

УДК 7.012.185

## СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДЫ ПРЕПОДАВАНИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ

**О. В. Панченко, О. Г. Семенов** (г. Новосибирск)

В статье рассмотрены современные методы преподавания творческих дисциплин в области дизайна. А также построение процесса обучения на основе техник, способствующих формированию свободного и гибкого мышления, где одна из основных задач – это развитие способности генерировать идеи и формировать точку зрения на мир, позицию, необходимую дизайнеру для того, чтобы уметь преобразовывать и организовывать окружающее пространство.

**Ключевые слова:** проектирование, дизайн, творчество, визуализация.

## MODERN METHODS OF TEACHING DESIGNING IN DESIGN

**O. V. Panchenko, O. G. Semenov** (Novosibirsk)

The article considers modern methods of teaching creative disciplines in the field of design. And also, the construction of a learning process based on techniques that promote the formation of free and flexible thinking, where one of the main tasks is the development of the ability to generate ideas and form a point of view of the world, a position necessary for the designer to be able to transform and organize the surrounding space.

**Keywords:** design, design, creativity, visualization.

Современные методы преподавания творческих дисциплин в области дизайна построены на основе формирования свободного и гибкого мышления. Одна из основных задач проектирования – это развитие способности генерировать идеи и формировать точку зрения на мир, позицию, необходимую дизайнеру для того, чтобы уметь преобразовывать и организовывать окружающее пространство. Процесс обучения построен на методиках, которые позволяют научиться мыслить креативно, без каких-либо ограничений, но в то же время делать аргументированные и логические выводы для решения проектной задачи. В процессе обучения дизайну используются различные техники и методы преподавания [1]. В частности, методику мозгового штурма можно использо-

---

**Панченко Ольга Владимировна** – доцент кафедры дизайна и художественного образования Института искусств Новосибирского государственного педагогического университета, член Союза дизайнеров России.

**O. V. Panchenko** – Novosibirsk State Pedagogical University.

**Семенов Олег Германович** – доцент кафедры дизайна и художественного образования Института искусств Новосибирского государственного педагогического университета, член Союза дизайнеров России, член творческого Союза художников России.

**O. G. Semenov** – Novosibirsk State Pedagogical University.

вать как стратегию мышления, чтобы помочь студентам генерировать вопросы, идеи и концепции.

Такой способ коллективной работы позволяет исследовать основную задачу или тему проекта с разных точек зрения. Идеи должно быть как можно больше, каждый участник представляет максимально возможное количество концепций. На стадии генерации идей высказывание скептических замечаний по поводу рационального качества проектного решения не приветствуется. Авторы концепций должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям. Дизайнеры должны максимально раскрепостить свое воображение, разрешено презентовать любые, даже самые абсурдные на первый взгляд идеи. Предполагается, что не существует решений настолько несурзных либо непрактичных, чтобы их нельзя было обозначить. Во время мозгового штурма все участники представляют свои идеи в любом удобном для них формате: текст, видео, эскизы, коллажи или клаузуры со средой. Это следующий этап творческого процесса [2]. Эскизы и скетчи позволяют учащимся понимать и представлять визуально отношения и взаимосвязи между составляющими элементами проекта. Также графические формы могут использоваться для записи, систематизации, сравнения, анализа и синтеза информации.

Далее ведется дискуссия, это совместная стратегия, с помощью которой авторы анализируют процесс своего мышления, реагируют на идеи коллег, обрабатывают информацию и формулируют мысли. Это возможность изучить спорные вопросы с разных позиций. Обсуждение так же может быть использовано для разъяснения понятий, концепций и информационных данных. Акцент делается на презентациях эскизных вариантов и прослушивании друг друга. Через обсуждение участники могут устанавливать связи между идеями и опытом, размышлять о различных значениях и возможных интерпретациях текста и графических посылов. На этом этапе участников просят развивать проекты, предложенные другими, например, комбинируя элементы двух или трех идей. В процессе обсуждения концепций происходит дополнение, уточнение и расширение задач или соединение проектных решений участников в единую структуру. В таких моментах генерации идей особенно ценно то, что авторы не ограничивают себя техническими и экономическими сторонами проекта. Поэтому, как правило, создаются креативные идеи, приводящие к нетривиальному подходу решения задач.

При введении темы преподаватели могут использовать мозговой штурм, чтобы определить, какими знаниями уже обладают студенты, а какие им необходимо получить, дать направление для дальнейшего изучения соответствующих разделов. Темы, выбранные для группового обсуждения, должны привлекать студентов интеллектуально и эмоционально, позволяя им использовать навыки мышления более высокого порядка, поскольку они учатся делать аргументированные и логические выводы для решения проектной задачи. Мозговой штурм стимулирует свободное и гибкое мышление, а также может использоваться для расширения навыков проектирования.

Визуализация графических решений остается самой важной задачей для дизайнера. Это процесс создания объекта, события или ситуации, проектиру-

емой автором, посредством изобразительных элементов. Преподаватель может использовать эскизную визуализацию как упражнение для вариативного поиска графического языка. Эскизирование позволяет авторам опираться на собственный опыт восприятия графических посылов, а также протестировать в группе незавершенный проект на поисковом этапе. Чтобы помочь студентам в создании идей для решения различных видов проектных задач, занятие можно сопровождать вспомогательным видеорядом, использовать различные визуальные стимулы. Например, аналоги, прототипы, иллюстрации, фотоматериал, репродукции, видеоролики, объекты дизайна, графику [3].

В процессе занятия группа студентов может работать вместе, чтобы спроектировать акцию, создать дизайнерский или исследовательский проект. В случае совместного коллективного проектирования, все поисковые варианты решений соединяются в единую структуру. Одним из примеров такого способа может служить метод «лоскутного одеяла», в котором учащиеся делают эскизы только одной части проекта, а затем складывают их в единое целое полотно. Отдельные коллажированные фрагменты дополняют друг друга, образуя целостную систему. В этом случае, помимо конечного продукта, выпускаемого группой, важным аспектом остается процесс совместного обучения. Когда каждый автор может проанализировать, как функционирует творческий коллектив, и оценить свой вклад в общий проект.

Благодаря методу морфологической матрицы участникам группы удается за сравнительно короткое время получить множество оригинальных проектных решений в графическом дизайне. Этот метод применяется для создания информационной графики, где большое значение имеет символика, компактная и лаконичная форма. Суть этого метода, сопровождаемого скетчами и набросками, заключается в создании таблицы, где по вертикали указываются параметры поиска: типичные названия и символы, а по горизонтали виды этих параметров: известные возможные варианты изображения, то есть их более детальное представление. Чтобы понять, какие именно параметры подлежат описанию, нужно разбить задачу на независимые составные части. В качестве таких параметров можно выбрать следующие: формат, цветовое решение, символы, описывающие основную проблему, символы, с помощью которых можно представить составные части изображения. Метод морфологической матрицы можно использовать для создания логотипов, эмблем и фирменных знаков.

Такая техника как сюжетно-ролевые игры позволяет учащимся моделировать различные ситуации, выбирая графический язык для разных целей и разных аудиторий. Посредством сюжетно-ролевых игр студенты могут практиковать и изучать альтернативные решения ситуаций вне учебной аудитории. Стратегия игры также позволяет воспринимать разные взгляды на ситуацию. Важным этапом в любой ролевой деятельности является последующий поиск проектного решения. Дальнейшее обсуждение позволяет учащимся анализировать опыт ролевой игры и обучения в симуляции. Студенты могут участвовать в репликации как реальных, так и гипотетических условий. Главное, чтобы реакция и действия участников как можно ближе соответствовали реальной ситуации. Моделирование полезно при изучении сложных процессов,

событий или проблем, когда авторы проектов должны понять эмоции и чувства своей целевой аудитории. Постановочные ситуации требуют манипулирования множеством факторов и переменных, позволяя изучать альтернативы и решать проблемы, учитывать ценности и отношения, принимать решения и прогнозировать результаты.

Развитие творческого мышления человека не может происходить только путем специальных алгоритмов и правил поиска новых неформальных идей. Большое значение имеет опыт решения практических заданий [4]. В данной статье представлены лишь некоторые методики для развития креативных способностей как для индивидуальных, так и для групповых занятий. Особенность любой подобной тренировки заключается в том, что она помогает учащимся развивать созидательное мышление и вариативный подход к проектированию в условиях профессионального сотрудничества внутри группы. Именно игровая форма часто помогает сосредоточиться, эффективно изучить и проанализировать нужный материал, не только студентам, но и профессиональным дизайнерам.

### Список литературы

1. *Жданова Н. С.* Основы методики преподавания дизайна в средней школе. учеб.-метод. пособие для студентов художественно-граф. фак. – Магнитогорск: Изд-во МаГУ, 2003. – 132 с.
2. *Ковалева О. М.* Принципы проектной деятельности // Современные тенденции изобразительного, декоративного прикладного искусств и дизайна. – 2016. – № 1. – С. 93–98.
3. *Еськов В. Д.* Роль и место этнографических исследований в процессе дизайн-деятельности // Графический дизайн: история и тенденции современного развития материалы: международной научно-практической конференции. – Новосибирск, 2016. – С. 119–121.
4. *Соколов М. В.* Профессиональная подготовка художника декоративного искусства на основе активизации проектной деятельности. // Педагогическое образование в России. – 2015. – № 11. – С. 43–47.