



теория и методика профессионального образования

Власова Ирина Михайловна,
*кандидат педагогических наук,
доцент кафедры МКТШИ
Ростовского технологического института
сервиса и туризма (филиал)
(РТИСТ ФГБОУ ВПО «ЮРГУЭС»)
iya_tana@mail.ru*

Методика организации проектной деятельности бакалавров-дизайнеров при изучении графических редакторов

Методики обучения графическим редакторам дизайнеров разных профилей достаточно отработаны. Образовательные программы, как и многочисленная литература по компьютерной графике, ориентированы на знакомство с функциональными возможностями тех или иных графических редакторов, с инструментарием, основными функциями программы, выполнением простейших операций. Достаточное внимание уделяется вопросам практического использования профессиональных возможностей, заложенных в программах. Однако ситуация в современном образовании заставляет по-новому взглянуть на проблему профессиональной подготовки дизайнера в использовании компьютерных технологий, а именно: приведение образовательных программ и методик в соответствии с положениями Болонской Декларации.

Актуальность проблематики определяется задачами исследования инновационных путей реформирования отечественной высшей школы, среди которых совершенствование содержания дизайн-образования бакалавров, направленного на решение вопросов инновационности и конкурентоспособности образовательных услуг, ориентации на мировые стандарты при сохранении достижений и традиций высшей школы. В связи с этим возникает необходимость совершенствования содержания образовательных программ, развития новых форм и методов организации учебных занятий, освоения современных технологий передачи знаний. В европейских академических кругах относительно давно господствует понимание того, что в условиях ускорения научно-технического прогресса нарастание информационных потоков происходит быстрее, чем обновление вузовских программ, а количество непрерывно возникающей новой информации намного превышает человеческие возможности ее усвоить. В этой связи стремление к дальнейшему

усложнению учебных программ, наращиванию числа часов аудиторной работы и увеличению материала, который предлагается студентам для запоминания и усвоения, признается неконструктивным [1]. В связи с этим в художественном образовании, по мнению Т. В. Селивановой, компьютер используется не только как информационный ресурс, но и как инструмент для творчества, являющийся наиболее перспективным и эффективным средством в воспитании самомотивирующегося, креативного и компетентного ученика, формирования у него проектного мышления.

В соответствии с принципами Болонского процесса, обучение бакалавров ориентировано преимущественно на выработку у студентов компетенций – динамического набора знаний, умений, навыков и личностных качеств, которые позволят выпускнику стать конкурентоспособным на рынке труда и успешно профессионально реализовываться в широком спектре отраслей экономики и культуры [2]. Среди ряда личностных качеств, присущих выпускнику вуза выделяют креативность, социальную активность студента, умение неординарно решать поставленные проблемы. Таким образом, в процессе подготовки дизайнеров-бакалавров акцентируется внимание на проектной деятельности, в результате которой и формируются перечисленные качества личности.

Проектирование как естественная для человека деятельность, обладающая универсальностью и синтетическим характером, достаточно давно и весьма продуктивно используется в качестве основной формы деятельности в системе подготовки дизайнеров. «В ней прослеживается соединение технократического и гуманитарного, исследовательского и прогностического, информационно-образовательного и социально-преобразовательного начал» [3]. Подходы к организации проектной деятельности студентов в контексте актуальных социокультурных проблем видятся в построении учебного процесса таким образом, чтобы студент, овладевая знаниями и умениями, обладал способностью к творческой преобразовательной деятельности, которая заключается в генерации и осуществлении новых креативных идей, согласующихся с целями проектирования в той или иной области. По мнению Т.Ю. Быстровой, важна степень осознанности мотивов, образов, алгоритмов действия, свидетельствующая о профессиональном самосознании и возможности их использования в случае необходимости, либо выработки новых мотивов и алгоритмов в случае недостаточности уже существующих [4].

Проектную деятельность дизайнеров мы организуем через понимание студентами функциональной значимости объекта проектирования, имеющей прикладную ценность (сбор аналитического текстового, иллюстративного материала, анализ первоисточников и

др.). На данном этапе происходит синтез воображения и абстрактного мышления, воображения и рассудка, что создает предпосылки для вариантно-поискового мышления личности проектанта. Далее идет структурный анализ объекта (выделение его свойств, характеристик); композиционная разработка, приводящая к гармонии функции, конструкции и формы объекта дизайна (изначально может выполняться графическими и живописными средствами художественной выразительности). Итоговый этап проектирования предполагает осуществление и реализацию художественного проекта с использованием компьютерных технологий, в котором решение образно-художественных задач наряду с учебно-технологическими, является определяющим.

Начиная обучение компьютерной графике, мы знакомим студентов с рядом социальных, культурных, технических проблем, непонимание которых зачастую приводят к низкому качеству дизайн-проектов. Среди основных – проблема излишней увлеченности техническими эффектами, что отвлекает внимание студентов от осмысления эстетического потенциала графических редакторов, обедняет результат проектирования, так как лишает способности отражать собственное духовно-эмоциональное состояние автора. Рассматривается проблема компьютеризации «потребительского» дизайна, направленного на возникновение гипертрофированного интереса к потребительским ценностям.

Следующим этапом является знакомство студентов с предтечей графических редакторов – авангардным искусством. Выстраивается логика развития новых форм и средств в искусстве начала XX в., которые повлияли на возникновение проектных видов искусства, обладающих специфическим художественным языком. Эволюция технических искусств, также способствовала обеспечению технологической базы для новых художественных открытий. Представленный визуальный материал убедительно доказывает успешность векторных графических редакторов, которые уже на ранних стадиях развития смогли воспроизводить выразительные геометрические формы, оптимизировать решение поисковых задач конструктивизма и оп-арта. Другая ветвь компьютерной графики, основанная на растровых технологиях, позволила воплощать эксперименты формообразования фигуративного искусства: футуризма, сюрреализма, метафизической живописи, гиперреализма. Динамичность компьютерных образов коррелируется с идеей кинетизма, интерактивность в свою очередь, дала новый импульс для развития концептуального искусства [6].

Далее студенты знакомятся с историей возникновения компьютерной графики, анализируют визуальное творчество Б. Лапоски, К.Алслебена, В.Феттера, А.М.Нолла, К.Ноултона, Б.Юлеша, Ч.Зури, Г.Фрэнка и других художников компьютерной графики.

Сопоставление генезиса электронной визуализации и развития приемов «неклассической» живописи показывает, что они удивительно точно совпадали по изобразительным концепциям. Знакомство с пионерами компьютерного искусства позволяет студентам в полной мере ощутить свою сопричастность к процессу творчества «компьютерных» художников, постичь сущность и концептуализм их творчества. И, самое главное, помогает осознать, что за разнообразными техническими приемами, открытиями стоит живая созерцательная душа пытливого художника-проектировщика.

Работая далее над конкретным творческим заданием, студенты уже не формально, а целенаправленно осваивают простейшие правила и приемы работы с графическими редакторами. На этом этапе реализуется способность предвосхищения (антиципация), предполагающая «вырастание» будущего (проекта) из настоящего (Т.Ю.Быстрова). Представив множество разработанных традиционными художественными материалами эскизов, студенты проектируют компьютерную версию задания с использованием уже знакомых средств графического редактора. Возникающие неожиданные графические, цветовые, пространственные эффекты графических программ позволяют экспериментировать с первоначальным вариантом эскиза.

Выстраивание продуктивной проектной деятельности студентов возможно с помощью следующих методов: проблемного (моделирование проблемных ситуаций, имитирующих реальную проектную деятельность дизайнера; методов, используемых в архитектурном проектировании, а именно: непредсказуемости, неожиданности предлагаемых решений; использование приемов гротеска, незаданности, обострения контрастов, отсутствие шаблонов в процессе проектирования, использование методов комбинаторики; выстраивание смысловых ассоциативных связей в системе символов; а также использование экранной слайд-презентации, звукового сопровождения; создание многоканальной среды с использованием компьютерных технологий.

Работа над проектом рассматривается нами как творческое сотрудничество, как фактор развития. Мы отмечаем, что художественное восприятие эстетических ценностей является особым видом сотворчества, при котором происходит эмоциональное сопереживание, связанное с воспитанием эмоциональной отзывчивости на слово – образ, цвет, линию и др. Очевидно, что диалог составляет художественную природу искусства, т. к. художественная информация должна не только пониматься, но и сопереживаться. Жизнь художественно-изобразительного образа нуждается в сотворчестве понимающих (М.М.Бахтин), когда они вживаются в мир произведения, проникаются его атмосферой и одновременно выходят за рамки этого мира, чтобы понять авторскую позицию, замысел автора, вступая с ним в диалог. Результативность

творческого сотрудничества зависит от определения уровней развития личности в деятельности. Для организации продуктивной проектной деятельности по созданию творческих проектов, мы ориентировались на следующие уровни развития: сопричастный, характерен значимостью эмоциональных связей личности с деятельностью. Ведущей потребностью данного уровня является самоопределение личности, основным результатом – выбор вида деятельности, который становится новым смыслообразующим фактором жизнедеятельности человека; нормативный уровень, начинается с непосредственного включения личности в деятельность. Ведущей потребностью является самоутверждение личности. Основным результатом является обретение профессионального статуса; нормативно-творческий уровень начинается с самостоятельной деятельности студента, принятия нестандартных решений и ответственности за них. Ведущая потребность – утверждение себя в группе посредством деятельности, личность берет на себя ответственность за принятое решение; творческий уровень характерен слиянием личности с деятельностью и принятием ответственности за ее развитие.

Для развития творческих способностей личности нами были использованы следующие методики: определение индивидуальных зон творческого развития; разработка серий творческих задач; обязательность поиска вариантов промежуточных решений; совместное коллективное обсуждение проектов и моделирование предстоящей деятельности; организация творческого обеспечения поиска совместных решений (диалогичность процесса общения, проблемные ситуации, свобода выражения).

Одной из особенностей нашей деятельности является использование межпредметных связей в работе над проектным заданием, состоящим из ряда этапов. Изначально студенты дизайнеры изготавливают авторскую коллекцию костюмов в материале, решая ряд сложнейших художественных, конструкторско-технологических задач. Затем делают профессиональную фотосъемку моделей, раскрывающую идею коллекции. Материалы фотосессии являются полноценным, качественным, авторским продуктом конкретного студента, что дает возможность совместно с преподавателем решать творческие задачи в области компьютерного проектирования. Далее отбираются наиболее выразительные фотоизображения, с которыми студенты начинают формировать собственное авторское портфолио на занятиях по компьютерной графике. Портфолио представляет собой новый подход к обучению, выражающий современное понимание процесса преподавания, новую культуру образования (Рисунки 1, 2, 3). Тематические задания по компьютерному дизайну определяются потребностями кафедры, вуза, в разработках продукции рекламного характера.

Параллельно с творческой проектной разработкой наиболее одаренные студенты занимаются научно-исследовательской деятельностью, включая в сферу своих интересов проблемы проектирования и возможности реализации своих проектов в социуме, в частности – установление контактов с потенциальными работодателями. Таким образом, деятельность студентов по освоению графических редакторов является элементом в системе проектирования, популяризации дизайн-проектов и дальнейшего внедрения, значительно расширяя сферу профессиональных интересов начинающих дизайнеров.

Среди тематических заданий, предлагаемых для работы, перспективными и востребованными являются: разработка элементов корпоративного стиля, разработка буклета кафедры, журнала кафедры и другой полиграфической продукции, социальные проекты «Моя семья», «Великая Отечественная война» и ряд других. Презентация авторской коллекции, создание Mood Board, творческий рекламный фотопроект (серия рекламных фотографий авторской коллекции костюмов) и т. д.

Таким образом, методика организации проектной деятельности бакалавров-дизайнеров при изучении графических редакторов предполагает расширенное и углубленное изучение материалов в области культурологии, искусствознания, проектирования костюма, композиции, информатики, информационных технологий и ряда других. Курс ориентирован на индивидуальные познавательные возможности каждого студента. За счет введения творческого компонента в содержание заданий, усиливается индивидуальная избирательность студента к использованию учебного материала, что влияет на характер познавательной мотивации, формирует сознательное отношение к учебной деятельности. Таким образом, в содержании курса большое внимание уделяется развитию креативности студента, творческому поиску решения поставленной перед ним цели, самостоятельному выбору форм и средств выполнения задания, что способствует решению образовательных задач в соответствии с положениями Болонской Декларации.

Литература

1. Мясоедов С.П. Национальный проект в сфере образования. Болонская декларация и конкурентоспособность выпускников российской высшей школы. – URL: <http://www.courier-edu.ru/cour0611/1100.htm>.
2. Проектирование основных образовательных программ вуза при реализации уровневой подготовки кадров на основе федеральных государственных образовательных стандартов. – URL: <https://www.hse.ru/data/2011/05/05/1213526074/1>
3. Колесникова И.А. Педагогическое проектирование. Уч. пособие для высш. уч. заведений // Под ред. И.А.Колесниковой. М.: ИЦ «Академия», 2005. 288 с.
4. Быстрова Т.Ю. Проект как базовая категория философии дизайна. – URL: http://archvuz.ru/numbers/2007_1/des1.

5. Яцюк О. Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: автореф. дис. ... докт. искусств. наук / О. Г. Яцюк. М., 2009. 49 с.
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна / И.А. Розенсон СПб.: Питер, 2007. 219 с.: ил.
7. Селиванова Т. В. Творческое образование в контексте компьютерных технологий // Педагогика искусства: электронный научный журнал. – №4 2009, URL: http://www.art-education.ru/AE-magazine/archive/nomer-4-2009/selivanova_30_11_2009.pdf



Рис.1. Фрагмент портфолио студентки Калуженковой Т.



Рис.2. Фрагмент портфолио студентки Белоусовой Н.

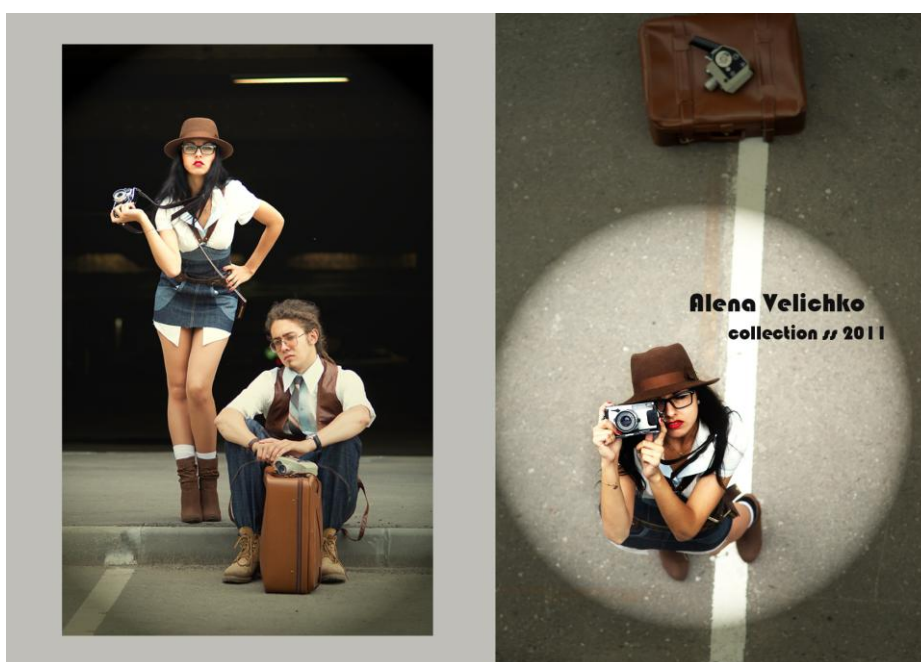


Рис.3. Фрагмент портфолио студентки Величко А.