

6. Сушко, В. А. Религиозность современной российской молодёжи как фактор формирования семейных ценностей / В. А. Сушко, И. В. Васенина. Текст: электронный // Социодинамика. 2019. № 1. С. 122–137.

7. Титова, Р. Д. Общественный идеал в современной России: философский анализ: автореферат диссертации на соискание диссертации учёной степени кандидата философский наук: 09.00.11 / Титова Рида Дамировна. Уфа, 2015. 19 с. Текст: непосредственный.

УДК 3745.071.1:[37.018.46:37.041]

**А. А. Шолохов, А. В. Киселева**

**A. A. Holokhov, A. V. Kiseleva**

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

**Ural state university of architecture and art, Ekaterinburg**

**jangoss999@gmail.com, kav.7311@mail.ru**

## **ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ САМООБРАЗОВАНИЕ ДИЗАЙНЕРА В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

### **PROFESSIONAL SELF-EDUCATION OF A DESIGNER IN THE AGE OF DIGITAL TECHNOLOGIES**

**Аннотация.** В статье рассмотрена роль цифровых технологий, помогающие дизайнерам, систематизируя с высокой скоростью информацию, в поисках последних трендов дизайна, позволяющие сосредотачивать внимание на общей более важной картине, что в целом приводит к большему количеству конверсий творческих идей.

**Abstract.** This article explores the role of digital technology in helping designers organize information at a high speed in search of the latest design trends, allowing them to focus on the bigger picture, which generally leads to more conversions of creative ideas.

**Ключевые слова:** цифровые технологии, самообразование, образовательное пространство, дизайн.

**Keywords:** digital technologies, self-education, educational space, design.

Можно с полной уверенностью утверждать, что еще никогда за всю историю человечества структурные изменения в информационном поле не достигали таких грандиозных значений, как сейчас. Информационный бум и новые технологии перестали быть выдумкой писателей фантастов, даже напротив стали в какой-то степени пророческим предзнаменованием грядущих событий. Сейчас, чуть ли не каждый год, появляются новые способы распространения информации, сотни разных мессенджеров, электронная почта, интернет, социальные сети, что в свою очередь приводит к заметно увеличившемуся потоку информации, знаний и опыта. Крупные гиганты IT компании, вступают в гонку за выпуск лучших технологий, «ум-

ных устройств», информационных новшествах и тут в борьбу вступает непосредственно дизайн. Каждый продукт должен быть интересен покупателю, причем во многих аспектах, и именно за это отвечает дизайн. Функциональность, удобство пользования, эстетика, простота – все это в сумме дает коммерческий успех продукту, а, следовательно, и компании, которая его выпускает.

В условиях дистанта студенту легче осознать свою самостоятельность. Не только преподаватели разрабатывают новые методики передачи знаний и умений, но и студенты ищут новые способы повышения своей профессиональной компетентности. Возможность использования цифровых технологий позволяет сформировать систему умений и навыков самообразования и самовоспитания, для обеспечения профессионального развития [1; 2; 5; 6]. Цифровые технологии помогают дизайнерам, систематизируя с высокой скоростью информацию, в поисках последних трендов дизайна, позволяют сосредотачивать внимание на общей более важной картине, что в целом приводит к большему количеству конверсий и обеспечивает лучший опыт.

Так, например, освоение современной технология AutoCAD, когда можно создать с нуля проект интерьера, редактировать уже существующий, в том числе в совместном доступе, или переслать. Чертежи создаются как в 2D, так и в 3D, трехмерные модели составляются с точностью до миллиметра. Это уже не временный помощник дизайнера и архитектора, необходимый во время выезда на объект. Приложение AutoCAD позволяет полноценно работать над проектом с планшета благодаря удобному зуму и панорамам чертежей. Или Planner 5D позволяет планировать ремонт или перестановку, выбирать мебель и элементы декора из регулярно обновляющегося каталога, применять различные текстуры и цветовые решения. А после сохранения проекта его можно будет переслать или продолжить работу в веб-версии с любого устройства [7]. Можно говорить и об использовании лидара, который позволяет строить объемную 3-D модель окружающего мира, рассчитывать скорость препятствия и расстояние до него [3].

С помощью искусственного интеллекта можно автоматизировать некоторые этапы создания креативов (производство какого-либо продукта, отличного от предыдущих) в дизайне. Например, у компании IBM есть собственный алгоритм ИИ Accelerator. Он упрощает персонализацию креативов: Accelerator оценивает видео, призывы к действию, закадровые голо-

са, анализирует несколько сотен переменных – после чего компоует материалы в новый ролик для каждого сегмента целевой аудитории. CTR (click through rate) [4].

Эти и многие другие примеры демонстрируют, что цифровые технологии являются мощным инструментом для обработки данных и могут находить решения сложных задач быстрее, чем традиционные алгоритмы. Нужно учитывать, что для будущего профессионала подобные технологии выполняют только вспомогательную роль, т. к. упрощают и облегчают задачу специалисту, но не формируют его.

Таким образом, технологии и информация, полученная самостоятельно с помощью цифровых технологий в контексте будущей профессиональной деятельности, превращается из абстрактной знаковой системы в практические навыки будущего специалиста.

### Список литературы

1. *Абдолданова, Р. С.* Электронное учебно-методическое пособие как средство организации самостоятельной работы студентов / Р. С. Абдолданова. Текст: непосредственный // Инновационная научная современная академическая исследовательская траектория (ИНСАЙТ). 2020. № 3 (3). С. 66–75.

2. *Жаркова, Д. В.* Онлайн-курс: разработка в условиях цифровизации образовательного процесса / Д. В. Жаркова, Ю. А. Бекетова. Текст: непосредственный // Инновационная научная современная академическая исследовательская траектория (ИНСАЙТ). 2021. № 4 (7). С. 70–86.

3. *Бопп, В. А.* Роль лидера в современных транспортных средствах / В. А. Бопп. Текст: непосредственный // Известия Тульского государственного университета. Технические науки. 2020. № 4. С. 342–345.

4. *Боровская, Е. В.* Основы искусственного интеллекта / Е. В. Боровская, Н.А. Давыдова. 4-е изд., электрон. Москва: Лаборатория знаний, 2020. 130 с. URL: [https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Osnovy-iskusstvennogo-intellekta\\_RuLit\\_Me\\_643478.pdf](https://www.rulit.me/data/programs/resources/pdf/Osnovy-iskusstvennogo-intellekta_RuLit_Me_643478.pdf). Текст: электронный.

5. *Воробьева, С. В.* Креативные технологии самообразования в цифровой среде Университета 3.0 / С. В. Воробьева. Текст: электронный // Образование и самообразование в цифровую эпоху: материалы Международной научно-практической конференции, Минск, 17–18 октября 2019 г. / Белорус. гос. ун-т. Минск, 2019. С. 7–12. URL: <https://elib.bsu.by/handle/123456789/254209>.

6. *Соловьева, Ю. П.* Создание единого цифрового пространства системы образования Свердловской области на примере среднего профессионального образования / Ю. П. Соловьева. Текст: непосредственный // Инновационная научная современная академическая исследовательская траектория (ИНСАЙТ). 2021. № 2 (5). С. 54–64.

7. *Степанова, М.* 11 полезных приложений для дизайнеров интерьера / Мария Степанова. URL: <https://www.inmyroom.ru/posts/15964>. Текст: электронный.