

Научная статья

УДК 7.012.185

Современные информационные технологии и web-дизайн в дизайн-образовании

Ковалева О. М.¹

¹*Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск*

Визуальные способы создания проектов породило стремительное развитие интернета. Этим же фактором обусловлено появление сетевого дизайна. IT в дизайне не ограничиваются представлением образов в графике, это целая сфера, которая базируется на визуализации образа через иллюстрацию с учетом определенных способов восприятия информации человеком.

Ключевые слова: обучение, высшее образование, IT-дизайн, профессиональное образование, проектирование, визуализация, дизайн

Для цитирования: Ковалева О. М. Современные информационные технологии и web-дизайн в дизайн-образовании // Современные тенденции изобразительного, декоративно-прикладного искусств и дизайна. – 2022. – № 1. – С. 64–69.

Original article

Modern information technologies and web design in design education

Kovaleva O. M.¹

¹*Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk*

When developing a product design and providing a visual, it is necessary to provide it in the most approximate situation where the product will live. At the moment, the presentation of the developed product is very important. It helps the mental development of subject-figurative ways of cognition, creates favorable conditions for the development of non-verbal thinking and communication.

Keywords: training, higher education, mocap, professional education, design, development process, design

For citation: Kovaleva O. M. Modern information technologies and web design in design education. *Modern Tendencies of Fine, Decorative and Applied Arts and Design*, 2022, no. 1, pp. 64–69.

В современных условиях не теряет своей актуальности обучение дизайну. Необходимо отметить, что развитие интернет-технологий привело к формированию таких новых отраслей деятельности, как веб-дизайн и реклама в сети Интернет, возможности которых использует большое число организаций в разных сферах деятельности. Современный дизайн строится не только на использовании традицион-

ных способов создания проекта. Широко используются для этих целей информационные технологии, что выражается в проектировании, трехмерном моделировании, программировании, а также в свободном владении графическими пакетами и средствами разработки анимационных проектов.

Визуальные способы создания проектов породило стремительное развитие интернета. Этим же фактором обусловлено появление сетевого дизайна. IT в дизайне не ограничиваются представлением образов в графике. Это целая сфера, которая базируется на визуализации образа через иллюстрацию с учетом определенных способов восприятия информации человеком.

Оптимизация и изменение круга дизайнерских информационных технологий достаточно актуальная тема. Это стало причиной появления одноименной специальности в средних специальных и высших учебных заведениях. Для освоения профессии был определен список предметов, где информационные технологии нашли широкое применение:

- основы дизайна, его теория, прикладной и web-дизайн;
- обработка рисунка с использованием компьютерных программ, анимация;
- средства дизайна и ПО технологии сетевого дизайна; программное обеспечение;
- 3D-моделирование;
- архитектура инфосистем;
- интернет-программирование и интеллектуальные системы и технологии;
- мультимедийные технологии и инфокоммуникационные системы и сети;
- инструментальные средства визуальной коммуникации.

Современное развитие технических возможностей требует расширения образовательных возможностей. Креативность мышления и творческий подход к делу, основанный на современных технологиях, позволяют работать на опережение модных течений. Эти показатели дают возможность создавать свои модные тенденции.

Кроме того, с помощью IT в области дизайна можно привычным вещам придать современный вид, а современные технологии позволяют не только представить проект наглядно, но и могут отразить его плюсы и минусы, экономно подойти к использованию необходимых материалов. На этом строится рыночная конкуренция промышленности в целом, что делает профессию востребованной.

Сегодня в медиаиндустрии информационная графика позволяет:

- 1) определить правильность многочисленных объектов и чертежей;
- 2) показать соответствие различных предметов многочисленным факторам;
- 3) сформулировать достоинства и недостатки проекта;
- 4) привлечь внимание заказчика благодаря широкому выбору вариантов представления дизайна;
- 5) при необходимости сделать презентацию работы эмоционально окрашенной, акцентируя при этом внимание на достоинствах.

Информационные технологии в дизайне – это не просто графическое представление знаний и данных, это отдельная сфера в дизайне, которая направлена на перенос информации в иллюстрации с учетом различных критериев восприятия информации человеком. Оно помогает добиться эффективного общения с главной аудиторией. Специалисты в области информационного дизайна постоянно совершенствуют знания и опыт в своей области и применяют для этого разные методы структурирования, визуализации и систематизации информации.

Компании пытаются разработать все больше форм информационного дизайна, создают новые иллюстрации, используя накопленный опыт в графике, веб-дизайне, трехмерном моделировании, маркетинге и психологических практиках, которые помогают создать любые разновидности инфографики. Для чего нужны информационные технологии в медиаиндустрии? Для того чтобы показать точное функционирование схем и различных устройств; показать возрастающую тенденцию; объяснить соотношение определенных фактов и предметов; показать основные преимущества и плюсы проекта; визуализировать основной объем данных (интерфейсное проектирование); вызвать у аудитории желание более подробно изучить поставленный вопрос; дополнить презентацию эмоциональной окраской, сделать ее более яркой.

Выразительные средства, которые дизайнеры используют для решения проектных задач, являются отражением современных тенденций развития общества. Так, в дизайне появляется понятие «тренды». Отклик на тенденции проникает во все сферы дизайна, в изобразительное искусство и производство. Визуальный дизайн всегда взаимодействует с музыкой, литературой, кино. Тренды рождаются на стыке культур и направлений, возникают спонтанно вслед за новациями в области дизайна. Исключением являются только функциональные тренды, которые следуют за развитием технологий [3, с. 38].

Информационные технологии и системы в дизайне не могут существовать без инфографики, которая создается специалистами этой области. Особенности создания: поставить перед собой основные задачи и сформировать требования. Собрать как можно больше информации и систематизировать ее – самый главный этап работы, который разделяет всю информацию по типу, теме, действиям (к примеру, исследовательский проект либо инструкция) и провести разделение всех данных на главные и второстепенные. Выбор сценария и общего образа. Принятие разрабатываемого проекта. Создание визуальной картинки – подготовка эскизов (для создания динамической инфографики применяется покадровая прорисовка). Принятие эскизов. Детальная проработка графики – формирование главного объекта и второстепенных фонов, выбор цветовых решений, текста, шрифта, основных предметов и образов. Сборка графических материалов на основе с полученных эскизов, конечная верстка.

Современные профессии, которые работают с информационными дизайнерскими системами, переживают особую популярность. Специалисты этой области очень востребованы на предприятиях разной собственности и в любых сферах, а их главная задача при работе – применять современные технологии для систематизации и нахождения информации. Поэтому главная цель курсового обучения – научить студента, будущего специалиста следующим навыкам: хорошо разбираться с информационными процессами, правильно выбирать инструменты и методы их применения. Главная направленность профессии – улучшение торгового процесса компании, обеспечение современным образованием, разработка дизайнерских информационных проектов, компьютеризация бизнеса, создание отдельных организаций и графических проектов, информационных технологий в дизайне свободно реализовывать себя в любых областях, которые тесно связаны с компьютерами, автоматизацией и графикой.

Если рассматривать дизайн и проектирование с точки зрения английского языка, то это одно и то же. С английского слово «дизайн» переводится как проектирование. Но так произошло, что в русском языке дизайн в большей степени описывает гра-

фическую форму. Проектирование же относят к какому-то продумыванию устройства техники, ее внутренних механизмов. Для покупателя, который воспринимает как что-то ценное именно дизайнерское составляющее, проектирование – что-то абстрактное, ценность чего не понятна и проверить ее не представляет возможности. И многие покупатели не знают, как можно принимать работу, куда после идти с приобретенной спецификацией, если отношения с подрядчиком изменятся. Сегодняшняя реальность представляет большой объем интерактивного пространства, онлайн-покупок, что требует большой работы IT-дизайна. Происходит перенос дизайна с бумаги и наружной рекламы на онлайн-пространство. Создание онлайн-сайтов требует своих технических навыков и особенностей дизайнерского мышления.

Главная цель проектирования интерфейса – сделать так, чтобы каждый экран сайта и программа выглядели привлекательно и были удобны в использовании. После того как будет разработан экран взаимодействия с пользователем (чат, сайт), нужно проделать следующие действия с интерфейсными приложениями информационных технологий в дизайне:

- детально продумать общий вид интерфейса;
- создать элементы навигации между отдельными элементами интерфейса, жизненный цикл экрана;
- главные функции и задачи интерфейса разложить на отдельную панель;
- спроектировать каждую деталь интерфейса – экран, отдельный блок с переходными ссылками, страницы, а также остальные детали.

Люди не хотят напрягать воображение, хотят просто увидеть результат. Конечно, было бы еще желаннее потрогать, понюхать... и скорее всего уже скоро и это будет возможно. На сегодняшний момент подача разработанного продукта архиважна.

Построение процесса проектирования прорабатывают со школьных лет, приучая думать, анализировать существующее, похожее, аналогичное, шире смотреть на тему [1, с. 16].

Прорабатывая дизайн, ты должен показать особенность, отличие, которое должно заинтересовать заказчика. Показывая заказчику промежуточные этапы, важно постоянно поддерживать интерес, наглядность, понятность. В современных условиях развития визуализации графические редакторы очень востребованы, применение современных разработок показа и презентации продукта дизайнера немаловажно, а возможно, и очень важно.

Разрабатывая дизайн продукта и предоставляя визуал, необходимо предоставить его в максимально приближенной ситуации, где будет жить продукт. Рассказывать, как будет удобен дизайн в использовании, на словах и на «пальцах» в современных условиях неактуально. Выигрышность продукта поможет максимально выгодно показать дизайн, помочь презентовать все преимущества, показать, как будет жить в разных условиях, давая заказчику легкость восприятия и ощущения.

Практически у любой компании периодически возникает необходимость обновить фирменный стиль, а вместе с ней и визитки, конверты, бейджики и другие носители. Напечатать новый логотип на упаковке или вывеске стоит дорого, на помощь приходят мокапы, которые позволяют создать детализированный образ поверхности с быстрой интеграцией визуальных элементов.

Осознавая все эти условия, необходимо учить студентов уметь реагировать на изменения в реальности, быстро ориентироваться к изменениям в презентации и визуализации продукта. Если буквально 5–6 лет назад было важно овладение воз-

возможностями презентации продукта в CorelDRAW, при использовании имитации объема и перспективы придавать реальность продукту, то сегодня этого уже мало, вокруг столько интерактивных возможностей, что просто на однотонном фоне это уже заведомо провально. Недавно использовался 3DMAX, но на сегодняшний день эта программа отошла к дизайну интерьеров и оправдывает свое назначение. Постоянные обновления программ позволяют расширять возможности и раскрывать возможности визуализации, так как Adobe Photoshop – растровый редактор, позволяющий работать с качеством изображения, его наполнением и сложным содержанием, так как mockup – готовые графические шаблоны разных объектов, которые используются для демонстрации внешнего вида будущего продукта. Например, дизайнер может загрузить мокап бейджиков, чтобы наложить визуальный стиль компании. Клиент увидит, как будет выглядеть карточка сотрудника, а дизайнеру не надо рисовать его с нуля. Это сложное содержание объекта, так называемый «объект в объекте», который позволяет применять алгоритм определенных условий изменений и искажений объекта, позволяющих максимально реалистично представлять объекты в жизни, подчеркивая все нюансы, структуры, имитацию реального света, теней и полутеней. Хороший mockup – высокоточный прототип продукта, который должен получиться в результате. Он создает устойчивый визуальный образ и раскрывает все стороны интерфейса. Участники команды заказчика могут не просто увидеть набросок на бумаге или черно-белый вайрфрейм без деталей, а по-настоящему погрузиться в разработку.

Мокапы – не панацея, они подходят для определенных задач, благодаря визуальной точности готовые шаблоны идеально подходят для презентации цифровых продуктов. Их главная задача – собрать обратную связь и защитить дизайнера от бесконечных доработок. При использовании готовых шаблонов отталкивайтесь от особенностей проекта. Их должно быть ровно столько, сколько понадобится для создания визуального ряда. На каждом этапе разработки цифрового продукта важна связь и идеально выстроенные коммуникации между заказчиком и графическим дизайнером [2, с. 90]. Можно использовать мокапы для ускоренного создания образа проекта и презентации. Представители клиента внесут корректировки, а специалист по графике быстрее доработает проект [3]. Самый распространенный вариант использования мокапов – создание корпоративной атрибутики. Упомянутые показатели стремительно развиваются и видоизменяются. Это обусловлено высокой конкуренцией в данной отрасли, а спрос порождает предложение.

Различия в понятиях «дизайн» и «проектирование» с точки зрения словообразования отсутствуют. «Дизайн» в переводе с английского означает «проектирование». Но на практике это совершенно разные понятия. Под дизайном подразумевается графическая форма какого-либо плана. Проектирование – это мыслительный процесс, базирующийся на продумывании дизайна.

Чтобы использовать все возможности современных графических редакторов, необходимо управлять этими инструментами с детьми школьниками. Все чаще слышны призывы к необходимости внесения в общую образовательную программу предмета «Дизайн» как общеразвивающего. Он помогает мыслительному развитию предметно-образных способов познания, создает благоприятные условия для развития невербального мышления и общения. Это позволит им к студенческим ступеням иметь представление и понимание процесса проектирования, их стадий, структуры и этапов. Таким образом, дизайнерское образование системно формиру-

ет творческую созидательную личность в обществе и в очередной раз, показывая вариативность образования, ее подвижное наполнение, а главное, созидательное и перспективное продолжение в развитии.

Список источников

1. Коваленко Ю. Г. Активизация развития дизайнерского мышления студентов художественно-графического факультета в процессе изучения основ моделирования костюма: автореф. дис. ...канд. пед. наук. – М., 1998. – 16 с.
2. Катасонова Г. Р., Дадьянова И. Б. Информационные технологии в дизайн-проектировании: учеб. пособие. – Чебоксары: Среда, 2019. – 52 с.
3. Гарбунова Г. А., Савельева О. П. К вопросу о непрерывности дизайн-образования: проблемы и перспективы // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2015. – № 5 (180). – С. 206–211.
4. Исакова А. И., Исаков М. Н. Информационные технологии. – Томск: Эль Кон-тент, 2012. – 174 с.
5. Кнабе Г. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа. – М.: Вильямс, 2010. – 736 с.
6. Комолова В. А. Самоучитель. Компьютерная верстка и дизайн. – М.; СПб: БХВ-Петербург, 2017. – 512 с.

References

1. Kovalenko Yu. G. *Activation of the development of design thinking of students of the art and graphic faculty in the process of studying the basics of costume modeling*: abstract. dis. ...Candidate of Pedagogical Sciences. Moscow, 1998, 16 p. (In Russian)
2. Katasonova G. R., Dadyanova I. B. *Information technologies in design studies: text book*. Cheboksary: Sreda Publ., 2019, 52 p. (In Russian)
3. Gorbunova G. A., Savelyeva O. P. On the issue of continuity of design education: problems and prospects. *Bulletin of the Orenburg State University*, 2015, no. 5 (180), pp. 206–211. (In Russian)
4. Isakova A. I., Isakov M. N. *Information technologies*. Tomsk: El Content Publ., 2012. 174 p. (In Russian)
5. Knabe G. *Encyclopedia of the designer of printed products. Professional work*. Moscow: Williams Publ., 2010, 736 p. (In Russian)
6. Komolova V. A. *Tutorial. Computer layout and design*. Moscow; St. Petersburg: BHV-Petersburg Publ., 2017, 512 p. (In Russian)

Информация об авторе

Ковалева О. М., доцент кафедры дизайна Института искусств, Новосибирский государственный педагогический университет, Новосибирск.

Information about the author

Kovaleva O. M., Associate Professor, Department of design of Art Institute, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk.

Поступила: 19.08.2022

Принята к публикации: 22.09.2022

Received: 19.08.2022

Accepted for publication: 22.09.2022