

Масленникова Лилия Евгеньевна,

*студентка 1 курса, магистратура,
кафедра дизайна, технической и компьютерной графики,
Кубанский государственный университет, г. Краснодар;*

Ажгихин Сергей Геннадьевич,

*кандидат педагогических наук, доцент, профессор,
кафедра дизайна, технической и компьютерной графики,
Кубанский государственный университет, г. Краснодар*

ТЕХНОЛОГИЯ УЧЕБНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Аннотация. В статье рассматриваются методы совершенствования технологий обучения. Определяются активизации учебно-познавательной деятельности современного педагога и учащихся в образовательном процессе.

Ключевые слова: графический дизайн, технология, методы проектирования, обучение.

При проектировании графического дизайна невозможно не учитывать особенности визуальной среды. Восприятие графического дизайна в пространстве – гармоничное сочетание эстетических приемов удобства и функциональностью в одном исполнении. При обучении проектированию в графическом дизайне необходимо изучать основы проектирования средового дизайна, материаловедение, комплексное макетирование объектов средового и графического дизайна. Профессиональная подготовка будущих дизайнеров должна способствовать развитию способностей к дизайнерской деятельности, творческой личности, способной к самосовершенствованию, формированию новых знаний, к активному, самостоятельному поиску новой информации. Развитое творческое воображение, кото-

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

рое создает новые оригинальные идеи и образы в наглядном виде является важным компонентом структуры дизайнерской деятельности.

Творческое воображение графического дизайнера состоит из продуцирования и преобразования образов, что является спецификой художественно-творческого воображения графического дизайнера-студента. Без учета условия рынка, в которых вынужден действовать производитель, и потребительских предпочтений, создание проектного образа в графическом дизайне в современных условиях невозможно. Чтобы понять, что необходимо потребителю дизайнер должен поставить себя на его место и посмотреть товар с его позиции. В процессе проектирования для достижения оптимального результата дизайнерской деятельности необходимо проанализировать и представить все возможные преобразования объектов дизайн-проектирования.

Проблема конструирования методов в проектировании графического дизайна, принципов и способов анализа заключается в проектных идеях и концепциях. Регулирующая роль дизайна в разработке промышленных изделий разных групп, начинается с анализа функций будущего дизайн-объекта, целей и задач взаимодействия с потребителем в коммуникации.

Целью дисциплины является формирование у студентов компетенций, регламентируемых ФГОС ВО, связанных с решением всех основных задач в сфере графического дизайна. Студент-дизайнер должен обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом исследовательской, творческой деятельности.

В процессе обучения студентов основные задачи заключаются в изучении графического дизайна на основе приобретаемых профессиональных

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

знаний и формировании проектной идеи, основанной на творческом и концептуальном подходе.

Наиболее эффективной технологией, обеспечивающей продуктивное обучение студентов, является технология учебного проектирования. Данная технология ориентирована на самостоятельную деятельность студентов – индивидуальную, парную или групповую, которую они выполняют в течение определенного отрезка времени. Продуктивное обучение основывается в соответствии с целесообразностью познания: от практики – к учению. Собственные открытия обучающихся, ориентированные на научное исследование являются методом концепции прагматического обучения.

Основные требования к использованию метода технологии учебного проектирования:

- наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска.

- практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов (например, доклад в соответствующие службы, совместный выпуск альманаха, план мероприятий).

- самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность студентов.

- использование исследовательских методов: определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования, выдвижение гипотезы, обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов, анализ полученных данных, подведение итогов и вывод.

- результаты выполнения проектов должны быть оформлены в виде: альбома, видеофильма, презентации, информационных планшетов [2].

Студент-дизайнер должен обладать такими качествами как: творческое воображение, изобретательность, вариативность мышления. В про-

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

цессе внедрения в учебный процесс активных методов обучения студентам-дизайнерам необходимо формировать профессионально важные качества, которые отражают специфику дизайнерской деятельности. Особенности их использования представлены на примере методов вариативного моделирования, комплексного проектирования. Применение технологии метода вариативного моделирования в учебном процессе делится на три этапа.

На первом этапе основная цель, стоящая перед педагогами – научить студента-дизайнера вариативному решению каждой проектной задачи. В процессе выполнения студентами проектного задания, преподавателю необходимо сформулировать его цель, помочь обучающимся определить этапы ведения работы, проанализировать методы, приемы и средства, способствующие оптимальному решению проектной задачи.

На втором этапе формируются знания и умения, требующие определенного уровня функционирования системно-вариативного мышления, а также совершенствуются знания, умения и вырабатываются навыки композиционно-вариативной деятельности [1].

На следующем этапе применения в учебном процессе метода вариативного моделирования студенты, выполняя сложные комплексные проекты, должны варьировать решения заданий не только на эскизно-композиционном, но и системно-вариативном уровне. Этот метод стимулирует приобретение знаний, умений и навыков, необходимых для решения важных задач, стоящих перед дизайнером: коммуникативных и рекламных. Таким образом требование к разнообразию предоставляемых услуг должно быть обусловлено композиционным мышлением и видением разных вариантов решения технологических, функциональных, художественно-эстетических, рекламных, коммуникативных, социально-экономических задач.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

На последнем этапе обучения целесообразно дополнить понятие потребительской и целевой аудитории, а также представить информацию о многоаспектности их взаимодействия. В ходе выполнения комплексных проектов необходимо активизировать попытки самостоятельной работы по взаимодействию будущих графических дизайнеров в целях исследования с группой для обсуждения поставленных задач. На данном этапе педагогу необходимо показать разносторонность и неоднозначность проблем, связанных с позиционированием проекта на потребителя.

Таким образом, задача педагога при изучении технологии методов проектирования в графическом дизайне состоит в применении студентами технологических знаний и умений в проектной деятельности, расширения знаний различных материалов и технологий путем внедрения их в учебный процесс.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ажгихин С.Г. Активные методы обучения проектированию в графическом дизайне. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/aktivnye-metody-obucheniya-proektirovaniyu-v-graficheskom-dizayne>.

2. Учебные материалы онлайн. Технология учебного проектирования (метод проектов). [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-formirovaniya-graficheskogo-obrazana-zanyatiah-po-uchebnoy-distsipline-proektirovanie-v-graficheskom-dizayne-u-studentov>.