

НЕОБХОДИМОСТЬ ЭКСПЕРТНОЙ ОЦЕНКИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ЦИФРОВЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ БАКАЛАВРОВ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО И ПРИКЛАДНЫХ ВИДОВ ИСКУССТВ

THE NECESSITY FOR EXPERT EVALUATION IN THE PROCESS OF LEARNING DIGITAL TECHNOLOGIES FOR BACHELORS OF FINE AND APPLIED ARTS

Анна Анатольевна Мухаркина Anna Anatolevna Mukharkina

старший преподаватель

muharkina@mail.ru

ФГБОУ ВО «Уральский государственный архитектурно-художественный университет», Екатеринбург, Россия

Ural State University of Architecture and Art, Yekaterinburg, Russia

Аннотация. Обозначена необходимость внедрения в образовательный процесс экспертного оценивания работ для успешной подготовки бакалавров изобразительного и прикладных видов искусств в области цифровых технологий. Описаны необходимость, этапы и критерии экспертной оценки компьютерных графических работ.

Abstract. For the successful preparation of bachelors of fine and applied arts in the field of digital technologies, it is necessary to introduce expert evaluation of works into the educational process. The article describes the stages and criteria for expert evaluation of computer graphic works.

Ключевые слова: обучение бакалавров, изобразительное и прикладные виды искусств, обучение цифровым технологиям, компьютерная графика, цифровая модель, экспертная оценка.

Keywords: bachelor's education, fine and applied arts, digital technology training, computer graphics, digital model, expert assessment.

Современная компьютерная графика является специфической формой изобразительного и прикладных видов искусства, не заменяя, а дополняя существующие способы создания предметов искусства. Возможности цифровых технологий в процессе проектирования и изготовления художественных объектов намного шире, чем возможности человека. Формирование цифровой модели художественного изделия позволяет анализировать и синтезировать его новые формы, цветовые решения, а также

реализацию в различных техниках и материалах. Создание вариантов одной модели, отличающихся друг от друга используемыми материалами и декоративными элементами, можно выполнить за небольшой отрезок времени. При этом, создавая эскиз модели с использованием современных технологий, важно сохранить все достоинства художественной стороны проектирования с применением возможностей цифровых инструментов. Таким образом, профессиональная деятельность бакалавров изо-

бразительного и прикладных видов искусства должна включать в себя и традиционные техники и новейший цифровой инструментарий.

Решая задачу комплексного и целостного исследования проблемы формирования цифровой компетенции бакалавров, обучающихся по направлению подготовки 54.03.00 Изобразительное и прикладные виды искусств, можно выделить ряд отдельных дидактических компонентов образовательного процесса, требующих детального изучения и трактования. Обучение бакалавров искусства направлено на создание изделий, спроектированных под конкретную группу потребителей, в которых каждое изделие обладает неповторимыми особенностями. В рамках компьютерных дисциплин акценты ставятся на создание цифровых моделей данных изделий, и на их исследование и трансформацию под различные технологические решения.

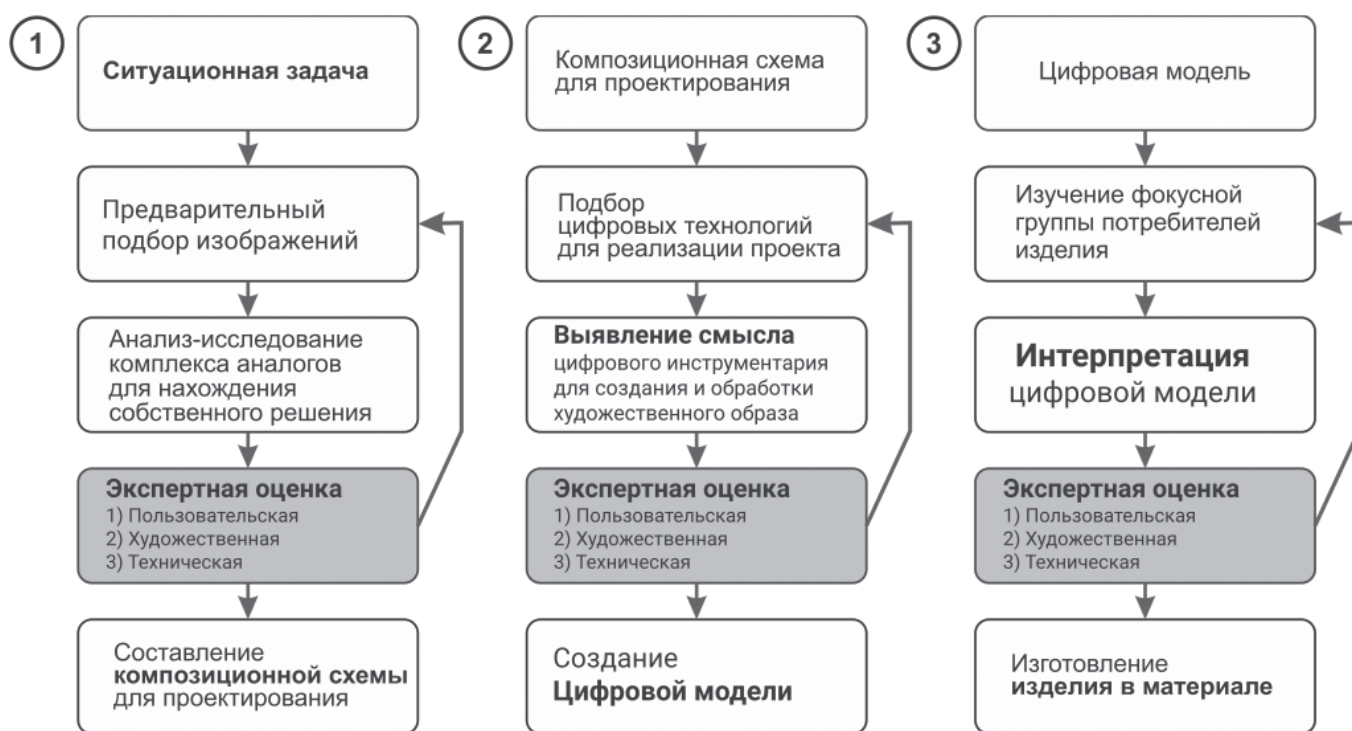
В связи со сложностью технологического процесса, рассматриваемого на занятиях, возникает необходимость продумывания на всех этапах подготовки педагогических элементов контроля, самоанализа. Критерии контроля качества учебных художественных работ частично рассматриваются в ряде исследований, посвященных педагогике искусства, цифровой культуре [1], оцениванию результата в художественном образовании [2], готовности специа-

листов сферы культуры и искусства к использованию технических средств [3].

Цель комплекса графических работ, выполняемых в рамках дисциплины «Современные компьютерные технологии», имитировать проектную деятельность, в которой будущий бакалавр изобразительного и прикладных видов искусств приобретает профессиональные навыки владения цифровыми технологиями, использует цифровой инструментарий не по шаблону, а осознанно творчески комбинирует алгоритмы и исследует новые возможности воплощения декоративной композиции в различных материалах для конечного потребителя.

В рассматриваемом процессе учебного проектирования можно выделить три этапа, которые показаны на рисунке.

Первый этап разработки связан с анализом предшествующего опыта создания подобных цифровых моделей по данной учебной теме (ситуационная задача), а также с подбором материала для реализации собственного цифрового решения. Обучаемый легко может ошибиться в подборе первичного изображения, потому что сталкивается с подобным заданием впервые и не может сразу разобраться во всех тонкостях процесса создания таких моделей, несмотря на требования, предъявленные к изображению, или не найти изображение, полностью отве-



Процесс учебной проектной деятельности

чающее поставленной задаче. Следовательно, в процессе подбора необходима экспертная оценка, которая позволит приступить к разработке композиционной схемы или вернет студента к предварительному подбору изображений с учетом сделанных ему замечаний.

Второй этап разработки цифровой модели связан с подбором цифровых технологий для реализации проекта. На этом этапе нет готовых алгоритмов и инструментов для воплощения выбранной композиционной схемы. Есть только набор цифровых инструментов и несколько видеуроков по реализации подобных проектов, каждый из которых может содержать в себе различные способы создания цифровой модели, полностью или частично подходящие к решению поставленной задачи. Необходимо выявить смысл цифрового инструментария для построения создания и обработки художественного образа и выполнить первый вариант цифровой модели. Этот промежуточный результат требует соответствующей экспертной оценки, которая позволяет обнаружить нюансы и ошибки модели, скорректировать ее элементы.

Последний третий этап цифрового моделирования художественного образа связан с интерпретацией готовой цифровой модели под различные материалы с учетом требований конечного потребителя. Отметим, что не всегда процесс переноса цифрового образа модели в определенные материалы дает хорошие результаты. Получившуюся интерпретацию модели снова необходимо анализировать, проводя через экспертное мнение.

В каждом из трех этапов можно выделить следующие повторяющиеся компоненты экспертной оценки работы: пользовательский, художественный и технический.

В качестве экспертов пользовательского компонента чаще всего привлекаются как обучающиеся на этом курсе, так и другие студенты. А также проводится анкетирование через социальные сети. Как правило, в качестве требований пользователя выступают три составляющих: нравится или не нравится получившийся образ; похож или не похож образ на определенный предмет или явление; читаем или не читаем образ.

Педагоги с профильных кафедр или представитель производства помогают оценить работу студента на художественном уровне, отмечая лаконичность, цельность, общую композицию, пропорции и сомасштабность. Этот вид экспертной оценки один из самых важных не только с точки зрения оценки, но и накопления опыта в решении профессиональных задач.

Вопросы художественной оценки активно рассматриваются в современной образовательной среде. Так, А. Е. Вольгушев предлагает трактовать феномен художественности как непереносимое присутствие в предмете (изделии, сочинении, композиции и т. п.) признаков искусства, а именно: образности; мастерства (сделанности); соответствия формы содержанию [4].

Рассмотренные нами компоненты экспертной оценки цифровой модели художественного изделия частично совпадают с исследованиями Хао Шоумин, С. Д. Попадинец [2] в вопросе оценки результатов художественно-изобразительной деятельности. С их точки зрения, оценка результата этой деятельности должна являться среднеарифметическим от результатов трех оцениваний (экспертная оценка процесса, авторская оценка, независимая зрительская оценка). Однако в нашем случае очень важен технический компонент экспертной оценки, так как созданная цифровая модель будет связана с производством.

Технический компонент экспертной оценки берет на себя преподаватель информационных технологий или представитель производства. Критерии этого компонента экспертной оценки зависят от выбранных технологий воплощения цифровой модели. Например, если модель предполагается выполнить в векторном виде, то критериями будут векторный формат изображения, замкнутые элементы, модульная сетка. Количество критериев может варьироваться в зависимости от технологии реализации.

Таким образом, можно заключить следующее: необходимы изменение процедуры оценивания в процессе обучения цифровым технологиям бакалавров изобразительного и прикладных видов искусств, а также внедрение экспертной оценки, что позволит сделать этот процесс объективным, комплексным и многогранным.

Список литературы

1. *Гнатышина, Е. В.* Ценностно-смысловые ориентиры формирования цифровой культуры будущего педагога / Е. В. Гнатышина. Грозный, 2019. 355 с. Текст: непосредственный.
2. *Хао, Шоумин.* Некоторые вопросы критериев оценивания результата в художественном образовании / Шоумин Хао, С. Д. Попадинец. Текст: непосредственный // Конференциум АСОУ: сборник научных трудов и материалов научно-практических конференций. 2018. № 3–2 (86). С. 362–368.
3. *Шептун, Н. Н.* Критерии и показатели готовности специалиста сферы культуры и искусства к использованию технических средств в профессиональной деятельности / Н. Н. Шептун. Текст: непосредственный // Вестник МГУКИ. 2009. № 6 (32). С. 206–210.
4. *Вольгушев, А. Е.* Художественность в современном искусстве и образовании / А. Е. Вольгушев. Текст: непосредственный // Новые идеи нового века – 2018: материалы 18-й Международной научной конференции, Хабаровск, 19–24 февр. 2018 г.: в 3 томах. Хабаровск: Изд-во Тихоокеан. гос. ун-та, 2018. Т. 2. С. 398–406.