

ние одежды». Эти дисциплины закладывают основные теоретические знания и практические умения, необходимые для практической реализации проектов в материале: создания различных коллекций одежды. Следовательно, изучение технологии, конструирования и материаловедения должно вестись в контексте проектирования и ориентироваться на технологическое решение проектных задач.

Особое место в достижении поставленной цели отводится разработке комплексной системы методов, которые должны обеспечить интенсификацию процесса обучения, развитие самостоятельности и творческого мышления студентов, способствовать лучшему усвоению материала и более эффективному формированию профессиональных умений и навыков.

Кроме того, необходимо провести выбор оптимальных форм и средств обучения, соответствующих принципам организации учебного процесса и целям обучающих программ, позволяющих привести уровень и качество профессиональной подготовки специалистов в области дизайна костюма в соответствие с требованиями, которые предъявляет общество к уровню образованности в области дизайна костюма.

Таким образом, задачи современного дизайн-образования требуют включения в учебный процесс образовательных программ, связанных с ориентацией на решение проблем современного дизайнера – как на уровне художественного решения проекта, так и на уровне его технологической разработки и эта сентенция особенно важна в области дизайна одежды.

3.2. ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЛАСТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

**С. М. Кожуховская,
В. В. Соловьева**

В существующих реалиях развития различных производств, связанных с созданием потребительского продукта, особое значение приобретает графический дизайн. Сфера графического дизайна объемлет все информационное пространство во всех его проявлениях. Это создание всей печатной продукции, рекламы, теле и видеозаставок, этикеток, упаковок, дорожных указателей, табличек с названиями улиц и еще многое другое. При этом вся визуальная информация должна активно воздействовать на потребителя эмоционально и эстетически.

Далее, на наш взгляд, необходимо дать некоторые пояснения по поводу целей и задач, определяемых отраслью графического дизайна.

Итак, графический дизайн есть оптимальная «функциональная» или «аналитическая» стратегия визуализации и обработки абстрактной информации. Если кино и фотография есть визуальная документация определенных вещей и явлений, то графический есть их интерпретация. В такой ситуации задача графического дизайнера в превращении информации в визуальные системы, интерпретируемые однозначно. Визуальным текстом является любой объект, который воспринимается зрительно и понимается в качестве знаковой системы.

В такой ситуации становится возможным определить задачи графического дизайна, принятые в образовательной программе подготовки дизайнера-педагога со специализацией графический дизайн.

Они состоят в проектировании:

- фирменного стиля промышленных и торговых предприятий, фирм;
- систем знаков – транспортных, знаков безопасности, знаков указателей для гостиниц, магазинов, поликлиник;
- графики для учебной, научно-популярной литературы в виде иллюстраций, таблиц, схем, моделей и т. д.);
- графики для учебных и рекламных фильмов, объявлений, рекламы, титров для телевидения;
- трехмерной графики – витрин, выставок;
- графики открытого пространства – для улиц, площадей (вывески, наглядная агитация, указатели остановок транспорта);
- графики визуального пространства образовательных учреждений.

Система обучения в этой специализации ориентирована на воспитание профессионала, который с равным успехом подготовлен к созданию самых разных объектов, и педагогической деятельности в различного уровня и профиля образовательных учреждениях.

Из перечисленных задач графического дизайна очевидно, что это отрасль, которая имеет множество различных направлений деятельности, поэтому в образовательной практике необходимо строго определять направленность деятельности в области графического дизайна, деятельностные параметры будущего педагога профессионального обучения в области графического дизайна, а стало быть и содержание обучения в соответствии с этим. При этом, для формирования компетенций будущего специалиста важно разводить деятельностные характеристики в соответствии с направлением дизайн-деятельности в области графического дизайна.

Теперь, когда мы определили задачи и направленность деятельности в области графического дизайна возникает необходимость перейти

к конкретным образовательным программам и дисциплинам, направленным на подготовку педагога профессионального обучения в области графического дизайна.

Пропедевтический курс профильной подготовки профессионального педагога в области графического дизайна представлен такими дисциплинами как проектирование, формообразование, рисунок, живопись, пластическая анатомия, инженерная графика, компьютерная графика, история дизайна и история искусства. Дисциплины профильной подготовки (дисциплины специализации) определяются направлением подготовки в области графического дизайна.

В процессе обучения по пропедевтическим дисциплинам у студента должно быть выработано ясное понимание того, что высокие творческие цели и задачи могут быть достигнуты только на принципах синтеза искусств, на понимании их тектонической, графической, колористической, пластической проблематики, выразительности и идейно-образной содержательности.

Специфика образовательной программы подготовки педагога профессионального обучения привела к необходимости разработки пропедевтического курса, в котором переплетены теория и практика, художественность и проектность, решающего одновременно проблемы художественного воспитания и перестройки мышления. Такой курс получил название «Формообразование». Дисциплина «Формообразование» обеспечивает студента моторными и мыслительными инструментами, необходимыми для решения проектных задач любого уровня и содержания. Выбатывает способность легко эскизировать, рисовать, чертить, писать, объяснять. Наибольшего эффекта обучение достигает тогда, когда полученные знания «работают», а это происходит в случае, если обучающийся способен к анализу и обобщению полученной информации. Это необходимо и для того, чтобы полученное знание могло быть применено в нестандартных ситуациях, которые возникают в ходе обучения, то есть студент должен получить генерализованное знание для ориентации во многих специфических вариантах общих форм. Тем самым с первых дней обучения студент вовлекается в решение продукционных творческих задач, вырабатывая необходимые практические умения и навыки как бы «полупуно». В рамках дисциплины происходит мощный натиск на аналитическую апатию и композиционную беспомощность вчерашних школьников. Именно здесь может быть важной связь между двумя методами обучения: теоретическим и эмпирическим. Симбиоз этих методов обеспечивает ши-

рокие возможности для обучения с учетом индивидуальных особенностей каждого студента.

Основным в ряду изучаемых дисциплин является «Проектирование». Курс «Проектирование» разбивается на два блока. Первый – общее проектирование, в рамках которого изучаются общие принципы проектирования, во вне зависимости об направления специализации.

Второй блок – специальное проектирование, этот курс является основной профилирующей дисциплиной. Цель его – изучение проектного метода разработки элементов графического дизайна: фирменного стиля, знаков и систем визуально-информационной графики, полиграфических систем и т. д. Курс «Проектирование» включает в себя как лекционный курс, так и практические занятия. Лекционный курс знакомит студентов с особенностями композиции в графическом дизайне, средствами и основными принципами композиции, функцией и образом шрифта, ролью цвета, некоторыми психологическими аспектами восприятия цвета. В процессе обучения студенты познают основные требования (функциональные, эстетические, социальные и психологические) к объекту проектирования. Изучают методику и практику комплексного проектирования.

Одним из педагогических принципов проектного обучения является поддержание напряженного темпа учебной работы путем создания ситуации дефицита времени на решение поставленной задачи, увеличения количества задач и объема проблем.

Дизайнер, сегодня, должен быстро выбирать нужные графические средства для выражения своих идей. Инструмент для представления проекта должен обеспечить значительный набор форм, способность, абстрагируя проектную ситуацию, создавать графические символы для повышения оперативности проектирования, создавать эффективный графический материал.

Одним из таких инструментов является шрифт. Уже совершенно бесспорно, что шрифт проходит через все виды графических работ, а потому обширнее и разнообразнее становятся способы употребления шрифта, его качественной и художественной значимости. Исходя из этого, можно утверждать, что значительную роль в подготовке специалистов в области графического дизайна играет, универсальная по своей сути, дисциплина «Шрифт» или «Шрифтовая графика». Цель учебной дисциплины – воспроизведение стилей письма и типов шрифта, выработки самостоятельного композиционного мышления, умения выполнять творческие задания по разработке гарнитур шрифтов, применительно к решаемой задаче, а также создание свободных шрифтовых композиций.

Особое место в подготовке профессионального педагога в области графического дизайна занимает изучение компьютерных технологий.

В полиграфии, архитектурном проектировании компьютерные технологии практически вытеснили традиционные. Изучение возможностей и технологических тонкостей компьютерной графики, а также широкое применение компьютерной графики как вспомогательного средства при изучении дисциплин специализации становится неотъемлемой частью профессиональной подготовки дизайнера-педагога. Благодаря применению компьютеров уменьшается время, затрачиваемое на рутинную работу при выполнении учебных заданий, при этом повышается презентабельность работ. Однако, наряду с преимуществами компьютерные технологии, имеют достаточно серьезные недостатки. Компьютерные технологии способствуют развитию «алгоритмического» мышления, которое не отвечает творческой направленности деятельности педагога профессионального обучения, хотя и имеют определенное значение в его работе. Скрытую опасность представляют также библиотеки готовых изображений и шаблонов, что приводит студентов к нежеланию создавать собственные разработки, к замене оригинальной идеи большим количеством спецэффектов. Наконец, деятельность дизайнера-педагога связана не с виртуальным миром, порождаемым компьютером, а с материальным. То есть, непродуманный подход к использованию компьютерной графики может привести к депрофессионализации будущего специалиста еще во время обучения.

И, тем не менее, технологии компьютерной графики позволяют готовить педагога профессионального обучения соответствующего потребностям современного производства, интенсифицировать образовательный процесс, решать ряд проблем материально-технического обеспечения учебного процесса.

Ко всему сказанному следует добавить, что логика изучения дисциплин и количество часов, отводимое на их изучение, определяется в соответствии с ГОС по специальности «Профессиональное обучение» и учебным планом.

В процессе обучения, кроме всего прочего, очень важно, чтобы студенты имели возможность знакомиться с современными направлениями в дизайне благодаря общению с практикующими дизайнерами и анализу их методик. Они должны учиться и научиться находить визуальные образы для воплощения собственных концепций и, аргументировано отстаивать их перед заказчиком, а это возможно, если студенты в процессе обучения вовлекаются в проектирование реальных объектов.

В рамках одной статьи невозможно сделать подробный анализ содержания обучения по каждой дисциплине, поэтому мы сделали попытку обозначить роль и практическую значимость особенно важных дисциплин образовательной программы для подготовки педагога профессионального обучения в области графического дизайна.

Переход на новые стандарты по направлению подготовки «Профессиональное образование» существенных изменений в содержание подготовки не внесет, так как при разработке требований к профессиональному педагогу в области дизайна были учтены требования работодателей, современных принципов дизайна и особенностей формирования среды жизнеобитания человека.

3.3. АРТ-ДИЗАЙН: СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПОНЯТИЯ

А. В. Степанов

Арт-дизайн относят к одному из новых современных видов проектного дизайнерского творчества. В связи с этим, описание совокупности его существенных признаков в настоящее время еще не приобрело как необходимого обобщения, так и должной конкретизации. Неопределенность понятия «арт-дизайн» – явление объективное, связанное с процессом формирования данного вида творческой деятельности, поиском аспектов его исследования и рассмотрением перспектив.

Приведем одно из существующих определений: «Арт-дизайн (англ. *Art* – искусство). Его особенность состоит в том, что усилия дизайнера направлены в первую очередь (и, часто, единственно) на организацию художественных впечатлений, получаемых от образа воспринимаемого объекта. Изделия лишаются утилитарного значения (или сохраняют его в малой степени) и становятся почти исключительно декоративными, выставочными, т. е. фактически проектируются эмоции. В связи с переходом к рынку «эмоциональных покупок» опыт создания произведений арт-дизайна все шире используется в проектировании продукции индустриального дизайна»¹.

Как видим, в данном определении арт-дизайн рассматривается только в рамках индустриального дизайна. Вместе с тем в приведенной характеристике «индустриального арт-дизайна» зафиксированы некоторые принципиально существенные признаки арт-дизайна «в целом».

¹ Рунге В. Ф. Сеньковский. Основы теории и методологии дизайна [Текст] / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. М.: МЗ-Пресс, 2003. С. 14.