

*Данильченко Ольга Владимировна*  
*Ol'ga Danilchenko*

доцент кафедры «Графический дизайн»  
Московского художественно-промышленного института  
docent of the Department "Graphic design" of  
the Moscow Art and Industrial Institute  
e-mail: danilchenko@yandex.ru

## СИСТЕМА ТРЕНИНГОВ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРОЕКТИРОВАНИЕ» КАК ОСНОВА ПОВЫШЕНИЯ КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ВЫПУСКНИКОВ КАФЕДРЫ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН» МОСКОВСКОГО ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННОГО ИНСТИТУТА

**System of trainings in the methodology of teaching the discipline  
"Designing" as a basis for increasing the competitiveness of graduates of  
The department of graphic design, Moscow Art and Industry Institute**

**Ключевые слова:** графический дизайн, образование, профессиональные стандарты, тренинг, методика, конкурентоспособность, дизайн-проектирование, бакалавр, собеседование, приём на работу.

**Keywords:** graphic design, education, professional standards, training, methodology, competitiveness, designing, bachelor, interview, employment.

**Аннотация.** В статье прослеживается связь методики преподавания учебной дисциплины «Проектирование» с повышением конкурентоспособности студентов-бакалавров кафедры «Графический дизайн» Московского художественно-промышленного института, которая проявляется в системе тренингов в условиях, приближенных к реальному рабочему процессу, на примерах типовых профессиональных задач. Это соответствует профессиональным стандартам данного вида деятельности - «Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации» и даёт возможность выпускникам кафедры занимать высокие позиции в профессиональной сфере. Приведена последовательность выполнения заданий с конкретными примерами и иллюстративным рядом.

**Abstract.** The article traces the connection of teaching methods of the discipline "Designing" with the increase of competitiveness of students-bachelors of the Department "Graphic design" of the Moscow Art and Industrial Institute. This system of trainings in conditions close to the real working process decides typical professional tasks. The professional standards of this type of activity - "Design of objects and systems of visual information, identification and communication" allows graduates to occupy high positions in the professional sphere. The sequence of tasks with specific examples and illustrative series is given.

Дизайн – один из ключевых факторов экономического роста компаний. Развитие и укрупнение масштабов бизнеса влечёт за собой рост конкуренции в отраслях. Борьба за внимание потребителя разворачивается именно в области

дизайна: конкурентоспособный продукт удобнее, привлекательнее, надёжнее. Растущий спрос на дизайн-услуги способствует формированию одноимённого рынка. Бизнес заинтересован в дизайне как в маркетинговом инструменте для управления процессом продаж, повышением его эффективности. А значит, повышаются требования к услугам дизайн-компаний, и, следовательно, к специалистам в области дизайна [1].

Довольно большую часть рынка дизайна в России занимает графический дизайн, поскольку его продукция востребована конечным потребителем (айдентика, системы визуальных коммуникаций, полиграфическая продукция).

В соответствии с реестром профессиональных стандартов, которые были разработаны и приняты Постановлением Правительства РФ № 23 от 22.02.2013 г., утверждены трудовые функции по каждому виду профессиональной деятельности, в том числе, по графическому дизайну.

Исходя из вида профессиональной деятельности – «Дизайн объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации» выделена основная цель: разработка объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с поставленными задачами и потребностями целевой аудитории. Требования к образованию и обучению – высшее образование, бакалавриат. Обобщёнными трудовыми функциями для категории обучающихся на бакалавриате являются проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В, уровень квалификации б), которые включают в себя:

1. Подготовку и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
2. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
3. Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

В системе рыночных отношений будет востребован специалист, обладающий комплексными умениями и навыками, они также описаны в системе профстандартов [2].

Получая образование, будущий профессионал должен приобретать комплекс определенных компетенций, сочетание которых и образует упомянутый стандарт. Точно такой же, в идеале, должен требоваться от специалиста при трудоустройстве.

«...Правомерно утверждать, что профстандарты – это квалификационные характеристики, приведенные в большее соответствие с запросами современности...» [3].

Законодательная база предусматривает три основные сферы применения профстандартов:

1. Работа с персоналом на предприятии;
2. Связь обучения и профессиональной деятельности;
3. Отражение реального опыта профессиональной деятельности.

Остановимся подробнее на связи обучения и профессиональной деятельности. «...Образовательные программы планируют разрабатывать с учетом профстандартов, то есть будущий работник будет овладевать комплексом необходимых и достаточных профессиональных характеристик. Недопустимы ситуации, когда выпускник по определенной специальности обладает одним набором компетенций, а работодателю нужен совсем другой...» [3].

Специалист, обладающий актуальными знаниями и навыками, будет более конкурентоспособен на рынке труда. Если рассматривать профессиональную деятельность с начала карьерного роста, как смену мест работы с повышением статуса, то специалист пребывает в двух ипостасях: устраивается на работу и, собственно, работает. Таким образом, условно можно подразделить конкурентоспособность на 2 типа: первичную и вторичную.

Первичная конкурентоспособность проявляется при приёме соискателя на работу более высоким уровнем знаний, навыков и умений, чем у других соискателей, а также хорошими навыками коммуникации.

Вторичная конкурентоспособность проявляется в рабочем процессе, присовокупляя к вышеперечисленному умение работать в творческом коллективе, знание своего места в процессе, способность подменить коллегу со смежным набором навыков, и даёт возможность не только удержаться на рабочем месте, но и продвинуться вверх по карьерной лестнице. Дизайнерам, которые действительно хотят сделать карьеру, всё время приходится заниматься вещами, о которых они зачастую вообще не имеют понятия. Профессионал должен быть готов к любым «поворотам сюжета» в рабочем процессе и во взаимодействии с заказчиком.

Исходя из этого, необходимо вносить коррективы в методику преподавания дизайн-проектирования. Выпускники вузов должны быть ориентированы на практические задачи, в которых есть маркетинговая и рекламная составляющие. А также будущие дизайнеры должны быть готовы к плотному графику работы в дизайн-бюро и рекламных агентствах. Только в этом случае они смогут быть конкурентоспособны на рынке графического дизайна и найти себе высокооплачиваемую работу.

Не секрет, что сейчас среди работодателей, кроме общего собеседования и предоставления соискателем портфолио, широко распространено тестирование при приёме на работу. Это процесс решения произвольной профессиональной задачи за фиксированный промежуток времени. Решение о приёме на работу в большой степени зависит от результата этого теста. Он даёт работодателю комплексное понимание о знаниях, навыках и умениях специалиста в реальном режиме времени.

Изменение стандарта обучения и переход на трехступенчатую систему образования (СПО, ВО и магистратура), а также изменение контингента обучающихся влечет за собой ощутимое изменение методик преподавания.

«Проектирование» относится к практическим дисциплинам, в рамках этого предмета студенты приобретают профессиональные навыки и умения. Но нельзя не заметить, что разрабатываемые проекты, всё же, являются учебными, поставленные в рамках проекта задачи во многом являются методическими, а не только профессиональными. Проект, как правило, рассчитан на весь семестр, имеет

большой объём и разнообразный состав. Это делается для того, чтобы показать студенту максимальный перечень разработки в рамках разных типологий.

На практике же далеко не всегда в проектировании существуют такие большие объёмы и комплексные решения. Зачастую необходимо разработать, в дополнение к уже имеющимся в гайдлайне или брендбуке, разработанным предыдущим дизайнером стилеобразующим, какие-то недостающие носители.

Характер такой практической работы кратковременный, требует концентрации и сосредоточения, а также навыков быстрой реакции на поставленную задачу. Также необходимы креативность и обширная вариативность в предложениях.

Исходя из личного опыта преподавания дисциплины «Проектирование», было замечено, что степень концентрации при работе над большим проектом у бакалавров по сравнению со специалистами уменьшилась. Это продиктовало необходимость изменить ритмику нагрузки на студентов в течение семестра. Если раньше короткие клаузурные задания творческого плана давались в основном в начале семестра, а после следовал большой проект, то сейчас имеет смысл вести эти задачи параллельно. Несколько изменились и задачи клаузурного проектирования: от абстрактной тематики, связанной с большим проектом, имеет смысл перейти к практическим задачам, широко распространённым в профессиональной деятельности. То есть, мы приходим к системе тренингов с определенной структурой проведения.

Тренинги направлены на формирование за короткий промежуток времени необходимых в повседневной практической деятельности навыков, знаний и умений, это наиболее активный вид обучения.

Какие же преимущества имеет такая методика? Она позволяет держать студентов в рабочем напряжении весь семестр, положительно влияет на динамику и качество выполнения большого проекта, а также вводит в сферу профессиональных задач и методов их решения.

Основой для тренинга стала структура проведения собеседования при приеме дизайнера на работу. Все чаще фирмы прибегают к такому приему как тестирование. Соискателю выдается задание на произвольную тему, и он должен выполнить его в течение фиксированного времени.

В итоге появилась следующая структура проведения занятий по проектированию: параллельное ведение большого семестрового задания и тренинг раз в две недели (одна неделя - постановка и выполнение задания, вторая - оформление и обсуждение результатов).

Структура проведения тренинга:

### **1. Постановка произвольной задачи практического характера из области графического дизайна**

Элемент неожиданности при выдаче задания выполняет роль игры и избавляет от психологического давления, мешающего творческой работе. Таким образом, студент привыкает к ситуации неопределенности в сфере тематики работы и приобретает профессиональную психологическую устойчивость. Важно сориентировать студента на решение задачи подручными средствами, теми

материалами и инструментами, которые находятся в пределах досягаемости.

## **2. Определение тайминга работы**

Очень важно правильно распределить время, выделенное для работы и следить за тем, чтобы четко укладываться в определенные отрезки. Здесь можно выделить следующие этапы: сбор материала, генерация идеи, эскизирование, выполнение в материале и оформление результатов.

## **3. Сбор и анализ материала, генерация первичной идеи**

Важно оперативное умение искать, собирать и систематизировать информацию по заданной теме.

## **4. Мозговой штурм в группе**

Дает основу для аналитического, логического и креативного мышления, учит конструктивной критике и взаимодействию в коллективе.

## **5. Практическое выполнение задания**

Ограничение по времени стимулирует поиск эффективного и выразительного графического языка и технических решений для ускорения и оптимизации процесса.

## **6. Оформление результатов задания в презентацию**

Умение презентовать свою идею является для дизайнера одним из важнейших навыков. Зрителю или заказчику из презентации должно быть все понятно без слов.

## **7. Обсуждение результатов, анализ и выставление оценки в группе**

Дает основу для аналитического и логического мышления, учит объективности, профессиональному взгляду на вещи, конструктивной критике и взаимодействию в коллективе. Учит выделять критерии для оценки своей и чужой работ.

Тематика заданий может быть достаточно произвольной и зависеть от того багажа знаний, которые студент успел получить в процессе образования. Важно, чтобы темы были спонтанны и непредсказуемы. Студент не должен знать даже область графического дизайна, из которой он получит задание. Тогда происходит точное моделирование рабочей ситуации: заранее неизвестная задача, срочность исполнения, креативность в подходах, вариативность результатов.

Таким образом, за семестр может быть проведено 6-8 тренингов, которые не являются одиночными и спонтанными заданиями, а выстраиваются в логичную систему, обеспечивающую понимание студентами профессионального рабочего процесса и выработку необходимых практических навыков, наряду с длительным семестровым проектным заданием.

Можно перечислить несколько примеров таких заданий, идея которых была предложена в книге Д. Шервин [4] и переложена на учебные задачи:

1. Разработать три вида рекламы на основе сфотографированного предмета, который у вас всегда с собой. По характеру одна реклама должна быть положительной, другая - отрицательной, а третья — метафорической (время исполнения 4 академических часа).
2. Разработать серию из трёх открыток на тему «Моя Москва» (см. рис. 1).

Для этого выйти на улицу на 1 час, произвести наблюдения за окружающей средой и людьми, сделать фотографии, на основе которых выполнить серию открыток при помощи произвольной техники (время исполнения 4 академических часа).

3. Разработать серию из трёх плакатов о пользе сна, используя для реализации идеи любые доступные в момент получения задания инструменты и материалы (время исполнения 4 академических часа).



Рис.1 Серия открыток «Супергерои Москвы» (по общей теме задания «Моя Москва»). Автор Виктория Гузь, МХПИ.

Таким образом, данная методика проведения тренингов по получению профессиональных навыков в условиях, приближённых к рабочему процессу, даёт возможность студентам получить дополнительные умения, которые повысят конкурентоспособность будущего специалиста как при приёме на работу, так и в рабочем процессе.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Роль дизайна в бизнесе: эффективный дизайн [Электронный ресурс] – URL: [http://rosdesign.com/design\\_materials/seminar.htm](http://rosdesign.com/design_materials/seminar.htm) (дата обращения 07.04.2018 г.)
2. Профессиональные стандарты. Программно-аппаратный комплекс [Электронный ресурс] – URL: [http://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/reestr-professionalnykh-standartov/index.php?ELEMENT\\_ID=63563](http://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/reestr-professionalnykh-standartov/index.php?ELEMENT_ID=63563) (дата обращения 09.04.2018 г.)
3. Профстандарты [Электронный ресурс] – URL: <https://assistentus.ru/profstandart/> (дата обращения 04.04.2018 г.)
4. Шервин, Д. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера /Пер. с англ. С. Силинский. — СПб.: Питер, 2013.