-112666

Шенилова Вера Анатольевна

ОСНОВЫ ОБУЧЕНИЯ ПРОПЕДЕВТИКЕ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

Аннотация: в исследовании раскрывается специфика обучения базовым художественным дисциплинам на младших курсах направления 54.03.01 «Дизайн». Представляются современные условия, формирующие сферу профессиональной деятельности будущих дизайнеров. Отражается значимость приобщения студентов морально-этическим и эстетическим ценностям. Акцентируется внимание на создании художественного образа, как первоосновы эстетических ценностей. Раскрывается фундаментальная значимость дисциплины «Пропедевтика». Излагаются дидактические принципы обучения в контексте дизайн-образования. Раскрывается авторский комплекс упражнений по пропедевтике, обладающих нарастающей сложностью, координацией междисциплинарных связей и развитием эмоциональной сферы обучающихся. Прослеживается логика взаимодействия и преемственности дисциплин. Раскрываются особенности обучения с использованием компьютерного инструментария и применением в обучении нейронных сетей. Формулируются условия дальнейшего развития дизайнера в профессиональной сфере на базе фундаментальных знаний.

Ключевые слова: обучение дизайну, основы композиции, морально-этические ценности, эстетические ценности, художественный образ, пропедевтические знания, пропедевтика, дидактические принципы, пропедевтические упражнения, законы и средства композиции, пластическое сюжетосложение, информационные технологии, нейросеть, профессиональные компетенции дизайнера.

Abstract: the study reveals the specifics of teaching basic art disciplines in the junior courses of the undergraduate direction of the Design 54.03.01. Modern conditions are presented that form the sphere of professional activity of future designers. It reflects the importance of introducing students to moral, ethical and aesthetic values. Attention is focused on creating an artistic image as the fundamental principles of compositional tasks. The fundamental significance of the Propaedeutics discipline is revealed. Didactic teaching principles in the context of design education are outlined. The author's set of propaedeutics exercises is disclosed, which have increasing complexity, coordination of interdisciplinary ties and the development of the emotional sphere of students. The logic of interaction and continuity of disciplines can be traced. Features of training using computer tools and the use of neural networks in training are disclosed. The conditions for the further development of the designer in the professional field on the basis of fundamental knowledge are formulated.

Keywords: design training, composition fundamentals, moral and ethical values, aesthetic values, artistic image, propaedeutic knowledge, propaedeutics, didactic principles, propaedeutic exercises, laws and means of

composition, plastic plot composition, information technology, neural network, professional competencies of designer.

Образовательная система в вузе связана с современным усовершенствованием технологической и информационной базы. Систематизация знаний и междисциплинарное проникновение формирует новые требования к обучению будущих профессионалов в сфере высшей школы. Ещё на стыке XX–XXI веков от студента требовались высокая эрудиция и её оперативное использование в сфере профессиональной деятельности.

Однако к настоящему времени, в связи с прогрессирующим нарастанием объёма информации, помимо этих требований добавляется требование к умению пользоваться навигационными навыками в информационных системах. Для прокладывания передовых маршрутов развития общества необходимо владеть методами анализа и синтеза, а также критическим осмыслением полученной информации для формирования своей персонализированной профессиональной интеллектуальной основы. Проблема формирования основ для обучения профессиональной деятельности в современных условиях относится и к обучающимся-дизайнерам.

Обучение по направлению 54.03.01 «Дизайн» стало одной из популярных ветвей образования в России. Подтверждением служит динамика роста контингента на этом направлении в Донском государственном техническом университете (ДГТУ) в период 2019–2023 гг., представленная на диаграмме 1.

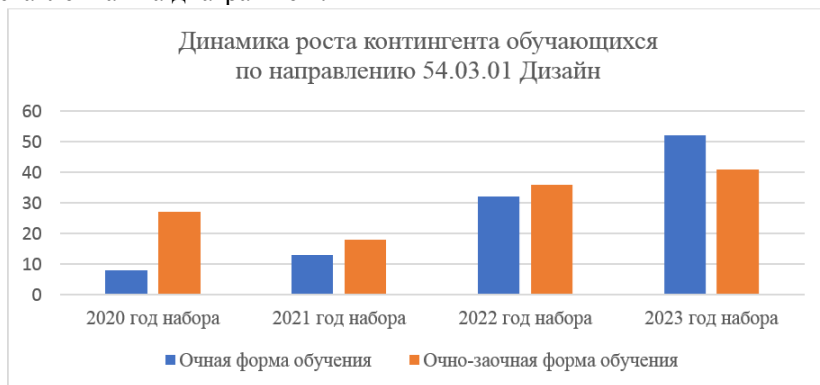


Рис. 1

Востребованность профессии дизайнера связана с её широким применением в различных областях жизнедеятельности человека, а

уровни масштабируемости профессиональных компетенций имеют широкий диапазон – от рядового исполнителя до руководящих должностей. Неизменным остается лишь сама цель дизайнерской деятельности: соединение в объектах проектирования функциональности и эстетики [10].

Современные эстетические идеалы, как трансляторы культуры, в настоящее время претерпевает серьёзную трансформацию, иногда вплотную подбывая к границе безобразного. На формирование массового эстетического вкуса влияет визуальная информация, находящаяся в свободном доступе, без регуляторных фильтров, и продвигаемая идея, так называемой, «насмотренности» [13]. Поэтому ключевая функция формирования эстетических идеалов у обучающихся – будущих дизайнеров, возлагается на преподавателя художественных дисциплин, который, сам, в свою очередь, должен является носителем высокого уровня современной культуры. Педагог должен создавать условия для формирования у обучающихся необходимых компетенций, а также и отвечать за морально-этическую [9] и эстетическую составляющие процесса освоения дисциплин художественной направленности.

Формирование морально-этических качеств будущих дизайнеров должно опираться на ценностные ориентиры. Ценности условно можно условно разделить на несколько групп: общечеловеческие, национальные, индивидуальные. Общечеловеческие ценности отражают фундаментальные отношения людей и их потребности [11]; национальные ценности базируются на социальной и психологической самобытности определенного этноса и его отличия от других аналогичных общностей и предполагает единство всех членов определенного этноса, объединенных общими идеями и установками [19]; индивидуальные ценности порождаются потребностями и интересами самостоятельной и свободной личности [3]. Все эти ценности между собой тесно переплетаются и для их трансляции определённой общности людей используется языковая структура, которая в свою очередь тоже является ценностью [1].

Помимо вербальной языковой среды, в изобразительном искусстве и используют такую семиотическую систему – как знаковую [7]. В знаковую систему визуальных искусств входят знак-икон, знак-индекс и знак-символ. Посредством знаков возможна передача не только объектов материальной среды, но и мыслеформ, отражающих такие ценностные понятия, как труд, красота, добро, справедливость, любовь, правда, жизнь, истина, чистота, воспитание, патриотизм, семья,

честность, традиции, совесть и свобода. Умение в совершенстве владеть знаковой системой позволяет отображать в произведениях искусства и объектах дизайна образное решение и раскрывать эстетическую составляющую [2].

В искусстве за термином «образ» плотно закрепилось прилагательное «художественный». Многие мыслители и учёные выявляли существенные характеристики художественного образа. Так, философ А.Ф. Лосев пишет о художественной форме, как «о реальном факте человеческого творчества, мы должны иметь в виду весь физико-физиолого-психолого-социологический состав произведения искусства, весь, так сказать, эмпирический материал, из которого сделано художественное произведение» [20]. Психолог Л.С. Выготский проявляет художественный образ через жизненно-психологический путь, как громадную силу, зажигающую чувство, возбуждающую волю, повышающую энергию, предрасполагающую и подготовляющую к действию [4]. Светило российской педагогической школы изобразительного искусства Е.В. Шорохов дал такую трактовку: «В природе художественного образа заключено не только эстетически-чувственное, но и рациональное. Причем эмоциональное и рациональное, чувственное и разумное в образе нерасторжимы; мысль выражается через эмоцию, чувство несёт мысль» [14]. Следовательно, художественный образ можно определить как проявленный результат творческой деятельности определённого индивида, отражающий объективную реальность посредством слияния его эмоционального и мыслительного опыта.

Личность человека с детства имеет опыт творческой деятельности. На ранних этапах эта деятельность носит спонтанный, исключительно эмоциональный характер. В период обучения в средней школе творчество воплощается в организованный процесс, как способ познания окружающей действительности. Период обучения в специализированных учебных заведениях дополнительного образования, на занятиях рисунком, живописью, композицией, юная личность впервые сталкивается с постановкой и решением учебно-творческих задач. Такая ранняя профилизация школьников обеспечивает более успешный вход в профессию [12]. Вход в профессию обучающемуся в высшем учебном заведении обеспечивается через продолжение изучения дисциплин творческой направленности.

На первых курсах обучения в вузе одной из базовых дисциплин, раскрывающих творческий потенциал обучающихся, является «Пропедевтика» – основы композиции в дизайне. Содержание дисциплины

базируется на теоретических знаниях и практическом введении в профессию. Однако основной проблемой в обучении первокурсников является различный уровень знаний и творческих умений, обусловленные коммерческой основой обучения по направлению «Дизайн». Из общего набора обучающихся, согласно тестированию, около 10% контингента имеет высокий уровень базовой художественной подготовки, около 60% – средний уровень, около 30% – слабый уровень. В соответствии с этим программа дисциплины должна обеспечить профессионально-творческий рост обучающихся с учетом индивидуальной траектории развития.

Согласно индивидуальной траектории развития обучающийся должен осознанно подходить к обучению и при помощи ведущего преподавателя выявить свои сильные и слабые стороны. В процессе освоения дисциплины «Пропедевтика» необходимо слабые качественные характеристики творческой деятельности довести, как минимум, до среднего уровня, а её сильные стороны совершенствовать, максимально оттачивая мастерство. Сильные стороны творческой деятельности обучающихся необходимо преобразовать в индивидуальный почерк. Авторское решение обеспечивает узнаваемость проектируемых объектов и востребованность дизайнера на профессиональном рынке труда. Чтобы ускорить процесс формирования индивидуального проектно-творческого мышления в основе содержания дисциплины должна лежать теоретическая база.

Творческая деятельность без знаний теоретических основ носила спонтанный, интуитивный характер, где знания и индивидуальные компетенции обретались методом проб и ошибок. Школы дизайна и художественного проектирования использовали педагогические наработки в процессе обучения студентов. Кроме того, осмысление дизайнерами авторской проектной деятельности приводило к обобщению информации и формулировке выводов. На основе синтеза и систематизации полученных знаний и опыта нескольких поколений художников-педагогов и теоретиков дизайна была изложена базовая теория композиции [21]. В данной системе знаний были сформулированы основные законы, средства и приёмы композиции, изучение которых обеспечивает ускорение процесса освоения новых навыков проектирования будущими дизайнерами.

Для освоения знаний обучающиеся должны иметь точные представления о том, какие смыслы заложены в понятия законы, средства, приёмы композиции. Соблюдение законов композиции можно расценивать, как следование непреложным правилам, отклонение от

которых ведёт к разрушению композиционного строя и художественного образа в целом. В группу этих непреложных правил можно внести законы целостности, трехкомпонентности, единства и соподчинения, композиционной доминанты, зон ясного видения и периферии, закон равновесия. Средства композиции являются вариативной составляющей и раскрывают образную выразительность. Средства типизируются в группы: контраст, нюанс и тождество; статика и динамика; симметрия, асимметрия и диссимметрия; пропорции и масштабность; ритмическая организация; цвет, тон и фактура. Приёмы композиции представляют собой выборный компонент и добавляют характерные особенности передаче образного решения. Среди приёмов можно выделить все возможные виды стилизации и трансформации, различные манеры и техники воплощения образа.

Усвоение новых знаний о законах, средствах и приёмах композиции должно подкрепляться практическими упражнениями, раскрывающими вопросы теории. Сами по себе композиционные знания без применения к сфере дизайна представляют собой абстрактные категории. Умения применять знания в конкретных задачах сначала в процессе работы с формальной композицией, а в дальнейшем с перенесением на проектирование реальных объектов дизайна. Не менее важными в становлении профессиональных компетенций дизайнеров является формирование навыков. В современных условиях, с развитием информационных технологий, сформировались представления, что техническое качество и чистота исполнения переходит в зону ответственности цифровых программ или, в крайнем случае, графических редакторов. Но, принимая во внимание важность управления процессом по созданию эстетически выразительных объектов самим дизайнером, ведущий преподаватель должен обеспечить обучающихся качественной методикой, которая позволит освоить ими навыки видения гармоничных цветовых, пропорциональных и целостных композиционных структур, обеспечит быструю и качественную графическую коммуникацию между дизайнером и представителями сферы производства или непосредственно заказчиками. Регламентируя образовательные задачи обучения профессии будущего дизайнера, становится понятно, что требования опираются на базовые дидактические принципы, которые, в свою очередь, должны быть тесно вплетены в современную образовательную парадигму.

Адаптация основных дидактических принципов к современным условиям образовательной системы обеспечивает формирование новой личности, чтящей интеллектуальный багаж предыдущих

поколений и умеющей ориентироваться в новых быстрорастущих информационных потоках. Основными дидактическими принципами в педагогике считаются: принцип научности; принцип единства теории и практики; принцип наглядности и доступности; принцип систематичности и последовательности; принцип сознательности и активности; принцип прочности усвоения знаний; принцип индивидуального подхода; принцип связи обучения с жизнью; принцип народности [18]; принцип неразрывной связи обучения с воспитанием. В контексте дизайн-образования можно определить специфику следования дидактическим принципам. Принцип научности обеспечивает изучение таких специфичных для будущего дизайнера знаний, как теории линейной и воздушной перспективы, теории теней, законов цветоведения и колористики, основ пластической анатомии, теории композиции – эти базовые научные единицы способствуют формированию у обучающихся системных междисциплинарных знаний для последующего создания гармоничной предметной среды. Принцип единства теории и практики в творческой деятельности обеспечивает закрепление теоретических знаний в процессе изобразительной и проектной деятельности. Принцип наглядности и доступности чрезвычайно важен для освоения нового материала, а в контексте обучения изобразительной и дизайнерской деятельности этот принцип обретает одну из главенствующих ролей и осуществляется двумя способами, в первом случае, демонстрацией обучающимся готовых произведений искусства и образцов дизайна, во втором случае, методичным показом преподавателем педагогического рисунка или этапов работы над проектом в процессе выполнения учебно-творческих заданий. Принцип систематичности и последовательности подразумевает чёткое построение учебного процесса, в которое входят: конкретные временные рамки занятий и их повторяемость через равные интервалы, постановка преподавателем учебно-творческих задач и регулярная проверка их выполнения, последовательное усложнение заданий, взаимосвязь с предыдущими, настоящими и последующими дисциплинами. Принцип сознательности и активности предполагает в образовательном процессе субъект-субъектные отношения, где преподаватель и обучающийся оба занимают активные позиции и находятся в творческом взаимообогащающем взаимодействии. Принцип прочности усвоения знаний обеспечивается закреплением знаний практическими учебно-творческими заданиями, постоянным повторением пройденного материала в контексте новых усложненных задач.

Принцип индивидуального подхода к обучению студентов особенно важен для творческих направлений, обеспечивая индивидуальную траекторию развития каждого. Педагог на начальных этапах обучения улавливает те особенности и способности в учебно-творческой работе обучающихся, которые впоследствии повлияют на формирование авторского почерка будущего дизайнера. В профессиональной подготовке важно вывести слабые стороны индивидуальных умений и навыков обучавшегося на устойчивый крепкий уровень, а для культивации сильных сторон создать условия для постоянного совершенствования и развития, объяснив их важность и уникальность для творческой личности.

В дидактический принцип связи обучения с жизнью заложены идеи будущей профессиональной деятельности дизайнера, понимание связи между выразительностью образов проектируемых объектов и эстетическими представлениями будущего потребителя, философскими мировоззрениями общества и созидательным осмыслением функциональности создаваемых вещей и комплексов.

Дидактический принцип народности, сформулированный ещё К.Д. Ушинским, в какой-то момент развития российского образования утратил свою актуальность в связи с навязыванием обществу псевдоценностей. Однако события, происходящие в настоящее время, подтвердили ложность и опасность для существования человечества этих идей. Поэтому возврат к принципам народного воспитания, позволяющим формировать высокоморального человека, дорожащего культурой, языком и историей родной земли, стремящегося честным трудом, умом и волей строить общечеловеческое счастье. Именно принцип народности подводит к дидактическому принципу неразрывности обучения с воспитанием. Этот принцип отрицает рафинированное овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками, а позволяет формировать его лучшие душевные качества и профессиональные ориентиры, такие как трудолюбие, патриотизм, уважительное отношение к людям, творческую устремленность, аккуратность, бережное отношение к окружению, эстетический вкус, морально-этическую ответственность.

Современные условия образования, ускорение процессов, происходящих в обществе, включая скорость обмена информацией, не отменяют базовые практические навыки будущего дизайнера. Многие профессионально ориентированные абитуриенты имеют мифологизированное представление, что процесс выполнения проектировочных работ магическим способом заменяется цифровой техникой, где

дизайнер является лишь генератором идей. Однако в условиях художественно-творческой деятельности компьютер выступает точно таким же инструментом, как кисти или карандаши, работа дизайнера занимает колоссальное количество трудовых часов, а принятие окончательных дизайн-решений всегда остаётся за человеком. Соответственно, в процессе освоении дисциплин, на практических занятиях у обучающихся по направлению дизайн должны быть сформированы базовые общепрофессиональные компетенции, основанные на понимании конструкции формы, ощущении гармоничных пропорций, чувстве ритмической организации, владении колористическим и пластическим единством, развитой моторики руки. Кроме того, в процессе воспитания будущей личности должно быть укоренено понимание, что поиск идеального дизайнерского решения, удовлетворяющего материальные и духовные потребности человека, включенного в гармоничную окружающую среду, и должно быть профессиональным кредо каждого дизайнера.

Фундаментальной дисциплиной для введения в профессиональную деятельность обучающихся является «Пропедевтика». На начальных этапах практические задания дисциплины должны основываться на формальной работе с графическими первоэлементами – точкой, линией, пятном. В линейных графических работах обучающиеся демонстрируют умения и навыки работать с толщиной линий, их направлениями, пластикой и ритмами, отмечают выразительные возможности заполненного и незаполненного изобразительного поля, экспериментируют с открытыми и закрытыми типами композиционных структур. В процессе для обучающихся обязательен анализ работы на эстетические характеристики тех или иных приемов, направленных на достижение цели и замысла автора. Большое внимание уделяется объединению элементов в группы, формируется понимание масс пятен.

Следующим этапом отработки навыков и закреплением новых знаний являются композиционные упражнения с пятнами, характеристиками их конфигураций и распределением их масс, статичным и динамичным расположением. В процессе выполнения заданий внимание также акцентируется на качестве выполнения и навыках использования графических инструментов, таких как карандаши, ластик, линейка, тушь, перья, линер. Цифровые графические редакторы в процессе выполнения заданий не используются, в связи с тем, что для работы реальными материалами и инструментами необходимо более широкое и полное управление моторикой руки. Такой подход

обеспечивает сформировать качественное и точное владение изобразительными навыками у обучающихся.

Ещё одним важным и нужным упражнением в формировании и закреплении изобразительных навыков являются быстрые натурные наброски и зарисовки [17]. Выполнение быстрых работ с натуры формирует стабильность становления профессиональных компетенций будущего дизайнера. Ежедневная регулярность выполнения работ по 5–10 изображений способствует формированию ответственности к работе и осознанной вовлеченности в творческую профессию. Выбор выразительной живой натуры направлен на развитие эстетических чувств. Умение закомпоновать натуру в изобразительном поле листа с учетом её движения, ракурса и пропорциональных особенностей, а также навыки выбирать способы представления натурной формы, такие, как линейные, пятновые, линейно-пятновые, направлены на развитие аналитического и синтетического мышления. Подбор специфических изобразительных материалов при работе с натурой, таких, как простой или угольный карандаш, сангина, тушь, акварель, фломастер, способствует развитию индивидуальных приёмов мастерства. Чередование быстрых и длительных работ в процессе освоения пропедевтических знаний по композиции придаёт ускорение овладением профессиональных навыков.

Более длительная работа с натурой заключена в преобразовании природной растительной формы. На базе одной графической зарисовки растения на различных стадиях создаются характер силуэта, пластические и геометрические стилизации. В рамках этого задания развивается такие важные качества творческой личности, как фантазия, а также умение делать художественный отбор, усиливая наиболее выразительные качества натуры и отсекая случайные. Следующей стадией работы с природной формой является процесс её преобразования в процессе приёма трансформации в структурную единицу – орнаментальный элемент. Аналогичный приём используется и при создании трансформации изображения животного в графический знак [5]. Непременным условием ведения работы является закрепление предыдущих навыков работы с простыми формами, применение композиционных знаний и средств гармонизации формы.

Изучение простых и сложных ритмов происходит в рамках освоения создания орнаментальных раппортных структур – сетчатых и в полосе. Помимо ритма задания включают упражнения с динамичным и статичным распределением масс, объединение линейного и пятнового изображения, изучение масштабов линии и пятна в контексте общей формы.

В сетчатых орнаментах в качестве первого опыта используется компьютерная технология, где на основе работы с графическими примитивами создаются упрощенные стилизации растительных форм. В рамках создания раппортных сетчатых орнаментов изучаются и выразительные возможности тона в светлом, среднем, тёмном и полном светлотных диапазонах. В процессе продвижения заданий дисциплины «Пропедевтика» происходит поэтапное усложнение композиционно-творческих задач.

Подтверждением усложнения работы служат фронтальные композиции, отображающие рельеф, объём, пространство. Изучаются светотональные возможности, передние и дальние планы формы, характер сопряжения форм. Интересные опыт работы с перспективным сокращением и пластикой формы обучающиеся получают, синтезируя силуэт узнаваемого изображения с зрительными иллюзиями объёма и пространства, примеры такого опыта студенческой работы представлен на рисунке 2. Особенности упражнения исключают возможность нахождения визуальных аналогов в информационной базе Интернет, что способствует формированию авторских находок по решению учебно-творческих задач. В контексте заданий индивидуальным творческим способностям благоприятствует развитие эмоциональной сферы личности.

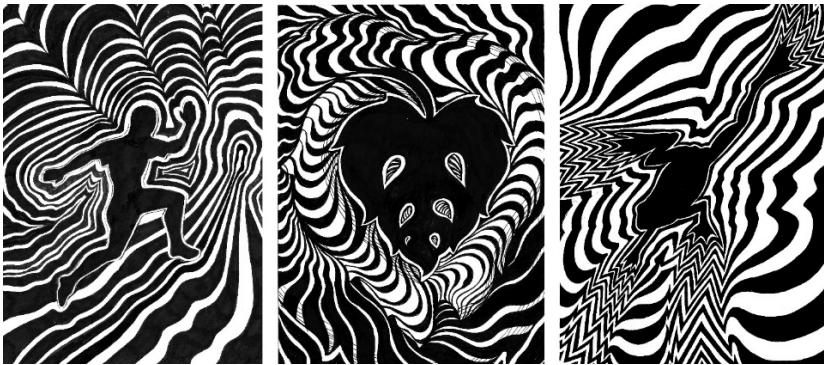


Рис. 2. Варианты учебно-творческих заданий, совмещающих изображение узнаваемого силуэта с иллюзиями объёма и пространства.

Студенческая работа, руководитель Шепилова В.А.

Эмоциональная сфера личности в период обучения в средней общеобразовательной школы оказывается зажата рамками тестовых

проверочных работ. Последствия такого образования отражается на формальном подходе и к выполнению учебно-творческих заданий. Поэтому для раскрытия творческого потенциала обучающихся выполняются упражнения на развитие индивидуального видения и фантазии. Упражнения основываются на выполнении цвето-графического изображения на основе случайного пятна, полученного при помощи монотипии – оттиска краски с гладкой поверхности на бумагу. Основным требованием к заданию является поиск эстетического вдохновения от казуальных силуэтов и воплощения проявившихся образов изобразительными средствами [10].

Среди композиционных средств гармонизации формы наиболее эмоционально окрашенным считается цвет. Цвет оказывает психо-физиологическое и психологическое воздействие, кроме того, эмоциональный окрас цвету придает семантическое звучание в контексте той или иной культуры. Для изучения цвета, как композиционного средства в контексте культуры разрабатывается серия специальных упражнений. Выполнение серии колористических композиций с тематической, например, «танго» или «джаз», и эмоциональной основой, например, «агрессия» или «радость», позволяет пластическому объединению композиционного решения на основе новой составляющей и пройденных задач. Например, объединение нюансных цветовых отношений, светлого тонального диапазона, направлено на раскрытие легких, безмятежных, радостных тем; а балансировка таких композиционных средств, как нарастающий ритм, ломаные противодействующие линии и формы, цветовые контрасты, темная тональность присуща решению напряженных, трагических образов. Такие упражнения способствуют развитию образного мышления на основе единства эмоциональной и рациональной сфер психики обучающегося.

Интересными и полезными упражнениями являются задания, включающие характеристики других видов искусства – пространственно-временных, например, таких, как театр или кино. Особенностью этих видов искусств является пластическое сюжетосложение. В специфику пластического сюжетосложения закладывается поэтапное изменение образных характеристик, развивающихся последовательно в пространстве и во времени [6]. Раскрытие в учебно-творческих заданиях языка пространственно-временных искусств, перенесенного на платформу изобразительного искусства, включает в себя серию работ, включающих драматургию сюжета в виде последовательно наблюдаемых и взаимосвязанных композиций на основе развития общей цвето-пластической структуры. Учебно-творческие задания,

изображающие пластическое сюжетосложение по заданным темам, представлено на рисунке 3. Умение распределять визуальное напряжение в условно-самостоятельных композициях, но одновременно объединяя их общим замыслом, стимулирует развитие логического и творческого мышления будущего дизайнера.

Драматический сюжет



Детективный сюжет



Рис. 3. Варианты учебно-творческих заданий, изображающие пластическое сюжетосложение по заданным темам.
Студенческие работы, руководитель Шепилова В.А.

Развитие логического и творческого мышления в процессе изучения дисциплины «Пропедевтика» выстраивается на основе межпредметных связей с другими дисциплинами. Длительные упражнения по работе с натурой на дисциплинах «Рисунок» и «Живопись» закрепляют навыки работы цветом, тоном, позволяют оперировать с масштабами пятен, развивать чувство пропорциональных отношений, отрабатывать изобразительные навыки и приёмы работы с композицией изобразительного поля [16]. Изучение дисциплины «Цветоведение и колористика» позволяет сформировать логическую базу для колористической гармонизации и дать почву для самостоятельных экспериментов с цветом. Важной дисциплиной, развивающей чувства прекрасного и формирующей эстетические ориентиры, является «История визуальных искусств». Освоение графических редакторов, как профессионального инструмента дизайнера, позволяющего работать над композициями в условиях цифровизации, происходит на младших курсах в рамках дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне».

В целом, включение в обучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного образовательного

процесса. Работа над созданием растрового, векторного и 3D изображения позволяет максимально использовать интеллектуальные ресурсы человечества, проектировать изделия более быстро и качественно. Освоение обучающимися различных графических редакторов должно сформировать понимание о каждом из них, как об инструменте с его специфическим применением в конкретных условиях работы. Требуется смоделировать у обучающихся чёткое осознание, что компьютерные эффекты не заменяют композиционных законов, средств и приёмов, но, в то же время, могут продуктивно взаимодействовать с ними.

Взаимопроникновение информационных технологий и интеллекта человека позволило современному обществу выйти на новый этап освоения и переработки информации. Подтверждением такой кооперации стало появление многочисленных нейронных сетей таких, как Recraft, Plustroke или русскоязычный Шедеврум. Если начале своего появления программы генерации на основе искусственного интеллекта имели экспериментальный или развлекательный характер, то к настоящему времени они стали приобретать более прикладное значение. И несмотря на стремительное развитие и пробуждения у дизайнеров страхов быть вытесненными с рынка труда, нужно помнить, что своей основе он несомненно опирается на существующие интеллектуальные и творческие разработки человечества, на его эстетические и культурные предпочтения. Соответственно, авангардное место в этой области продолжает оставаться за творческой личностью и оригинальным мышлением индивидуума. В этой связи, для обучающихся можно включать в базовые композиционные задания, наряду с рукотворными, варианты авторских генераций в нейронных сетях [8]. Такой подход обогатит представление будущих дизайнеров, объединит опыт каждой творческой единицы с наработкой интеллектуального багажа поколений.

Все эти последовательно усложняющиеся пропедевтические упражнения уверенно находят своё применение в графическом дизайне и дизайне костюма. Освоение тех или иных учебно-творческих заданий может найти своё применение в контексте графического дизайна: разработке знаков, логотипов и фирменного стиля, многостраничных изданий, создании серийных продуктов – плакатов, упаковки, оформлении сайтов, разработке образов персонажей и анимации. Опыт работы с композиционными структурами позволит дизайнерам костюма создавать единичную и комплектную одежду, выстраивать формообразующую логику и образную выразительность коллекций,

создавать современные рисунки и паттерны для текстильных изделий и аксессуаров.

Профессиональная компетентность, опирающаяся на фундаментальные основы, позволяет развиваться в условиях быстроменяющейся окружающей среды. В контексте нового времени и развивающихся обстоятельств дизайнер должен иметь высокую гибкость и адаптивность к необходимым требованиям. Так, к примеру, дизайнер может расширить свою сферу компетенций, выйдя за границы полученных знаний, умений и навыков, для освоения смежных. Другой характеристикой профессионального развития может выступить, наоборот, постижение в какой-то одной из специфических частей дизайнерской деятельности, для постижения новых глубин вопроса. Поэтому основной задачей обучения по направлению «Дизайн» является создание условий для обучения и воспитания активной, заинтересованной, творчески растущей и саморазвивающейся личности.

Библиографический список к главе 7

1. Адонина Л.В. Языковая личность как ценность и носитель общечеловеческих, этнических и индивидуальных ценностей / Л.В. Адонина, О.С. Фисенко // Актуальные вопросы социально-психологических исследований: сборник научных и учебно-методических статей / ред.-сост.: Тютченко А.М., Фисенко О.С. – М.: Перо, 2015. – С. 25–28. – EDN VLUANT.
2. Балкинд Е.Л. Изобразительное искусство: семиотические основы коммуникативных процессов / Е.Л. Балкинд, И.Д. Карпова // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Философия. Социология. Право. – 2017. – №3 (252). – С. 48–53. – EDN YJMNDD.
3. Волобуев Я.В. Индивидуальные ценности: виды ценностей как критериев выбора / Я.В. Волобуев // Каспийский регион: политика, экономика, культура. – 2022. – №2 (71). – С. 145–152. – DOI 10.54398/1818510X_2022_2_145. – EDN MOERVZ.
4. Выготский Л.С. Психология искусства / Л.С. Выготский; предисл. А.Н. Леонтьева. – М.: Искусство, 1986. – 573 с.
5. Голованова М.М. Разработка графического знака на основе стилизации природной формы / М.М. Голованова, Д.Ю. Столяров // Актуальные проблемы науки и техники. 2022: материалы Всероссийской (национальной) научно-практической конференции (Ростов-на-Дону, 16–18 марта 2022 года) / отв. ред. Н.А. Шевченко. – Ростов н/Д.: Донской государственный технический университет, 2022. – С. 235–236. – EDN RNQLJM.
6. Голованова М.М. Становление сценарного подхода в дизайне второй половины XX – начала XXI века / М.М. Голованова, В.А. Шепилова // Евразийский союз ученых. – 2014. – №5–2. – С. 149–151. – EDN VVDNXX.
7. Гриненко Г.В. О природе знаков: культурно-историческая перспектива / Г.В. Гриненко // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2021. – №3 (101). – С. 31–45. – DOI 10.24412/1997-0803-2021-3101-31-45. – EDN FUAZXQ.
8. Елькина Е.Л. Нейросети. ИИ в обучении композиции студентов-дизайнеров / Е.Л. Елькина // Вестник педагогических наук. – 2023. – №3. – С. 101–106. – EDN FMGJDA.
9. Жаричева В.А. Важность формирования морально-этических принципов в дизайне / В.А. Жаричева, А.С. Еремеева, В.В. Бойкова // Интернаука. – 2020. – №21–1 (150). – С. 23–25. – EDN DUIVRJ.

10. Захарова Н.Ю. Формирование графического художественного образа на занятиях по изобразительному искусству / Н.Ю. Захарова // Известия Ростовского государственного строительного университета. – 2015. – №19. – С. 97–101. – EDN VHNIP.

11. Камбарова К.У. Общечеловеческие ценности: понятие и сущность / К.У. Камбарова // Молодой ученый. – 2016. – №11 (115). – С. 1810–1812 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/115/30384/> (дата обращения: 09.05.2024). EDN WGGWGH

12. Капарулина А.С. Ранняя профилизация обучения – основа успешного самоопределения школьников / А.С. Капарулина // Молодой ученый. – 2020. – №1 (291). – С. 135–137 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/291/65998/> (дата обращения: 26.05.2024). EDN BBWMDT

13. Кетова С.А. Значение визуальной культуры, насмотренности и практических занятий живописью в формировании профессионального мышления и навыков у студентов дизайнеров / С.А. Кетова // Инновационные методы решения социальных, экономических и технологических проблем современного общества – 2021: материалы Международной научно-исследовательской конференции (Челябинск, 26 ноября 2021 года). – Челябинск: Частное образовательное учреждение высшего образования «Международный институт дизайна и сервиса», 2021. – С. 118–121. – EDN IXТАМО.

14. Композиция: учеб. для худож.-граф. фак. пед. ин-тов / Е.В. Шорохов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1986. – 285 с.

15. Плотникова М.Г. Вещь как предмет художественного конструирования в контексте практик дизайн-образования / М.Г. Плотникова // Педагогика искусства. – 2016. – №3. – С. 110–114. – EDN YOCOKP.

16. Пугач В.А. Развитие творческого воображения студентов начальных курсов на занятиях живописью натюрморта / В.А. Пугач; Южный федеральный университет. – Ростов н/Д.: Южный федеральный университет, 2017. – 152 с. – ISBN 978-5-9275-2443-6. – EDN ZCAGBZ.

17. Тютюнова Ю.М. Рисование с натуры, по памяти, по представлению и по воображению на пленэре: современная практика / Ю.М. Тютюнова // Наука и школа. – 2018. – №6. – С. 46–53. – EDN YXKSZF.

18. Ушинский К.Д. О народности в общественном воспитании (1857) / К.Д. Ушинский // Собрание сочинений в 11 т. – Т. 2. Педагогические статьи 1857–1861 гг. – М., 1948. – С. 69–166.

19. Файзуллин Ф.С. Национальные ценности и ценностные ориентации / Ф.С. Файзуллин // Вестник Башкирского университета. – 2012. – Т. 17. №1–1. – С. 685–688. – EDN PEGUTZ.

20. Лосев А.Ф. Форма – Стиль – Выражение / А.Ф. Лосев; послесл. В.В. Бычкова, М.М. Гамаюнова. – М.: Мысль, 1995. – 944 с.

21. Шорохов Е.В. Теоретические и методические основы композиции как учебного предмета в системе художественно-педагогического образования: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Е.В. Шорохов; Моск. гос. пед. ин-т им. В.И. Ленина. – М., 1988. – 451 с.

ГЛАВА 8

DOI 10.31483/r-112964

*Барсукова Наталия Ивановна
Дейнека Светлана Валерьевна*

ФОРМИРОВАНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ НА ДИСЦИПЛИНЕ «ЖИВОПИСЬ»

***Аннотация:** с помощью метода VTS предполагается развивать у студентов собственное мышление и способность учиться критически мыслить. Визуальное мышление позволяет лучше усваивать материал, структурировать ход мыслей и работать над улучшением качества речи. Сохраняя традиционные методики преподавания живописи, рекомендуется применение метода VTS для лучшего усвоения материала и воспитания всесторонне развитой личности.*

***Ключевые слова:** стратегия визуального мышления, метод VTS, живопись, дизайн-образование, критическое мышление, педагогика, искусство.*

***Abstract:** using the VTS method, students are supposed to develop their own thinking and the ability to learn to think critically. Visual thinking allows you to better assimilate material, structure your train of thought and work on improving the quality of speech. While maintaining traditional methods of teaching painting, it is recommended to use the VTS method for better assimilation of the material and education of a comprehensively developed personality.*

***Keywords:** visual thinking strategy, VTS method, fine art, design education, critical thinking, pedagogy, art.*

Традиционные методики преподавания живописи в системе художественного образования высшей школы остаются фундаментальными. Их сохранение и передача позволяет поддерживать высокий уровень образования в подготовке специалистов. Методы П.П. Чистякова и Д.Н. Кардовского являются неотъемлемой частью академического образования. П.П. Чистяков считал, что одной из главных задач преподавателя является помощь ученикам научиться видеть и описывать окружающий мир [1].

Подчеркивая значимость традиционных методик преподавания живописи, нельзя отрицать применение в комплексе новых методов, в частности техники «Визуальных стратегий мышления» VTS. В современном мире меняющаяся окружающая действительность влияет на уровень восприятия информации студентов. Применение метода Стратегии визуального мышления (Visual Thinking Strategies) VTS может помочь в изучении дисциплины живопись.

Метод Стратегии визуального мышления VTS – это процесс, позволяющий учащимся критически изучить произведение искусства и отреагировать на него как на эмоциональном, так и на когнитивном уровне [2]. Им предлагается использовать свой собственный опыт для анализа любого произведения искусства, с которым они сталкиваются. Этот процесс позволяет начинающим дизайнерам и художникам делиться собственным мнением и уважительно оспаривать мысли друг друга. С помощью метода VTS предполагается у студентов развивать собственное мышление и научиться критически смотреть на вещи.

В 1997 году Филип Йенавайн написал статью «Размышления о визуальной грамотности», в ней он так описывает визуальную грамотность: «...способность находить смысл в образах. Это включает в себя набор навыков, начиная от простой идентификации (называния того, что видишь) и заканчивая сложной интерпретацией на контекстуальном, метафорическом и философском уровнях. Задействованы многие аспекты познания, такие как личные ассоциации, расспросы, размышления, анализ, установление фактов и категоризация. Объективное понимание является предпосылкой большей части этой грамотности, но субъективные и эмоциональные аспекты знания не менее важны». Филип Йенавайн на протяжении 30 лет совместно с Эбигейл Хаузен занимался разработкой и совершенствованием VTS метода. Эта эффективная стратегия обучения основана на теории эстетического развития.

В 1987 году Филип Йенавайн работал директором по образованию в Нью-Йоркском музее современного искусства MOMA. Отдел образования музея предложил ряд программ и материалов, чтобы помочь посетителям разобраться в современном искусстве. Программы различались по продолжительности (от часа до недель) и целевой аудитории (от детей до ученых) [3]. В большинстве из них объяснялось, почему современные художники делают те вещи, которые часто сбивают с толку. Внимание людей обращалось на детали изображений и объектов. Иногда информацией и идеями делились с помощью вопросов, перемежая их соответствующими биографическими историями и исторической информацией. Аудитория была вовлеченной и оценки положительными. Но когда озадачились вопросом, что запомнилось слушателям, решили привлечь когнитивного психолога Эбигейл Хаузен, которая изучает, как люди думают, когда смотрят на искусство. И попросили ее помочь понять, сохранили ли люди то, чему их научили.

Эбигейл обнаружила, что они не запоминают то, чему их учили. Она выяснила, в чем была ошибка. Хаузен обратила внимание на

более полезное: не на то, что они знают, а на то, как они используют то, что они знают. В 1978 году она разработала для этого метод, который позволял зрителям говорить вслух, в свободной форме, до тех пор, пока им больше нечего будет сказать [4]. Расшифровав эти замечания, она разделила их на независимые мысли, классифицировала и проанализировала возникшие закономерности. Когда Хаузен сгруппировала учащихся по образу мышления, то определила, что люди с разным опытом мыслят по-разному, представляя собой разные стадии развития. Она выделила 5 эстетических этапов: учетный, конструктивный, классифицирующий, интерпретирующий, переосмысляющий.

На первом учетном этапе зритель использует свои чувства, ассоциации, воспоминания. Суждения основаны на том, что известно и что нравится. Суждения к картине П. Пикассо «Девушка перед зеркалом» (рис. 1).

- «Линии, овалы, квадраты?»;
- «Спина жирафа... собачья морда»;
- «Я вижу двух дам, держащих друг друга»;
- «Обои красивые».



Рис. 1. Пабло Пикассо «Девушка перед зеркалом» 1932 г.

Конструктивные зрители создают рамки для восприятия произведений искусства, используя свое собственное восприятие, знания о мире природы и ценности своего социального, морального и традиционного мира. Если работа выглядит не так, как должна, по их разумению, то эти зрители оценивают работу как странную, недостающую или не представляющую ценности. Комментарии ко 2 этапу, конструктивному, картина П. Пикассо «Девушка перед зеркалом» (рис. 1).

– *«И у них пять пальцев, как у нас»;*

– *«Волосы у первого лица светлые, и это правда, но такого понятия, как фиолетовое лицо, не существует».*

На этапе классификации зрители занимают аналитическую и критическую позицию искусствоведа. Они расшифровывают произведение, используя свою базу знаний, цифр, фактов. Зритель хочет знать все о жизни художника и его творчестве. Суждения к картине П. Пикассо «Авиньонские девицы» (рис. 2).



Рис. 2. Пабло Пикассо «Авиньонские девицы» 1907 г.

– *«Я предполагаю, что в некотором смысле это напоминает первобытное искусство, потому что фигуры плоские и репрезентативные, и все же это обнаженная натура, которая была чем-то вроде увлечения XVIII и XIX веков, и все же [это] предвосхищает современное искусство»;*

– *«Мне кажется, что это одна из многих работ Пикассо, которая действительно очень показательна для двух его стилей, которые смешиваются, такого рода монументальный стиль женского рисунка и более поздний кубистический стиль, который вы видите входящим в него».*

Зрители, находящиеся на 4 этапе, могут интерпретировать произведения искусства и хотят лично с ними познакомиться. Критические навыки ставятся на службу чувствам и интуиции. Суждения к картине А. Матисса «Танец» (рис. 3):

– *«Я не думаю, что [рисование идеальной человеческой формы] было важно, поэтому, возможно, он не придавал особого значения некоторым чертам, больше абстрагировался, потому что хотел, чтобы мы посмотрели на другие вещи, это дает вам так много пищи для размышлений»;*

– *«И это не идеально, в этом произведении есть что-то человеческое, что говорит очень ясно из-за неправильности линий и размера, пропорции каждого, что, я уверен, означает и другие вещи, но на самом деле говорит со мной».*



Рис. 3. Анри Матисс «Танец» 1910 г.

На 5 стадии переосмысленные зрители, имеющие долгую историю просмотра и размышлений об искусстве, видят объект как видимый, реальный и одушевленный, который живет своей собственной жизнью. Суждения к картине П. Пикассо «Авиньонские девицы», рис. 2.

– *«Чем больше я смотрю на картину, тем больше у меня возникает ощущение сексуальности как некоего давления, которое*

отталкивает от холста, но в некотором смысле крепко удерживается самим холстом»;

– «Есть предварительные рисунки к этой картине, на которых, я полагаю, изображены моряк и врач, стоящие в стороне, отодвигающие занавеску и видящие интерьер публичного дома, и идея о том, что Пикассо устранил эти мужские фигуры и просто представил картину непосредственно зрителю, почти попросив зрителя занять эту позицию, казалась очень интересным изменением в мышлении об искусстве».

Образовательная программа «Стратегии визуального мышления (VTS)», созданная Элизабет Хаузен и Филипом Йенавайном была адаптирована к российским условиям, как программа «Образ и мысль». Ключевым положением программы VTS стали слова: «Познание происходит за счет способности понимать, и простое накопление фактов не приводит к истинному знанию» [5]. Я.А. Каменский в своем педагогическом труде «Великая дидактика» говорил о том, что познание всегда вытекает из ощущений. Поэтому он рекомендует начинать обучение не со словесного толкования о вещах, а с реального наблюдения над ними [6].

Попробуем найти практическое применение метода VTS в изучении дисциплины Живопись, которая должна идти параллельно с изучением дисциплины История искусств. Междисциплинарные связи помогают лучше усвоить материал по этим предметам, а насмотренность – сформировать хороший эстетический вкус.

Перед работой над портретом можно провести анализ картин, написанных выдающимися русскими и советскими художниками, в разной манере и разными материалами (рисунки 4–9). Перед нами 3 женских портрета и 3 мужских. Перед началом анализа нужно придумать, какая история легла в основу картины, кто ее герой, а после обсуждения услышать реальную и сравнить.

Важно при разборе обратить внимание на следующие основополагающие составные элементы картин: композиция, колорит, освещение, цвет, манера исполнения. Следует отметить, что портрет состоялся, когда передан образ человека, его настроение, характер.

«Что вы здесь видите? Что вам это напоминает? Что еще вы здесь видите?». Эти три вопроса являются основным инструментом техники «Визуальные стратегии мышления» VTS [7]. Часто эти вопросы используются на арт-медиациях, чтобы, как того требует структура медиации ввести экскурсантов в диалог и начать обсуждение произведений искусств на выставке [8].



Рис. 4. В.Е. Савинский.
«Женщина в пёстрой шали».
1931



Рис. 5. Г.Г. Рязжский.
«Делегатка». 1927 г.



Рис. 6. Тамара де Лемпицка. Portrait de Marjorie Ferry. 1932 г.

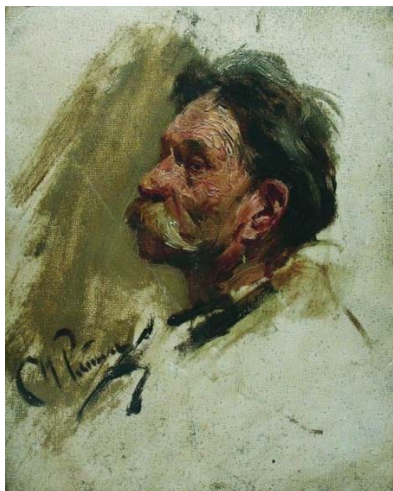


Рис. 7. И.Е. Репин. Портрет мужика. 1880 г.



Рис. 8. Б. Кустодиев. Портрет Ф.И. Шаляпина. 1922 г.



Рис. 9. Ю.П. Анненков. Портрет А. Тихонова. 1922 г.

Через более конкретные вопросы: «Какие цвета художник сочетает в работе?», «Какое внимание уделяет заднему фону?», «О чем говорит поза портретируемого?», «Как падает свет?», «Как выстроена композиция», «Статику наблюдаем в работе или динамику?» можно направить размышление в более конструктивное русло. Желательно, чтобы

студенты в процессе обсуждения при помощи первых 3 основных вопросов сами подтолкнули себя к ответу на более конкретные вопросы.

Степень участия преподавателя в дискуссии зависит от уровня подготовленности группы и ее заинтересованности, которая вытекает, как отмечал Я.А. Коменский из любви к предмету [6]. И задача преподавателя с первых занятий привлечь интерес к живописи сделав акцент не только на технических приемах и законах, а объяснить для чего нужна академическая грамотность. Как отмечает Г.В. Беда, художник при создании творческих произведений обращается к ранее накопленному опыту, исходит из той суммы образов и впечатлений, которые ему дали жизненные наблюдения и практика работы с натуры [9].

Как видим, в основе техники «Визуальных стратегий мышления» VTS, лежит развитие критического мышления. Мы называем такое мышление проектным, оно имеет сходство с креативным мышлением и отличается умением работать с информацией и находить нестандартные решения [10].

Много научных трудов по психологии было написано отечественными и зарубежными учеными, посвященных критическому мышлению. И.О. Загашев и С.И. Заир-Бек говорят о критическом мышлении, как о мышлении оценочном, рефлексивном, для которого знание является не конечной, а отправной точкой, аргументированном и логическом мышлении, которое базируется на личном опыте и проверенных фактах [11]. Критическое мышление предполагает вежливый скептицизм, сомнение в общепринятых истинах, означает выработку точки зрения по определенному вопросу и способность отстоять эту точку зрения логическими доводами. Критическое мышление предусматривает внимание к аргументам оппонента и их логическое осмысление. Критическое мышление не есть отдельный навык или умение, а является сочетанием многих умений [12].

Способность анализировать, выделять главное, а также замечать детали поможет студентам-дизайнерам в образовательном процессе не только при освоении дисциплины «живопись». Как видим, применяя современные методики, необходимо стимулировать дизайнерское мышление, находить алгоритмы для их дальнейшей профессиональной деятельности, умения мыслить проблемно, и в целом для формирования целостной гармоничной личности будущего дизайнера.

Библиографический список к главе 8

1. Гинзбург И.В. П.П. Чистяков и его педагогическая система / И.В. Гинзбург. – Л.; М.: Искусство, 1940. – 202 с.

2. Йенавайн Филип. Стратегии визуального мышления: использование искусства для углубления обучения по школьным дисциплинам / Ф. Йенавайн. – Кембридж, Массачусетс: Harvard Education Press, 2013.
3. Йенавайн Ф. Стратегии визуального мышления: учимся преподавать с помощью искусства / Ф. Йенавайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.utne.com/arts/learning-how-to-teach-with-art-ze0z1311zbla#axzz32TНjh9X> (дата обращения: 11.09.2024).
4. Хаузен Э. Взгляд наблюдателя: исследования, теория и практика / Э. Хаузен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vtshome.org/research/> (дата обращения: 11.09.2024).
5. Проект «Образ и мысль» в регионах России. Методические рекомендации по подготовке учителей. – СПб., 1999.
6. Коменский Я.А. Великая дидактика / Я.А. Коменский. – М.: Книга по требованию, 2016. – 320 с.
7. Visual Thinking Strategies (2008, December 12) VTS Website [Electronic resource]. – Access mode: <https://vtshome.org/> (дата обращения: 27.07.2024).
8. Рабочая тетрадь арт-медиатора / ред. Й. Меесен, Т. Унтерлиген. – 2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://manifesta10.org/media/uploads/files/workbook_mediation_rus.pdf (дата обращения: 11.09.2024).
9. Беда В.Г. Живопись: учеб. для студентов пед. ин-тов по спец. №2109 «Черчение, изобраз. искусство и труд» / В.Г. Беда. – М.: Просвещение, 1986. – 192 с.
10. Барсукова Н.И. Креативное и проектное мышление – особенности определения на современном этапе / Н.И. Барсукова // Первый российско-китайский форум. Теория и практика художественного образования: вызовы современности, традиции и национальные школы XXI века: коллект. моногр. по мат. межд. науч. конф. – М., 2024. – С. 40–43. EDN JLYSV
11. Загашев И.О. Критическое мышление: технология развития / И.О. Загашев, С.И. Заир-Бек. – СПб.: Альянс Дельта, 2003. – 389 с.
12. Вертгеймер М. Продуктивное мышление / М. Вертгеймер. – М.: Смысл, 2013. – 391 с.

ГЛАВА 9

DOI 10.31483/r-112665

Пугач Варвара Анатольевна

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД – ОДНО ИЗ ПРИОРИТЕТНЫХ НАПРАВЛЕНИЙ В ОБУЧЕНИИ ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ

***Аннотация:** в главе затрагиваются различные аспекты экологического подхода в дизайне при обучении основам проектной деятельности будущих графических дизайнеров на примере студентов ДГТУ. Рассматриваются вопросы, связанные с концепцией рационального потребления и возможностями влияния объектов графического дизайна и личных позиций дизайнеров на решение экологических проблем.*

***Ключевые слова:** экологический подход, экология, экологическое благополучие, рациональное потребление, графический дизайн, проектная деятельность студентов-дизайнеров, основы проектной деятельности.*

***Abstract:** this chapter touches on various aspects of the ecological approach in design when teaching the basics of design activities to future graphic designers using the example of students of DSTU. The issues related to the concept of rational consumption and the possibilities of the influence of graphic design objects and personal positions of designers on solving environmental problems are considered.*

***Keywords:** ecological approach, ecology, environmental well-being, rational consumption, graphic design, design activity of design students, fundamentals of project activity.*

Взаимосвязь экологических проблем и концепции рационального потребления для дизайнерского сообщества

Современный мир предполагает, порой даже требует – все более осознанного отношения различных профессиональных сообществ к своей деятельности. Жизненные процессы ставят перед человечеством общие глобальные проблемы, связанные с выживанием, устойчивым ростом и развитием, будущим в целом. Одной из таких общих тем является экология. В настоящее время президент РФ подписал указ о национальных целях развития до 2030 и 2036 годов, среди них есть цель – «Экологическое благополучие». Это поиск современного баланса между благоприятными условиями для жизни и развития человечества в целом и сохранением ресурсов и гармоничной природной среды для будущего. Преподаватель Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии им. А.Л. Штиглица Кислицина А.Н. в своей

статье [7] пишет: «...актуализируется изучение опыта и проведение последовательной и эффективной работы по привлечению внимания к экологической тематике не только государственных и общественных структур, но разных сфер дизайна, разрабатывающих проекты в интересах человека, общества и государства».

Экологические проблемы затрагивают самые разные страны и всевозможные слои населения: они показывают наши постоянные взаимосвязи и взаимовлияния друг на друга. Человек, безответственно относящийся к экологической обстановке в своем конкретном городе и регионе – наносит ущерб другим городам и регионам. Трудно найти на планете обособленный объект не подверженный таким негативным изменениям. Экологические проблемы тесно связаны с ускорившимися процессами потребления и сверх потребления, нерациональным, даже иррациональным использованием ресурсов как личных, так и общественных. Очевидно, сущность человека и его деятельность не могут быть описаны только в позитивных рациональных аспектах, скорее, здесь можно говорить о противоречиях и амбивалентности.

Различные профессиональные сообщества, группы заинтересованных людей, организации и институты – постоянно поднимают темы экологии и рационального потребления и поддерживают их обсуждение в общественном пространстве. Например, профессор, д.ф.н. Бандурин А.П. в своей статье пишет: «Человек является порождением, результатом живой природы и для своего роста и развития нуждается в полноценном обмене веществ с природой, который подвержен социальной регуляции как со стороны общества и государства, так и рациональному саморегулированию, которому постоянно противостоит иррационально действующие регулятивные силы в виде неумеренных вкусовых привычек и желаний...» [2].

Важное место в подобных обсуждениях должны занимать и занимают – визуальные послания, обращенные к социуму, к различным социальным группам. Это профессиональная область деятельности дизайна, точнее графических дизайнеров, и очевидно, это также зона их ответственности. Экологический подход в дизайне развивается уже не первое десятилетие, он нашел поддержку в разработке упаковок и интерьеров, оформлении ландшафтов и

разработке костюма. Экологический подход стал одним из приоритетных направлений в графическом дизайне.

Возможно, наиболее важную роль он играет в создании графического плаката, т.к. это прямое обращение к личности человека, наблюдающего данный плакат. И соответственно, серьезная возможность выстраивания грамотной коммуникации, направленной на выявление и обсуждение насущных экологических проблем. Действительно, в современном профессиональном поле дизайна, экология и экологические плакаты – очень востребованы, например, об этом пишет Иващенко И.И.: «...экологический плакат определен как автономный жанр плакатного искусства с наличием универсального визуального языка» [6].

Известно, что мозг человека содержит левое и правое полушария, по-разному обрабатывающие информацию. Следовательно, графическому дизайнеру важно разумно структурировать визуальное послание, включая и образы и вербальные носители, и основываясь на этом, вовлекать в работу и левое и правое полушария мозга. Правое полушарие, в большей степени, реагирует на визуальные образы, порождая эмоциональный отклик, личностную вовлеченность. Левое полушарие мозга откликается на факты, слово, смысл и логику, формируя причинно-следственные связи. «Творчество – это результат сложного процесса взаимодействия между правым и левым полушарием, гармоничного диалога двух разных систем переработки информации, каждая из которых доминирует на разных уровнях ее развития и творческого преобразования» – пишет в своей статье В.А. Пугач [9]. Поэтому творческий поиск соответствия визуального образа и вербального выражения информации – необычайно важен для адекватного запоминающегося послания, которое создает графический дизайнер. Это необходимый значимый процесс, которому обучаются студенты – будущие графические дизайнеры, на занятиях по различным образовательным дисциплинам

Интересно отметить, что этот процесс несет в себе также и воспитательную нагрузку, т.к. молодой дизайнер или обучающийся студент, работающий с экологическими проблемами, разбираясь и проникая в их суть, может присваивать себе ценность вложенных смыслов, тем самым порождая «волну» нового поколения идентично мыслящих людей. Выражая ту или иную идею, связанную с

экологическим направлением, графический дизайнер может образовывать семантическое пространство, привлекающее сторонников, заинтересованных лиц и организации. В этом смысле интересной кажется статья Попова А.А., студента Уральского федерального университета имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, где он пишет: «... графический дизайнер и продукт его деятельности являются посредником между важной информацией и людьми, которые могут повлиять на ситуацию в мире. В руках заказчиков графического дизайнера – ответственность за качественные материалы и заинтересованность в экологичной среде. В руках дизайнера – бережливое отношение к ресурсам, экономия места, материалов, а также дизайн, способный откликнуться в сознании людей» [11].

С темой экологии также тесно связана концепция рационального потребления, которая, скорее всего, станет основополагающей для будущих поколений. Профессор Бандурин А.П. отмечает: «ни рациональное (порядок) в социальной регуляции не может существовать без поддерживающего его иррационального (хаос), ни иррациональное (хаос) – без порождающего его рационального (порядка). Рациональное как замысел, действие социальной регуляции может послужить началом иррационального в социуме, и наоборот, иррациональное создает начало роста рационального» [1]. Человек, в целом обладающий одновременно разными типами мышления, способен делать как импульсивные спонтанные покупки, так и логичные, рациональные приобретения. Подобное амбивалентное поведение стимулирует рынок товаров и услуг, развивает маркетинговые манипуляции. В итоге можно наблюдать перепроизводство различных товаров, создание некачественных краткосрочных поделок, излишнее потребление и даже сверх потребление. Вероятно, в недалёком будущем нас ожидает перестройка менталитета потребления, и вероятно, это коснется, в первую очередь, молодого поколения, которое сейчас только формирует свои ценности.

Тренд рационального потребления особенно распространен среди молодежи так называемого поколения «Z», людей, которые рождались с конца прошлого XX века, те современных студентов. Со временем у них возрастет покупательский потенциал и возможности потребления. «Существуют гипотезы, пока

неподтвержденные, что использование цифровых технологий с сенсорными экранами и панелями, с жестовым интерфейсом, возможно, формирует своеобразие нейронных связей мозга человека, а также влияет на восприятие реальной жизни, действительности, и на мировоззрение в целом. Таким образом, подрастающее поколение, особенно рожденные в период 2005–10гг, вероятно, во многом будут отличаться от своих предшественников» – пишет В.А. Пугач [10]. В силу складывающейся экологической ситуации для них все более актуальным становится правило 4 R: refuse, reduce, reuse, recycle – отказаться, снизить потребление, повторно использовать и перерабатывать. Рациональное или разумное потребление основано на осознанных действиях и решениях и помогает в поиске баланса между личным комфортом, благом и общественным экологическим благополучием. Важно привнести в свою жизнь полезные привычки или способы действий: продуманно делать покупки; не тратить лишние ресурсы; уменьшать количество отходов; сортировать и сдавать в переработку мусор; ненужные использованные вещи передавать в специальные магазины, фонды.

Аспекты практической проектной деятельности в обучении графических дизайнеров экологическому подходу

Подготовка будущих графических дизайнеров в вузах включает в себя различные дисциплины на разных уровнях. Например, в ДГТУ уже на первом курсе на дисциплине «Основы проектной деятельности» возможно доносить до обучающихся наиболее современные подходы и применения принципов экологического дизайна. В ходе освоения данной дисциплины изучаются теоретические положения проектной деятельности, проходит анализ, рассматриваются аналоги проектных решений. Затем формулируется идея проекта, его цели и задачи, определяется проблема и концепция решения, объект и предмет исследования, обосновывается актуальность и практическая значимость. На конечном этапе выстраивается презентация с визуальным рядом, создаются цифровые макеты или рукотворные объекты, печатаются образцы. Кроме начальных знаний по дизайн-проектированию, ведению проектной деятельности, на данной дисциплине обсуждается графический дизайн как явление, способное оказывать влияние на экологическую обстановку в мире. Обучающиеся сознательно выбирают для своих проектных исследований экологическую тематику, тем самым

формируя свою личную ценностную позицию в отношении проблем экологии. Похожие выводы также делают коллеги-преподаватели из других образовательных учреждений, например: «Экологическое дизайнерское проектирование в учебном процессе воспитывает обучающихся, будущих дизайнеров, помогает осознать свои обязанности, свою важную роль в обществе, и этим самым поможет сохранить окружающую среду» [3]. «Самой доступной формой взаимодействия, способствующей повышению мотивации обучения дизайну, можно назвать беседы преподавателей с обучающимися, направленные на формирование представлений о будущей профессии, о значении профессии дизайнера в обществе, задачах, которые предстоит решать в профессиональной деятельности...» [4]. «Творческая самореализация личности будущего дизайнера, особенности ценностного выбора, могут служить показателем смыслообразующей активности социализирующейся личности» [5]. При должной поддержке преподавателей – академически успешные, творческие студенты способны погрузиться в ту или иную экологическую тематику и создать свой оригинальный мини-проект. В качестве результатов могут быть представлены: серии графических или рукотворных плакатов, буклеты, комиксы, элементы одежды и т.п.

Среди хороших примеров можно назвать целый ряд удачных студенческих работ, которые подтвердили свое качество и креативность, получив награды за участие в конкурсах. Рассмотрим, как в ДГТУ обучающиеся первого курса по направлению 54.03.01 «Графический дизайн»: Голованова А.М., Моцпан Ю.Р., Кравцова А.А., Денисенко А.Г., Жильцова М.И. смогли реализовать возможности дисциплины, помощь преподавателя и свой собственный творческий потенциал. «Необходимость искать новые формы демонстрации творческих достижений обучающихся» – также отмечает в своей статье Плотникова М.Г. [8]. Стоит подчеркнуть, что важной составляющей успеха является – содействие преподавателя дисциплины в творческом поиске, т.к. первокурсники бывают поглощены процессом адаптации к новым для себя условиям обучения, и могут находиться в той или иной мере в стрессовом состоянии.

Рассмотрим проектное решение студентки группы ТД-12 Головановой А.М., которая заинтересовалась темой переработки бумажных отходов в ДГТУ. Она вышла на связь с группой эко

активистов Экологический отряд ДГТУ «Экоформ», который существует с 2013 г., и выяснила, что им нужна в т.ч. рекламная поддержка. Студенческое сообщество постоянно обновляется и поэтому требует обновления контента, обновления языка обращения, новых визуальных образов и графических решений. В качестве объекта исследования проекта была выбрана образовательная среда Донского государственного университета, где на двадцати четырех факультетах обучаются более сорока тысяч студентов, которые, в свою очередь, используют много бумажных носителей для своих письменных и творческих работ. К сожалению, студенты, как и большинство людей, почти не сортируют отходы и безответственно выбрасывают чертежи, конспекты, рисунки, эскизы – в общий мусорный бак. Согласно статистике от Министерства природных ресурсов и экологии Ростовской области ежегодно используется около ста двадцати тысяч тонн бумажных носителей, а в переработку уходит менее 10% макулатуры. Очевидно, что это серьезная нарастающая проблема, которая скоро коснется любого жителя Ростовской области. Также очевидно, что на эту проблему необходимо постоянно обращать внимание общества, и в т.ч. молодого поколения. Графические дизайнеры способны своими функциональными и творческими посланиями постоянно поддерживать эту важную тему в поле зрения социума, и тем самым воспитывать молодое поколение, помогая изменить неблагоприятные привычки на более осознанные и экологичные.

Студентка Голованова А.М., используя графические программы, разработала серию мотивационных плакатов «Это мог быть лес...», которые в яркой, цветной, образной форме информируют о необходимости сортировки отходов и сбора макулатуры. На плакатах наглядно изображен условный лес из бумажных деревьев и его обитатели, которые были бы спасены, если студенты вели бы более экологичный образ жизни и ответственно сдавали бумажные отходы во вторичную переработку. Разработанные плакаты представлены на рисунке 1.

Она подготовила доклад на тему «Проектное решение серии плакатов «Это мог быть лес...», посвященный сбору и переработке макулатуры в ДГТУ», выполнила презентацию и участвовала во Всероссийской (национальной) научно-практической конференции «Актуальные проблемы науки и техники. 2024», подсекция

«Актуальные проблемы искусства и дизайна». Этот проект получил Диплом I степени на Всероссийском конкурсе социальной рекламы «Сделать мир лучше!». На внутривузовском конкурсе экологических социальных проектов «Зеленая планета ДГТУ», эта серия плакатов была удостоена Диплома II степени. Также была опубликована статья: в соавторстве Голованова М.М., Голованова А.М., Пугач В.А. «Решение экологических задач средствами графического дизайна на примере серии плакатов, посвященных сбору макулатуры» в материалах XXII Международной научно-практической конференции «Инновации в социокультурном пространстве»; секция «Искусство, дизайн, архитектура: вопросы теории и практики». Она проходит в рамках Международного Фестиваля искусств «Пространство Амур», который ежегодно проводит Амурский государственный университет в городе Благовещенске.



Рис. 1. Изображение серии плакатов «Это мог быть лес...», автор – студентка Голованова А.М.

Разберем другой интересный пример проектного решения – студентки той же группы Моцпан Ю.Р. Она, используя графические редакторы, разработала серию экологических упаковок в контексте концепции рационального потребления и глобального движения Slow food /слоу фуд, которое предлагает вернуться от фаст фуда /быстрого питания – к культуре медленного приготовления пищи и употреблению её в благоприятной умиротворенной обстановке. Для своего проекта она выбрала упаковочный картон, общепринятую экологическую цветовую гамму, создала иллюстрации овощей и фруктов в стиле рукотворной графике, создающей

эмоциональную вовлеченность [12]; дизайн был разработан в графическом редакторе Adobe Photoshop. Основатель этого экологического направления – итальянский ученый Карло Петрини, доктор биологических наук, возглавляющий отдел Биоэтики в Итальянском национальном институте здравоохранения, озвучил философию и постулаты международного движения в своей книге «Slow Food Nation» [13].

Также студентка подготовила специальную анкету-опросник на тему «Фастфуд, переработка и здоровое питание – что выберешь ты?» и провела исследование среди студентов – своей целевой аудитории, для выяснения насколько им интересна, актуальна тема экологии и правильного питания. Опрос из 13 вопросов прошли около 120 человек, в основном, студенты ДГТУ, среди них 81% – женщины. Выяснилось, что только 19% опрошенных знакомы с эко-упаковками и эко-маркировками на пищевых упаковках, остальные – не обращают на это внимание и в т.ч. не сортируют пищевые отходы. Оказалось, что хотя студентам интересен здоровый образ жизни, экологический подход, рациональное потребление, но существует целый ряд факторов, которые усложняют возможности их практического применения в реальной студенческой жизни. Разработанная эко-упаковка представлена на рисунке 2.

Результаты исследования были озвучены в докладе на тему «Упаковка слоу фуд в студенческой среде» и дополнены презентацией для участия во Всероссийской (национальной) научно-практической конференции «Актуальные проблемы науки и техники. 2024», подсекция «Актуальные проблемы искусства и дизайна». Позже была опубликована статья «Дизайн упаковки слоу фуд в студенческой среде» в соавторстве Пугач В.А., Моцпан Ю.В., в материалах XXII Международной научно-практической конференции «Инновации в социокультурном пространстве» в городе Благовещенск, секция «Искусство, дизайн, архитектура: вопросы теории и практики».



Рис. 2. Изображение эко-упаковки для концепции слоу фуд, автор – студентка Моцпан Ю.В.

Стоит выделить проектное решение другой студентки – Кравчук А.А., обучающейся 1 курса группы ТД-12, которая также выбрала для исследования экологическую тему, связанную с чистой пресной воды. Она выполнила в графической программе Adobe Photoshop агитационный плакат под названием «Береги воду=уважай жизнь», дополнив выразительный визуальный образ словами-обращениями на нескольких языках, оформив всё в минималистичном стиле. В итоге она получила Диплом I место на Международном конкурсе графических искусств «Graphicums» от Евразийского Художественного союза. Разработанный плакат представлен на рисунке 3.



Рис. 3. Изображение плаката «Береги воду=уважай жизнь», автор – студентка Кравчук А.А.

Рассмотрим пример проектного решения студентки Денисенко А.Г., которая решила взять для разработки тему, относящуюся к проблеме ежегодных лесных пожаров, характерных для многих регионов страны. Она создала цифровые макеты для серии (триптих) агитационных плакатов с призывами к действиям: «Сбереги лес – Защити мир – Сохрани жизнь» и приняла участие в Международном конкурсе-фестивале детско-молодёжного творчества и педагогических инноваций «Кубок России по Искусству», получив Диплом II место в номинации: Графический дизайн (постеры...), под эгидой Евразийского Художественного союза. На рисунке 4 представлена серия её плакатов.



Рис. 4. Изображение серии плакатов «Сбереги лес – Защити мир – Сохрани жизнь», автор – студентка Денисенко А.Г.

Студентка той же группы Жильцова М.И. приняла участие в открытом международном конкурсе «Дизайн-Диалог 24», ежегодном мероприятии от Невского института дизайна. Для своего проектного исследования она выбрала тему бесконтрольного использования пластика и пластиковых упаковок, которые наносят ощутимый ущерб окружающей среде повсеместно. Она создала серию из трёх мотивационных плакатов с побуждающими слоганами: «Выбирай живую жизнь – Выбирай жизнь без пластика – Выбирай живую планету». Работа была выполнена в графическом редакторе Adobe Photoshop и представлена на рисунке 5.

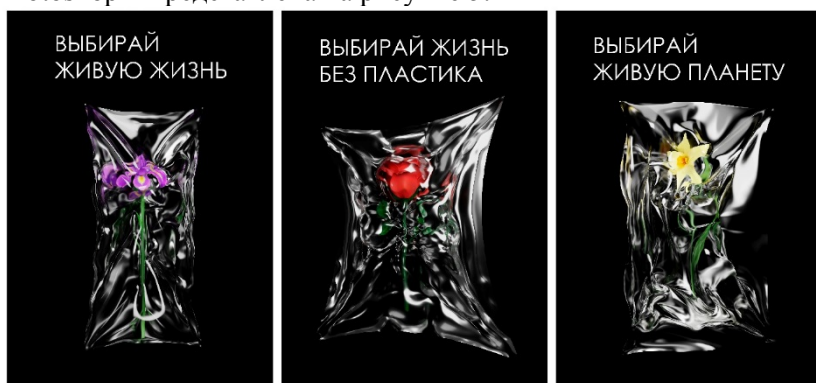


Рис. 5. Изображение плакатов «Выбирай живую жизнь – Выбирай жизнь без пластика – Выбирай живую планету», автор – студентка Жильцова М.И.

Таким образом, на примере проектной деятельности студентов-первокурсников, обучающихся на направлении «Графический дизайн» в ДГТУ, можно оценить значимость экологического подхода в обучении будущих профессионалов дизайна. Экологический подход, экология, рациональное потребление – это одни из основополагающих современных глобальных тенденций, которые отражаются в жизни каждого человека, живущего на Земле. И соответственно, они же являются приоритетными направлениями в развитии графического дизайна, способного оказывать заметное влияние на экологические ситуации в мире через адекватно сформулированные дизайнером послания социуму в целом, отдельным социальным и профессиональным группам и конкретным индивидам.

Библиографический список к главе 9

1. Бандурин А.П. Социальная регуляция (Рациональное и иррациональное): специальность 09.00.11 «Социальная философия»: автореф. дис. ... д-ра филос. наук / Александр Петрович Бандурин. – Ростов н/Д., 2005. – 51 с. – EDN ZNBYFB.
2. Бандурин А.П. Рациональное и иррациональное в социальной регуляции производства и потребления продуктов питания / А.П. Бандурин // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2022. – №11–1. – С. 25–28. – DOI 10.23672/f5462-3511-5802-и. – EDN CWRBNZ.
3. Гизитдинова Г.А. Экологический подход в дизайн-проектах обучающихся колледжа / Г.А. Гизитдинова, К.А. Максимов // Вестник Набережночелнинского государственного педагогического университета. – 2021. – № S2–1(31). – С. 107–109. – EDN DEYKXZ.
4. Голованова М.М. Мотивационный компонент методики в профессиональном обучении дизайнеров / М.М. Голованова, В.А. Шепилова // Мода и дизайн: исторический опыт – новые технологии: материалы Региональной научно-практической конференции (Грозный, 27 ноября 2020 года). – Махачкала: Чеченский государственный педагогический университет; ИП Овчинников Михаил Артурович (Типография Алеф), 2020. – С. 148–154. – EDN QBBIEY.
5. Захарова Н.Ю. Значение творческого развития личности будущего дизайнера в современной этнокультурной ситуации Юга России / Н.Ю. Захарова // Этнокультурная деятельность в современных образовательных организациях и учреждениях культуры: опыт, проблемы, перспективы: материалы Международной научно-практической конференции (Москва, 25 марта 2017 года). – Чебокары: Интерактив плюс, 2017. – С. 170–174. – EDN YJDPVR.
6. Ивашенко И.И. Историография графического языка экологического направления в дизайне второй половины XX – начала XXI века / И.И. Ивашенко // Вестник Харьковской государственной академии дизайна и искусств. – 2014. – №2. – С. 12–15. – EDN SDJFTF.
7. Кислицына А.Н. Экологические проекты в средовом и графическом дизайне / А.Н. Кислицына // Графический дизайн: традиции и инновации: материалы международной научно-практической конференции (Санкт-Петербург, 28–29 июня 2017 года). – СПб.: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017. – С. 48–55. – EDN ZBWDAN.

8. 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 года). – Махачкала: Чеченский государственный педагогический университет; ИП Овчинников Михаил Артурович (Типография Алеф), 2020. – С. 182–186. – EDN ZONTQZ.

9. Пугач В.А. Логика и Образ. Поиск равновесия / В.А. Пугач // *Известия Южного федерального университета. Педагогические науки.* – 2016. – №10. – С. 61–67. – EDN ХААГОЛ.

10. Пугач В.А. Академический рисунок и цифровые технологии: возможен ли творческий союз? / В.А. Пугач // *Мир университетской науки: культура, образование.* – 2020. – №9. – С. 119–126. – DOI 10.18522/2658-6983-2020-09-119-126. – EDN GBVDQV.

11. Попов А.А. Графический дизайн в рекламе как способ повышения экологической осведомленности / А.А. Попов // *Культура и экология – основы устойчивого развития России. Инновации в образовании как ключевой аспект социально-экономического развития общества: материалы Международного форума* (Екатеринбург, 13–15 апреля 2023 года). – Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина, 2023. – С. 390–398. – EDN ЕОНВЗР.

12. Шарипов А.У. Эко-упаковка как один из способов решения проблемы загрязнения пластиком / А.У. Шарипов, А.А. Поезжалов // *ESG-трансформация как фактор устойчивого развития территорий: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции* (Уфа, 8 декабря 2023 года). – Уфа: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уфимский университет науки и технологий», 2023. – С. 265–269. – EDN ХWUCTW.

13. Carlo Petrini. *Slow Food Nation*. Rizzol, 2013 [Electronic resource]. – Access mode: <https://books.google.ru/books?id=SRDVAgAAQBAJ&hl=ru> (дата обращения: 25.07.2024).

ГЛАВА 10

DOI 10.31483/r-112663

Захарова Наталья Юрьевна

ВОПРОСЫ ИНТЕГРАЦИИ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПОНЕНТЫ В ЛАНДШАФТНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ОБУЧЕНИИ БАКАЛАВРОВ-ДИЗАЙНЕРОВ

Аннотация: в представленном научном дискурсе рассматриваются некоторые аспекты интеграции социокультурного сценария в ландшафтное проектирование в контексте обучения бакалавров-дизайнеров. В процессе обучения бакалавров ландшафтному проектированию в приоритете должна быть возрастающая роль экологии пространства, оздоровительные возможности среды обитания. Анализируются различные варианты сочетания и взаимосвязи компонентов ландшафтного дизайна с точки зрения их социальной и культурной доминанты. Отмечается, что в условиях современной экологической ситуации зелёные насаждения являются важным фактором оптимизации развития урбанизированных территорий и исследуют экологическую составляющую городских ландшафтов, указывая, что наличие растений стабилизирует и снижает экологическую напряжённость городской среды. Культурная узнаваемость компонентов ландшафта создает психологически комфортную среду в пространстве города.

Ключевые слова: проектирование, экология, социокультурная компонента, урбоэкология, городская среда, бакалавры-дизайнеры.

Abstract: the presented scientific discourse examines some aspects of the integration of the sociocultural scenario into landscape design in the context of training bachelor designers. In the process of teaching bachelors in landscape design, the priority should be the increasing role of space ecology and the health-improving capabilities of the living environment. Various options for combining and interconnecting landscape design components are analyzed from the point of view of their social and cultural dominance. It is noted that in the current environmental situation, green spaces are an important factor in optimizing the development of urban areas and explore the ecological component of urban landscapes, indicating that the presence of plants stabilizes and reduces the environmental tension of the urban environment. Cultural recognition of landscape components creates a psychologically comfortable environment in the city space.

Keywords: design, ecology, sociocultural component, urban ecology, urban environment, bachelor designers.

1.1. Введение.

Для современного развития и жизнеспособности цивилизации в значительной степени необходимо нивелирование негативных

последствий функционирования различных индустрий, ориентированных на всё возрастающую роль крупных городов, в застройке которых в приоритете должна быть роль экологии пространства, оздоровительные возможности среды обитания. Процесс урбанизации городской среды закладывает значимые взаимосвязи между её отдельными элементами, такими как экология и городская среда, эстетика и урбозкология, создания зеленого каркаса и сбалансированная градостроительная система. Урбанизированная среда выявляет ряд проблем, связанных с вышеназванными элементами и определяет новый подход и новые критерии ее качества.

1.2. История и методология вопроса

Выявление и изучение данных проблем становится предметом научного исследования. Научный интерес базируется на различных подходах и точках зрения, рассматриваются различные аспекты исследуемого предмета. Авторы Т.В. Беляков, Ю.А. Макарова отмечают, что в условиях современной экологической ситуации зелёные насаждения являются важным фактором оптимизации развития урбанизированных территорий и исследуют экологическую составляющую городских ландшафтов, указывая, что наличие растений стабилизирует и снижает экологическую напряжённость городской среды [1]. Э. Красильникова, И. Журавлёва, И. Заика рассматривают создание терапевтических ландшафтов, входящих в структуру озеленения медучреждений. Авторы подчёркивают значение психофизиологического аспекта (конкретно – положительного терапевтического воздействия на человека) таких ландшафтов [2]. С.Г. Шеина, К.В. Юдина предлагают методику пространственного анализа плотности зелёных насаждений, основанную на их распределении в черте города. Методика предлагается в связи с изучением экологической комфортности для населения в условиях городской застройки [3]. Авторы К.Д. Бабаян, К.О. Бобкина, Л.А. Сеферян изучают проблемы озеленения урбанистического ландшафта крупного города, выявляют основные элементы плана озеленения, указывают на долгосрочность целей и задач по озеленению города [4]. Моралова Е.А., Петрова Е.Н., Терехова А.Л. через призму экологического базиса поднимают проблему формирования комплексов, которые территориально и функционально соединят городские ландшафтные участки и открытые пространства [5]. Александрова А.С., Ковалева Ю.М. рассматривают

проведение предпроектного анализа объектов ландшафтной архитектуры и более подробно поднимают вопросы, связанные с применением современных методов, – геоинформационных технологий при проведении предпроектного анализа [6]. Наиболее актуальную тему проектирования современных ландшафтов поднимают авторы Качемцева А.А., Яичникова А.С. Авторы достаточно глубоко исследуют проблему связи современного ландшафта с традицией. Особую сложность этого вопроса, по их мнению, составляет мультиконфессиональность регионов [7]. Актуальное исследование представлено авторами Чернышевой О.Е., Рыжовой Т.С., которые подробно рассматривают пространственно-стилевые особенности национальной архитектуры в усадебных ландшафтах начала XX века [8]. Ховрина Е. А., Сродных Т.Б. рассматривают достаточно актуальную тему современного ландшафтного дизайна, связанную с контейнерным озеленением древесными видами в городской среде. Традиция использования контейнерного озеленения базируется в европейских странах с мягкой зимой. В последнее время эта традиция стала применяться и в России. Особое внимание уделяется древесным видам, обладающим рядом свойств, пригодных для их использования в нашем климатическом поясе [9]. Коробова Н.А., Дрягалова Е.А. затрагивают аспект психо-физиологического воздействия, но не ландшафта на человека, а визуальной среды, и поднимают, по их мнению, важнейшую проблему урбозкологии, указывая на формирование в крупных городах агрессивной, некомфортной для восприятия визуальной среды. В своей работе авторы приводят многочисленные данные, связанные с негативным воздействием «визуального загрязнения на физиологическое и психологическое состояние человека в крупных городах». Решение этих проблем, по мнению авторов, возможно, в том числе, средствами ландшафтной архитектуры [10].

1.3. Обозначение границ исследования.

Цель исследования: выявить доминанты социокультурного аспекта в обучении проектированию эколандшафта. Основные задачи исследования – осуществить анализ базовых принципов ландшафтного дизайна на предмет их связи с социальным и культурным аспектом в контексте обучения бакалавров-дизайнеров;

– осуществить анализ отдельных компонентов ландшафтного дизайна, таких как рельеф, вода, растительность;

- в русле социокультурного аспекта выявить функциональную значимость отдельных компонентов для объекта;
- исследовать различные варианты сочетания компонентов ландшафтного дизайна и выявить их взаимосвязи с точки зрения их социальной и культурной значимости;
- выявить социокультурный аспект ландшафтных компонентов в условиях городской среды.

Исследовательский этап представлен систематическим изучением литературы по темам ландшафтного дизайна [1–10], а также проведения эмпирических и теоретических исследований. Анализ эмпирического материала осуществлён с учётом цели исследования и на начальном этапе отобраны необходимые эмпирические факты. Выявленные эмпирические факты проанализированы в русле основных задач. В работе использованы: метод анализа, метод синтеза, метод сравнения, метод аналогии, метод обобщения, метод абстрагирования и др.

1.4. Результаты.

Используя вышеперечисленные методы исследования был произведен социологический опрос среди различных групп населения на предмет приоритета использования природных компонентов ландшафтного дизайна в городской среде.

85% опрошенных высказали пожелания за использование «живых» компонентов, повышение биокомфортности среды, создание рекреационных пространств.

Таблица 1

Анализ опроса горожан по составляющим формирования ландшафта

Возрастные группы	Пешеходные зоны	Рекреационные пространства	Терапевтические сады	Зеленый городской каркас
18–30 лет	25%	45%	15%	75%
30–60 лет	45%	60%	55%	75%
60–75 лет	75%	70%	100%	100%

80% опрошенных считают, что формирование ландшафтных компонентов должны осуществляться бионическим формообразующим аспектом социокультурной региональной составляющей.

Культурная узнаваемость компонентов ландшафта создает психологически комфортную среду в пространстве города. Пешеходные зоны должны быть снабжены городской мебелью, рекреационные пространства оснащены биодоступным инструментарием. Отмечена необходимость создания терапевтических садов в контексте создания благоприятных зон для релаксации и поддержания здоровья горожан. Создание комфортных зон для здоровья, преимущества натуральных «живых» компонентов, интеграция фрагментов естественной среды в инфраструктуру города имеет положительный отзыв в трудах терапевтов и психологов.

1.5. Дискурс.

Конец XX – начало XXI века ознаменовано повышением роли крупных городов для населения планеты. Данный процесс обозначен ёмким понятием – урбанизация (от лат. urbanus городской). Урбанизация – мощный фактор, с которым тесно связаны усиление социально-экономических зон влияния, усложнение логистики товаров, увеличение информационной и информационно-визуальной зоны в сфере коммуникации. Локализация перечисленных обстоятельств, их уплотнение и тенденция к всё большему возрастанию, неминуемо затрагивает такие пространства как социум, культура, социокультурный аспект ландшафтных компонентов в условиях городской среды. В исследовании под социумом понимается некая большая общность людей, объединённая социальными и культурными связями. В исследовании под понятием «культура» понимается деятельность людей по воспроизведению и обновлению социального бытия, а также продукты и результаты этой деятельности [11, с. 216]. В статье под понятием «социокультурный» понимается некая общность людей в той или иной культуре. Для того, чтобы осуществить цель работы, необходимо ознакомиться с историей вопроса и темами изучения. Существующая литература, исследования по истории ландшафтного дизайна позволяет провести отбор необходимого эмпирического материала. Базовые принципы ландшафтного дизайна (здесь мы рассматриваем создание конкретного проекта) помимо ряда компонентов, тесно связаны с формообразованием, законами композиции, экологией. Учитывая заявленную тему исследования, именно с этой точки зрения нам интересно изучение значения создаваемого объекта ландшафтного дизайна. Формообразование можно рассматривать как деятельность человека, в

процессе которой появляется новый объект. На первый план выходит требование к этому новому объекту, предъявляемое обществом. Этот объект должен содержать элементы культурного кода, присущего той или иной общности людей. Данное обстоятельство связано с тем, что этот объект должен быть востребован в первую очередь, на культурном уровне. Формообразование объекта связано с такими значимыми элементами как объём, масштаб, фактура, текстура, пластика, ритм и цвет. Вышеназванные компоненты участвуют в создании композиции объекта ландшафтного дизайна. И с этой позиции становятся включёнными в культурный аспект. В последние годы, в связи с повышенным вниманием в мировом обществе к темам экологии, становится немаловажным элементом при создании объектов ландшафтного дизайна требования экологичности объекта. При таком подходе объект ландшафтного дизайна получает новое измерение, связанное с глобальными мировыми тенденциями. Ярким явлением связи возможностей ландшафтного дизайна с архитектурой, автор Т.В. Киреева в своей статье [12, 44] называет творчество Фриденсрайха Хундертвассера (Friedensreich Hundertwasser, 1928–2000 гг.), – архитектора, художника, дизайнера. Своим творчеством Ф. Хундертвассер привлекал внимание к проблемам экологии, влияния урбанизированной среды на человека. Важным для этого дизайнера было возвращение природных форм в городскую среду, среду человека, которое он видел через озеленение крыш домов. Тема экологии становится центральной для его творчества. В своей статье Киреева Т.В. подробно рассматривает этапы его творчества, его масштабные проекты и влияние его творческих идей и проектов на социум.

Немаловажную роль при создании объекта ландшафтного дизайна играют такие его компоненты как рельеф, вода, растительность и фауна. Отличительной особенностью рельефов становится не только наличие их фактурности, но и значение приобретает их масштаб и количество элементов, образующих рельефную поверхность. Это правило применимо в теории как для отдельного объекта ландшафтного дизайна, так и для природного рельефа [13, 55]. Приводим визуальный ряд для понимания теории формообразования и связанных с этим пониманием пластических форм, созданных из бумаги. Понимание возможностей пространственного

формообразования помогает увидеть в природном рельефе прообразы, с которыми можно будет в дальнейшем работать.



Рис. 1. Фото публикуется по <https://triptonkosti.ru/4-foto/relef-na-bumage-shemy-83-foto.html> [14]

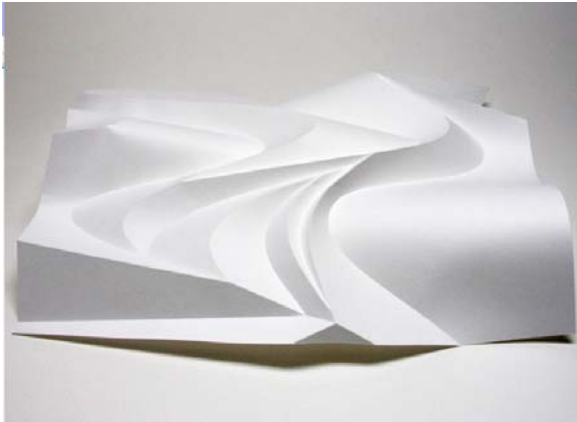


Рис. 2. Фото публикуется по <https://triptonkosti.ru/4-foto/relef-na-bumage-shemy-83-foto.html> [14]

Приведём пример, где под рельефом в ландшафтном дизайне понимается природный рельеф.



Рис. 3. Динамичный природный рельеф. Долина Катманду. Гималаи. [https://yandex.ru/images/search?img_\[15\]](https://yandex.ru/images/search?img_[15])

Формы рельефа оказывают влияние на другие компоненты ландшафтного дизайна, оказывает существенное значение на создание композиции [16, с. 131].

Роль растений и их культурная значимость (японский сад) исследуется в работах Юртаевой Н.М. и Курочкиной А.С. [17; 18]. Также интересные культурные связи прослеживаются авторами Ховриной Е.А. и Сродных Т.Б. между европейской и русской традицией в применении растений в ландшафтном дизайне посредством контейнерного озеленения древесными видами в городской среде [9]. Такой компонент ландшафтной архитектуры как вода в западной традиции рассматривается с точки зрения его функциональности, психологии, в то время как использование воды в ландшафтном дизайне в дальневосточном регионе содержит ещё и глубокое символическое значение. Отличительным явлением тут можно назвать японский сад и японский сад-дзэн (сухой) [19, с. 91–103].

1.5. Выводы.

Проанализировав эмпирический материал, можно сделать следующие выводы.

1. Базовые принципы ландшафтного дизайна, такие как формообразование и композиция объекта тесно связаны с такими значимыми компонентами как объём, масштаб, фактура, текстура, пластика и ритм, цвет, становятся включёнными в культурный аспект.

2. В последние годы, в связи с повышенным вниманием в мировом сообществе к темам экологии, при создании объектов ландшафтного дизайна, необходимо учитывать требования экологии.

3. Использование таких компонентов ландшафтного дизайна как вода и растения может в значительной мере оказывать воздействие на культурные настроения в социуме.

4. Выявлено, что связь ландшафтных компонентов с социумом и культурой (социокультурный аспект) прослеживается через такие элементы формообразования и композиции как объём, масштаб, фактура, текстура, пластика и ритм, цвет. Именно через их применение прослеживается связь ландшафтных компонентов с социумом и культурой (социокультурный аспект) в условиях городской среды.

Изучение эмпирического материала, отбор эмпирических фактов выявил некоторый набор тем, связанный с исследованиями в сфере ландшафтного дизайна. Это и проблемы озеленения, и проблемы, связанные с экологией. Также изучаются терапевтические возможности ландшафтного дизайна и др. Мы ставили цель, связанную с обнаружением возможной связи социального и культурного аспекта между ландшафтными компонентами и городской средой. В процессе изучения, исследования фактического материала, его анализа, установлено наличие такой связи между объектами ландшафтного дизайна и городской средой. Наличие такой связи между объектами ландшафтного дизайна и городской средой прослеживаются через такие компоненты ландшафтного дизайна как рельеф, растительность и вода. Примечательно то, что, в свою очередь, связующим звеном между объектом ландшафтного дизайна, социумом и культурой (социокультурный аспект) становятся такие элементы формообразования и композиции объекта ландшафтного дизайна как объём, масштаб, фактура, текстура, пластика и ритм, цвет. Если взаимодействие естественной и искусственной среды в городском пространстве балансирует на уровне создания гармоничной среды, то способствует восстановлению ресурса организма городских жителей. Местонахождение в комфортной среде предполагает свободный режим пребывания, индивидуализацию визуальных впечатлений, субъективный тайминг фаз напряжения и релаксации. Благоустроенная среда в окончательном проектом варианте соответствует вечным критериям Витрувия – пользе, прочности и красоте. Первоочередная задача прочности и функциональности имеет своей составляющей художественно-проектный образ, эстетическую целесообразность,

социокультурный сценарий. Доминирующим аспектом в социокультурном сценарии, по результатам социологических опросов, должен составлять региональный компонент. Жемчужины культуры и народного творчества, близкие ментальному восприятию большинству населения, должны узнаваться в зонах отдыха, терапевтических садах, рекреационных зонах. Интеграция малых архитектурных форм, скульптуры, фонтанов в зеленые зоны сформируют высокохудожественные комплексы, который будет иметь многофункциональное значение. Смысловое и художественное значение комплексов будет соответствовать многонациональной и поликультурной задаче обогащения ландшафтной компоненты. Многофункциональные задачи формирования ландшафтных составляющих в условиях городской среды:

- 1) формирование комфортной среды;
- 2) эстетическая целесообразность;
- 3) формирование гармоничного визуального образа;
- 4) формирование экологии пространства;
- 5) создание культурно-этнической компоненты ландшафта.

Библиографический список к главе 10

1. Беляков Т.В. Экологическое состояние зелёных насаждений в условиях городской среды / Т.В. Беляков, Ю.А. Макарова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2012. Вып. 147. – С. 112–117. – EDN PDELIX
2. Красильникова Э.Э. Создание лечебного и терапевтического ландшафтов: опыт проектирования / Э.Э. Красильникова, И.В. Журавлева, И.А. Заика // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Агронимия и животноводство. – 2021. – Т. 16. №3. – С. 238–254. doi: 10.22363/2312-797X-2021-16-3-238-254. – EDN IKNBCJ
3. Шеина С.Г. Методика пространственного анализа плотности распределения озеленения при реконструкции городской застройки / С.Г. Шеина, К.В. Юдина // Инженерный вестник Дона. – 2018. – №3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: vdon.ru/magazine/archive/n3y2018/5083 (дата обращения: 25.07.2024). – EDN YRQNYT
4. Бабаян К.Д. Статистика программ по благоустройству в городе Ростове-на-Дону / К.Д. Бабаян, К.О. Бобкина, Л.А. Сеферян // Инженерный вестник Дона. – 2019. – №3. vdon.ru/magazine/archive/n3y2019/5845. – EDN AOCLNK
5. Моралова Е.А. Роль объектов ландшафтного дизайна в обеспечении социально-экологического развития общественных пространств города / Е.А. Моралова, Е.Н. Петрова, А.Л. Терехова // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 28–31. EDN QFSMGS
6. Александрова А.С. Применение геоинформационных технологий при проведении предпроектного анализа объекта ландшафтной архитектуры / А.С. Александрова, Ю.М. Ковалева // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 54–61. EDN FTVREZ

7. Качемцева А.А. Национальные художественные традиции в проектировании современных ландшафтов / А.А. Качемцева, А.С. Яичникова // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 63–67. EDN DVDXQE
8. Чернышева О.Е. Пространственно-стилевые особенности архитектурных объектов в усадебных ландшафтах начала XX века / О.Е. Чернышева, Т.С. Рыжова // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 113–119. EDN LKEVGH
9. Ховрина Е.А. Контейнерное озеленение древесными видами в городской среде / Е.А. Ховрина, Т.Б. Сродных // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 157–162. EDN FUSHRM
10. Коробова Н.А. Роль элементов живой природы в формировании комфортной визуальной среды городских пространств / Н.А. Коробова, Е.А. Дрягалова // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 95–102. EDN DPXCED
11. Социальная философия: словарь / сост. и ред. В.Е. Кемеров, Т.Х. Керимов. – М., 2003. – 560 с.
12. Киреева Т.В. Зеленые кровли Хундертвассера / Т.В. Киреева // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 44–48. EDN OSJURQ
13. Устин В.Б. Композиция в дизайне / В.Б. Устин. – М.: АСТ; Астрель, 2007.
14. Рельеф на бумаге [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://triptonkosti.ru/4-foto/relief-na-bumage-shemy-83-foto.html> (дата обращения: 25.07.2024).
15. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://yandex.ru/images/search?img_ (дата обращения: 25.07.2024).
16. Нехуженко Н.А. Основы ландшафтного проектирования и ландшафтной архитектуры: учебное пособие / Н.А. Нехуженко. – СПб.: Питер, 2011. EDN SDQJQH
17. Юртаева Н.М. Анализ ассортимента растений, используемых в японских садах средней полосы России / Н.М. Юртаева, А.С. Курочкина // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 162–168. EDN MUYNDP
18. Юртаева Н.М. Роль сезонной декоративности растений на примере частного японского сада в Зеленом городе (Нижний Новгород) / Н.М. Юртаева, А.С. Курочкина // Ландшафтная архитектура и формирование комфортной городской среды: материалы XVI региональной научно-практической конференции. – Н. Новгород, 2020. – С. 183–186. EDN JZEBZG
19. Мак-Кой П. Ландшафтный дизайн. Практическая энциклопедия / П. Мак-Кой, Т. Ивелей. – М.: Росмен, 2001. – 514 с.
20. Zakharova N., Vlasova I., Kartavtseva O. (2020). Technologies of tutorial assistance in the visual activity distance education for the bachelors-designers. E3S Web Conferences. DOI 10.1051/e3sconf/202021022014. EDN MKHXQF
21. Zakharova Natalya. (2022). Educational constructions in distance learning landscape design. E3S Web of Conferences 363, 03047 <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202236303047>. EDN YOUFXP

ГЛАВА 11

DOI 10.31483/r-112850

*Григорьев Евгений Николаевич
Хайбуллин Айнур Рауфович*

О ДИЗАЙНЕ БИМОДАЛЬНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Аннотация: в главе обозначается необходимость педагогического дизайна образовательного процесса, внедрения цифровых технологий, раскрывается его бимодальность – традиционная реализация и цифровая (электронное и дистанционное обучение). Описываются некоторые имеющиеся модели педагогического дизайна, раскрываются особенности их реализации. Описываются материально-технические условия, способствующие эффективной реализации бимодального образовательного процесса.

Ключевые слова: дизайн, бимодальный образовательный процесс, формирование компетенций.

Abstract: the chapter outlines the need for pedagogical design of the educational process, the introduction of digital technologies, and reveals its bimodality – traditional implementation and digital (electronic and distance learning). Some existing models of pedagogical design are described, and the features of their implementation are revealed. The material and technical conditions that contribute to the effective implementation of the bimodal educational process are described.

Keywords: design, bimodal educational process, development of competencies.

В современном обучении дизайн образовательного процесса приобретает особенно важное значение. Сегодня мир очень сильно изменился, идет активная цифровизация всех сфер деятельности, в образовании появилось электронное и дистанционное обучение. Изменился и запрос обучающихся. «Образовательная практика свидетельствует о большой заинтересованности студентов в цифровых технологиях, способах организации образовательного процесса в условиях развития цифровой среды профессионального образования» [2]. Многие студенты предпочитают дистанционные формы обучения. Причин этому много: это позволяет экономить время, совмещать обучение с работой, экономить финансовые средства, затрачиваемые на поездки в университет, особенно студентам, находящимся в территориальной дальности от учебного заведения и др. Большое количество образовательных организаций предоставляет такую возможность обучения. Но, необходимо отметить, что организовать дистанционный образовательный процесс у всех получается по-разному.

Своеобразным катализатором дистанционного обучения явилась пандемия. Система образования оказалась не готова к такому вызову. «К числу серьезных проблем и вызовов для современной России относится проблема цифровой трансформации профессионального образования. Изменение жизненных реалий ставит перед профессиональным образованием новые вопросы, требующие ответов» [2]. Сложности возникли как с

программным образовательным обеспечением, так и с педагогическими технологиями обучения на расстоянии. Выяснилось, что очень сложно удерживать внимание обучающихся, мотивировать на обучение. Как показала практика, все обучение сводилось к дистанционному чтению лекций и семинарских материалов в вузах и материалов уроков в школах. Наиболее популярными для реализации обучения оказались такие программы как – Zoom, WhatsApp и др. – программы для общения на расстоянии, как в форме текстовых сообщений, так и голосового взаимодействия. Многие преподаватели использовали электронную почту для обмена информацией – отправляли задания обучающимся, которые выполнялись по большей мере самостоятельно. Получилось, так, что не было необходимого программного обеспечения, позволяющего полноценно реализовать образовательный процесс.

Отдельного внимания требует педагогическая теория, создаваемая веками для традиционного образовательного процесса. Многие, что работает в условиях непосредственного взаимодействия преподавателя и обучающегося перестало работать в условиях новой реальности. Электронное и дистанционное обучение не изучено. Изучения требует как сама цифровая среда обучения, так и новые средства, формы и методы передачи знаний, формирования компетенций и личностных качеств обучающихся. В то же время кристаллизуется новый бимодальный образовательный процесс – цифровой и традиционный, гибридный, интегрирующий в себе традиционное и цифровое взаимодействие. В каком процентном соотношении оно должно быть реализовано, что можно оставить на самостоятельное изучение, что из содержания образовательной программы лучше реализовать дистанционно, что при непосредственном взаимодействии? На эти вопросы пока нет однозначного ответа.

Новая реальность требует и нового дизайна образовательного процесса, как его структуры, так и его содержания. Стремительное развитие технологий – появление сети «Интернет», нейронных сетей (искусственного интеллекта) привело к тому, что информация очень быстро теряет свою ценность, устаревает. «Компьютеризация, проникающая во все сферы жизни человека, вытолкнула преподавателя в киберпространство и подтолкнула его к модернизации многовековых традиций профессионального образования. Профессору вуза приходится мучительно проходить через процесс внутренней трансформации, создавать новую методологию познания и формировать качественно иные образовательные технологии, которые определяют алгоритмы субъективного развития личности будущего специалиста» [2]. Преподаватель потерял статус единственного и неоспоримого источника знаний. Во многом запрос обучающихся сводится не к получению информации, а к умениям ориентироваться в ее огромном потоке, получению практического опыта по ее анализу и синтезу. Дефицит времени, перегруженность информационными потоками современного мира заставляет обучающихся ориентироваться на микрокомпетенции, знания и способности, позволяющие быстро и качественно решить возникшую задачу. Сегодня актуальна практикоориентированная подготовка, формирование практических навыков обучающихся и получение опыта профессиональной деятельности, ранняя профессиональная ориентация и интеграция в выбранную профессию.

В целях моделирования конкурентоспособного образовательного процесса, образовательной среды потребовалось уточнение понятия «педагогический дизайн». После проведенного анализа научных исследований можно констатировать, что отсутствует единое определение сущности и структуры педагогического дизайна. В работах исследователей это – область науки, исследующая эффективность учебных материалов и средств, создающих благоприятную среду обучения. Некоторые исследователи рассматривают педагогический дизайн от создания образовательной среды, условий, пространства до процесса проектирования современного учебного контента. В работах Е.В. Абызовой понятие рассматривается как отрасль практической педагогики, обозначает необходимость реализации педагогического дизайна с целью формирования познавательных мотивов обучающихся, развития их способностей, а также увеличения объема информации и в то же время обеспечения качества формируемых у них компетенций и др. [1]. В понимании В.Н. Подковыровой это область знания предметом изучения которой является процесс «создания детальных спецификаций для разработки, реализации, оценки и сохранения ситуаций, которые облегчают процесс изучения как крупных, так и малых предметных блоков всех уровней сложности» [5]. А.В. Токарева рассматривает педагогический дизайн как область педагогической науки и практической деятельности обучающихся [6]. По И.А. Демидовой педагогический дизайн – область практико-ориентированной деятельности, опирающаяся на принципы успешных педагогических практик, занимающаяся «вопросами рационализации процесса обучения, создания комфортной образовательной среды, стилистики, структуры и содержания современных учебных материалов» [4]. Нам близко понимание педагогического дизайна А.Ю. Уварова, Е.В. Оспенниковой рассматривающих это понятие как процесс проектирования образовательной среды, поиск и выбор оптимальных средств обучения, проектирование, рациональной и эффективной организации деятельности обучающихся. Разделяем видение С.А. Асанова и Г.В. Акименко представляющих педагогический дизайн как психолого-педагогическую технологию, которая позволяет обучающимся на высоком уровне усваивать учебные материалы, в том числе разработанные при помощи новых цифровых технологий, на которых они акцентируют особое внимание [3]. Очень интересно высказывание Д. Меррилла – «информация не является обучением как таковым, существуют различные типы знаний, требующие отдельных учебных стратегий и условий для овладения ими» [8]. Поддерживаем точку зрения, согласно которой для обучающихся необходимо создать информационно-образовательную среду, в которой целесообразен синтез технологий, таких как «педагогическое проектирование, направленное на построение методической теории для конкретной предметной области, и технология Web-дизайна, способствующая компьютерной реализации данной методической теории для пространства сети Интернет» [7].

Ментальные основания восприятия и применения цифровой информации у студентов и преподавателей принципиально отличаются, часто противоположны и образуют два крайних оппозиционных подхода к оценке значимости цифровых технологий. Первая состоит в полном игнорировании цифровых средств обучения, так как сторонники этой точки зрения считают, что формы и способы вхождение цифрового контента не

отвечают закономерностям мышления. Другая позиция, и к этой точке зрения склоняются многие студенты и молодые преподаватели, предполагает, что цифровые технологии позволяют субъекту представить объекты познания с удобной для восприятия стороны, расширяя для взора познающего его многочисленные проявления и признаки. Мы придерживаемся этой точки зрения, но при этом, допускаем, что «каждая система принадлежит своей эпохе и разделяет с нею ее ограничения». В нашем случае ограничения связаны с тем, что педагогическая общественность еще до конца не раскрыла педагогический потенциал цифровых технологий. Система образования находится только на начальном этапе развития цифровой дидактики, предстоят серьезные исследования, поиск новых приемов конструирования и применения [1].

Современный дизайн структуры образовательной программы предполагает совокупность модулей – обязательную часть и часть, формируемую участниками образовательных отношений. Студенты предпочитают сделать выбор перед поступлением в университет – изучить и проанализировать учебный план, а в последующем осознанно выбирать между элективными дисциплинами. Некоторые вузы назначают руководителей образовательных программ (РОПов), которыми выступают преподаватели хорошо погруженные в особенности реализации образовательной программы, ориентируя ее на запросы студентов и придавая ей конкурентоспособность. Достигается это за счет конкурсного отбора реализующих ее преподавателей, привлечения к образовательному процессу реальных представителей работодателей, придающих ей практическую направленность, активизируя систематическое погружение обучающихся в предстоящую профессиональную деятельность.

Детальный анализ педагогического дизайна позволяет констатировать, что появилось очень много подходов к его реализации. Например, на рисунке (рис. 2) представлен подход ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). В основе такого дизайна лежит клиентоориентированный подход. Образовательная программа, курс разрабатывается, проектируется под запросы обучающихся. На начальном этапе проводится анализ того, какой результат в процессе обучения хотят получить обучающиеся, обозначается понимание запроса на обучение, анализируется целевая аудитория – их начальный уровень, знания, способности и др. Дальше на основе этой информации начинается проектирование образовательной программы, образовательного процесса – ставится цель обучения, определяются задачи, ведется подбор учебно-методического материала, мотивационной стратегии, способов проверки достижения цели, решения задач. В процессе разработки создается программа обучения, учебно-методические материалы, необходимые для ее реализации – презентации, сценарии, задания, видеоролики, тесты и др. После разработки образовательной программы начинается реализация. Вариантов в современном образовательном пространстве несколько – традиционный формат, цифровой, дистанционный, гибридный, электронное обучение. В итоге представленная модель предполагает оценку полученного результата обучения, подведение итогов того, что было сделано. Эту модель можно считать базовой в педагогическом дизайне.



Рис. 1. Схема дизайна образовательного процесса ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)

На базе Уфимского университета науки и технологий реализуется стратегический проект «Евразийский педагогический дизайн». Проект ориентирован на разработку, дизайн и внедрение инновационной образовательной среды. В настоящее время акцентирование внимания ведется на бимодальном образовательном процессе – традиционном и цифровом. Для этого создается мастерская евразийского педагогического дизайна (рис. 2).

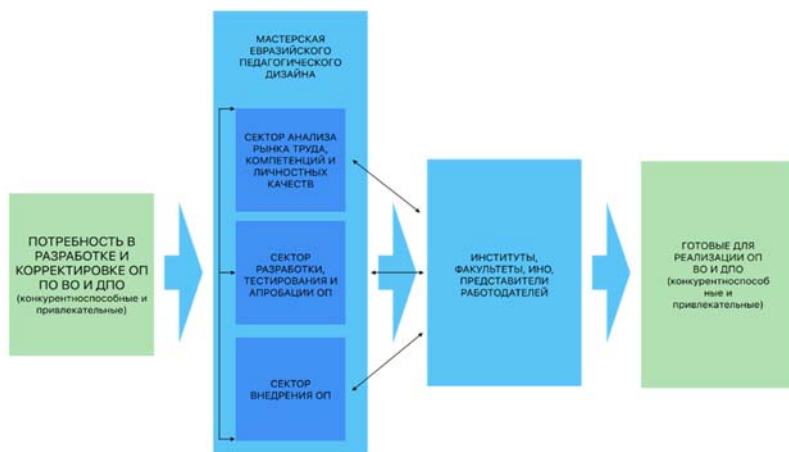


Рис. 2. Логика деятельности мастерской Евразийского педагогического дизайна

Мастерская предполагает на разработку, дизайн и внедрение инновационных, конкурентоспособных образовательных программ высшего и дополнительного профессионального образования. Мастерская включает три взаимосвязанных сектора – сектор анализа рынка труда, сектор разработки, тестирования и апробации, сектор внедрения. Эти структурные подразделения ориентированы на совместную работу с институтами и факультетами. Основные задачи мастерской педагогического дизайна: помощь при проектировке и разработке образовательных программ другим структурным подразделениям университета, анализ рынка труда и образовательного пространства в целях разработки конкурентоспособных образовательных программ, практикумов, подкастов, онлайн-курсов и других образовательных продуктов, помощь при реализации продуктовой линейки – внедрение, продажа, работа с партнерами.

Под инновационными, конкурентоспособными образовательными продуктами мы понимаем рациональную и эффективную структуру и содержание образовательных программ, все то, что эффективно в процессе обучения с учетом современных реалий. Это смесь традиционного и цифрового образования, обучения в стенах университета и на расстоянии – дистанционного, интеграция в процесс обучения рационального содержания учебного материала, согласованного с представителями работодателей и обучающимися.

Как мы уже упоминали, мир очень сильно изменился. Сегодня нам приходится проектировать и реализовывать образовательный процесс в ситуациях неопределенности – информация очень быстро устаревает, появились нейронные сети – искусственный интеллект, обучающиеся выдвигают совершенно иные требования к процессу обучения и образовательной среде. На рисунке (рисунок 3) мы видим, что раньше информация устаревала очень долго, образовательные организации работали по

отлаженным схемам обучения, парадигмы не подвергались изменениям долгое время, в этом и не было необходимости.

Современное образовательное пространство требует изменений – адаптации к ситуациям неопределенности, постоянно изменяющимся условиям жизни, профессиональной деятельности, разработку динамических моделей обучения, позволяющих учиться на протяжении всей жизни, постоянно пополняя багаж знаний, опыта, профессиональных и личностных компетенций. Мы стремительно движемся к точке технологической сингулярности, когда информация будет утрачивать свою ценность в течение минуты.

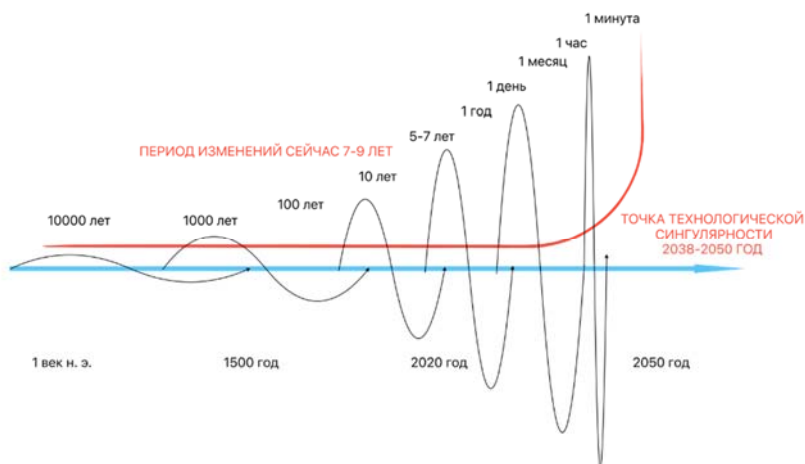


Рис. 3. Изменения мира на протяжении веков

Бимодальный образовательный процесс, гибридная – традиционная и цифровая образовательная среда требуют сегодня изучения, поиска новых способов и методов передачи знаний, формирования компетенций. Мы сегодня уже не можем игнорировать стремительную цифровизацию всех сфер деятельности. Появляются технологии виртуальной и дополненной реальности, интересные обучающимся и достаточно эффективные в некоторых вариантах обучения.

Каким же должен быть бимодальный образовательный процесс? По нашему мнению, функционировавшая на протяжении долгого времени субъект-объектная модель обучения, где преподаватель обучал ученика, уходит безвозвратно в прошлое. В современных условиях будет работать только субъект-субъектное взаимодействие (рис. 4). Конечно, мы не исключаем традиционные, устоявшиеся формы и методы взаимодействия, иногда они эффективны, но в целом, субъектом образовательного процесса сегодня становится обучающийся.

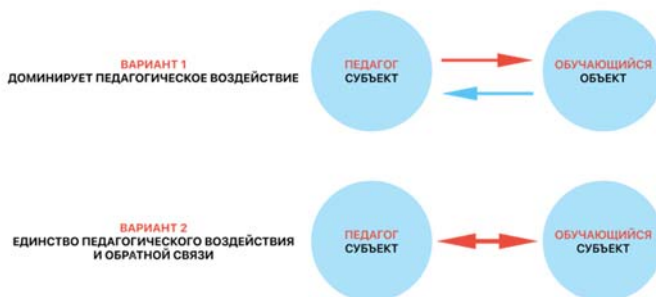


Рис. 4. Варианты взаимодействия педагога и обучающегося

В условиях бимодального образовательного процесса актуальны деятельностный подход, проектные методы работы. Преподаватель позиционируется в роли старшего наставника, помогающего обучающемуся в активизации собственной деятельности, направленной на обучение, как когнитивной, так и деятельности, направленной на формирование компетенций и личностных качеств, приобретение субъективного опыта.

Для субъекта характерно развитие в форме трех основных векторов: поведенческих, когнитивных и эмоционально-нравственных начал (рис. 5).

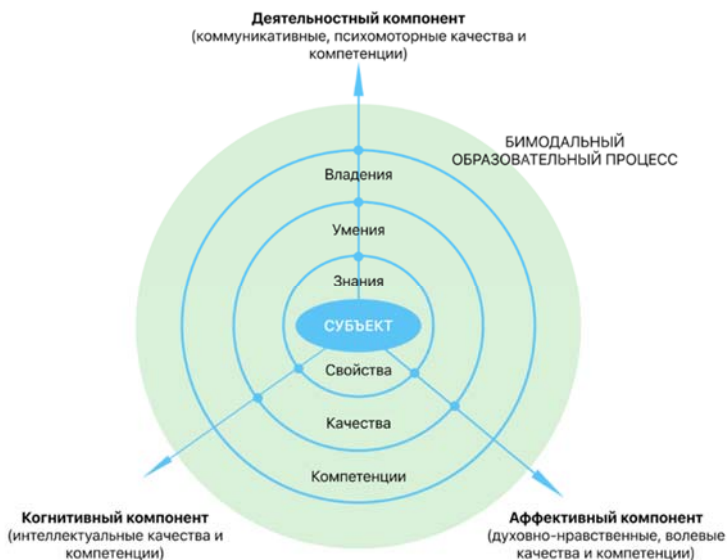


Рис. 5. Варианты взаимодействия педагога и обучающегося

Необходимо отметить, что мы рассматриваем профессионально-значимые личностные качества и компетенции как взаимодополняющие друг друга категории. Под личностными качествами мы понимаем

характеристику внутренней составляющей личности субъекта, под компетенцией внешне проявление деятельности. В нашем понимании свойства – неустойчивые личностные характеристики, постепенно переобладающие в качества – устойчивые характеристики, на основании которых формируются модели поведения, осуществления профессиональной деятельности – компетенции – знания, опосредованные в деятельности. Только когда обучающийся получает знания в процессе активной собственной деятельности, только тогда он получает субъективный опыт, формирует компетенцию. Образовательный процесс должен вызывать формирование деятельностной, когнитивной и эмоционально-нравственной составляющих. Исходя из этих требований проектируется и разрабатывается его структура и содержание.

При реализации бимодального образовательного процесса особое внимание отводится образовательной среде – в частности, ее составляющей – материально-техническим условиям. Одним из таких условий является наличие гибридной аудитории – позволяющей вести образовательный процесс одновременно как дистанционно, так и в традиционном формате. Все студенты, находящиеся в аудитории, видят и слышат студентов, находящихся на расстоянии, студенты занимающиеся дистанционно не чувствуют того, что они находятся за пределами аудитории, они также активно принимают участие в занятии – все видят и слышат, задают вопросы, активно взаимодействуют с аудиторией.

Команда Уфимского университета науки и технологий, реализующая стратегический проект «Евразийский педагогический дизайн» активно занимается изучением современной образовательной среды моделируя ее структуру и содержание, активно внедряя и используя как традиционные подходы в обучении, так и цифровые – электронное и дистанционное обучение.

Библиографический список к главе 11

1. Абызова Е.В. Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории / Е.В. Абызова // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2010. – №3 (3). – С. 12–16. – EDN NEIMTD
2. Асадуллин Р.М. Цифровые горизонты субъектного развития будущих специалистов в вузовском образовательном процессе / Р.М. Асадуллин // Материалы Международной научно-практической конференции «Социальные последствия пандемии: мифы и реальность, Аитовские чтения». – Уфа, 2020. – 227 с. ISBN: 978-5-00000-000-0
3. Асанов С.А. Педагогический дизайн и педагогическое проектирование как эффективные технологии организации образовательного процесса в вузе / С.А. Асанов, Г.В. Акименко // *Дневник науки*. – 2020. – №8 (44).
4. Демидова И.А. Педагогический дизайн и его средства: теоретический анализ и опыт применения в педагогической практике / И.А. Демидова // *Педагогика. Вопросы теории и практики*. – 2019. – №4. – С. 25–32. – DOI 10.30853/pedagogy.2019.4.3. – EDN ZTHWWB
5. Подковырова В.Н. Основы педагогического дизайна / В.Н. Подковырова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/cd9ae8e0-6880-4ee5-9e6f-f46b7629d00b/podkovirova-dezign.pdf> (дата обращения: 25.11.2021).
6. Токарева А.В. Педагогический дизайн и пути его развития / А.В. Токарева // *Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения*. – 2008. – №4. С. 78–83. – EDN RULZJH
7. Курносова С.А. Теоретико-педагогические предпосылки проблемы подготовки студентов вуза к проектированию педагогического дизайна / С.А. Курносова // *Фундаментальные исследования*. – 2011. – №12–4. – С. 747–751.
8. Merrill M. David. Instructional Strategies that Teach // CBT Solutions. 1997 [Electronic resource]. – Access mode: https://speakeasydesigns.com/SDSU/student/SAGE/compsprep/Instructional_Strategies_that_Teach.pdf (дата обращения: 18.10.2021).

Для заметок

Научное издание

ВОПРОСЫ СОВРЕМЕННОГО ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

Монография

Коллектив авторов

Главный редактор *М. Г. Плотникова*
Компьютерная верстка *Е. В. Кузнецова*
Дизайн обложки *М. Г. Плотникова*

Подписано в печать 18.09.2024 г.
Дата выхода издания в свет 25.09.2024 г.
Формат 60×84/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.
Гарнитура Times. Усл. печ. л. 10,0. Заказ К-1336. Тираж 500 экз.

Издательский дом «Среда»
428005, Чебоксары, Гражданская, 75, офис 12
+7 (8352) 655-731
info@phsreda.com
https://phsreda.com

Отпечатано в Студии печати «Максимум»
428005, Чебоксары, Гражданская, 75
+7 (8352) 655-047
info@maksimum21.ru
www.maksimum21.ru