

УДК 378:008:7.012:004.92

*Максимова Алла,
доцент кафедри дизайну
Мистецького інституту
художнього моделювання та дизайну
ім. Сальвадора Далі*

СТРУКТУРНА МОДЕЛЬ РОЗВИТКУ ПРОЕКТНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

***Анотація.** У статті розкрито зміст поняття «проектна культура», представлено структурну модель розвитку проектної культури майбутнього дизайнера у вищій професійній школі, розроблені критерії, показники, компоненти та рівні.*

***Ключові слова:** проектна культура, професійна підготовка дизайнера, структурна модель, графічний дизайн.*

***Постановка проблеми у загальному вигляді.** Еволюційні процеси проектної культури в дизайні орієнтовані на вирішення естетичних, утилітарних, психологічних, соціокультурних, духовних, економічних та екологічних питань зумовлюють необхідність підвищення рівня розвитку проектної культури майбутнього дизайнера відповідно до його здатності на високому професійному рівні вирішувати творчі завдання, створювати нові об'єкти щодо забезпечення естетично-культурних і матеріальних потреб сучасного суспільства. Наразі від дизайнерського рішення і художньо-естетичного образу продукції чи об'єкту дизайну залежить комфорт довіклля, позитивний імідж індивіда в соціумі, успіх фірми тощо. Об'єкти*

графічного дизайну слугують унікальними засобами комунікації, виховання культури та формування престижу у споживачів. Зважаючи на це, особливого соціокультурного значення набуває фах дизайнера-графіка, що зумовлює стрімке зростання попиту в Україні на відповідну спеціальність.

Основи професійного становлення закладаються у майбутнього фахівця графічного дизайну у процесі професійної підготовки у ВНЗ I-IV рівнів акредитації, набуваючи ознак професійної якості особистості, культури виконання дизайнерських проектних розробок, і суттєвий інтерес у дизайн-освіті становить проблема їх якісної підготовки, формування фахової компетентності, чітко визначених критеріїв, показників і рівнів розвитку проектної культури.

Аналіз досліджень і публікацій із проблеми, виокремлення невирішених її частин. Теоретико-методологічним підґрунтям розв'язання проблеми слугують фундаментальні праці І. Зязюна, Н. Ничкало; О. Баніт, А. Бойчука, О. Олексюк, В. Орлова, Л. Оружої, В. Прусака, В. Радкевич, О. Рудницької, О. Фурса та ін. Питання розвитку проектної культури досліджують Ю. Веселова, О. Генісаретський, В. Даниленко, В. Папанек, В. Сидоренко, О. Ческідова та ін. Водночас проблема визначення критеріїв оцінювання фахової компетентності та рівнів розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів залишається малодослідженою в сучасній педагогічній літературі.

Мета статті: розробити та обґрунтувати модель розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків, а також визначити критерії, показники її компонентів та рівнів розвитку.

Виклад основного матеріалу дослідження. У психолого-педагогічній літературі поняття «проектна

культура» в аспекті її розвитку майбутніх фахівців графічного дизайну висвітлюється лише епізодично. Аналіз праць показує, що більшість науковців у галузі дизайну термін «проектна культура» розглядають як простір для творчості, в якому проектне мислення реалізується завдяки похідними від нього здатностями розуміння, проектного задуму та смаку [2], а в педагогіці – високий рівень розвитку здатності до проектування власної діяльності [4]. Приміром, Ю. Веселова зазначає: «Являючись за методом – художнім проектуванням, за метою – естетичною організацією середовища, дизайн, за своїм характером відноситься до проектної, інтелектуально-естетичної діяльності. Як частина проектної культури, він у перспективі може мати великий вплив на галузь управління та організацію процесів соціального масштабу. У той же час, можливості дизайну у педагогічній сфері не до кінця досліджені» [1, с. 317].

Зважаючи на проаналізовані тлумачення, у межах дослідження *проектну культуру майбутніх дизайнерів-графіків* розглядаємо як найвищий ступінь культурного розвитку особистості та її професійних здібностей, який спрямований на якісний результат і передбачає формування особистісних психологічних якостей, розвиток інтелекту, культури творчого мислення та культури проектної діяльності (теоретичні знання і володіння засобами проектування, проектними методами, художні вміння й навички тощо) для подальшого самостійного здійснення професійної діяльності у галузі графічного дизайну. Розвиток проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків є спеціально організованим і цілеспрямованим процесом, ефективність якого залежить від психолого-педагогічних

умов, за яких він здійснюється, а також відповідного науково-методичного забезпечення.

Серед педагогічних умов розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків у професійній підготовці виділимо ті, які безпосередньо спрямовані на вдосконалення навчально-освітнього процесу, мають особистісну зорієнтованість, забезпечують динамічний розвиток професійної майстерності та формування психологічних якостей творчої особистості майбутнього фахівця і, зокрема, таких інтегративних якостей як проектна культура особистості і культура проектної діяльності. До них відносимо наступні:

- взаємодія суб'єктів навчально-освітнього процесу на всіх ланках, які стосуються творчого становлення особистості майбутнього фахівця, розвитку його проектних вмінь і навичок, професійної майстерності;

- гуманізація особистісно-орієнтованого навчання й виховання, розвиток професійних якостей майбутнього фахівця графічного дизайну, сенсу подальшої професійної діяльності на основі усвідомлення ним особистісної відповідальності за власну проектну діяльність перед соціумом;

- індивідуалізація і диференціація професійної підготовки фахівців з дизайну на розкриття особистісних здібностей, творчих талантів і креативності у процесі вивчення спецдисциплін;

- стимулювання професійного інтересу до здійснення проектної діяльності згідно з розумінням сучасних тенденцій розвитку суспільства та усвідомленням психологічного впливу і суспільної значущості створеного об'єкту дизайну;

- високий рівень умінь студентів графічного дизайну здійснювати самоконтроль у процесі професійного розвитку, здатність до самоорганізації,

саморозвитку і вміння планувати власну проектну діяльність;

– дотримання морально-етичних, художньо-естетичних та раціонально-економічних, технологічних вимог професійної діяльності;

– формування психологічної готовності для подальшого самостійного проведення проектної діяльності на високому професійному рівні.

Усвідомлення сенсу власних професійних дій, осмислення проектних завдань і напрямків професійного самовдосконалення, перспектив розвитку проектної культури, зокрема, проектної культури особистості й культури проектної діяльності, забезпечує позитивну мотивацію творчої особистості на шляху до успішного оволодіння професією й потреби успішної професійної реалізації у соціумі.

Розвиток компонентів проектної культури фахівців графічного дизайну має здійснюватися у формі цілеспрямованого педагогічного діяння, яке охоплює всі ланки навчально-освітнього процесу й будується на основі єдності педагогічного колективу і творчих груп студентів, сприятливої психологічної атмосфери на розкриття талантів творчої особистості, на розширенні сукупності теоретичних знань і практичних умінь культури проектної діяльності студентів.

Дослідження теоретичних основ поняття проектної культури та процес виховання фахівця у вищій професійній школі дозволило нам уточнити і виявити *структурну модель проектної культури майбутнього дизайнера* за компонентами (Рис. 1).

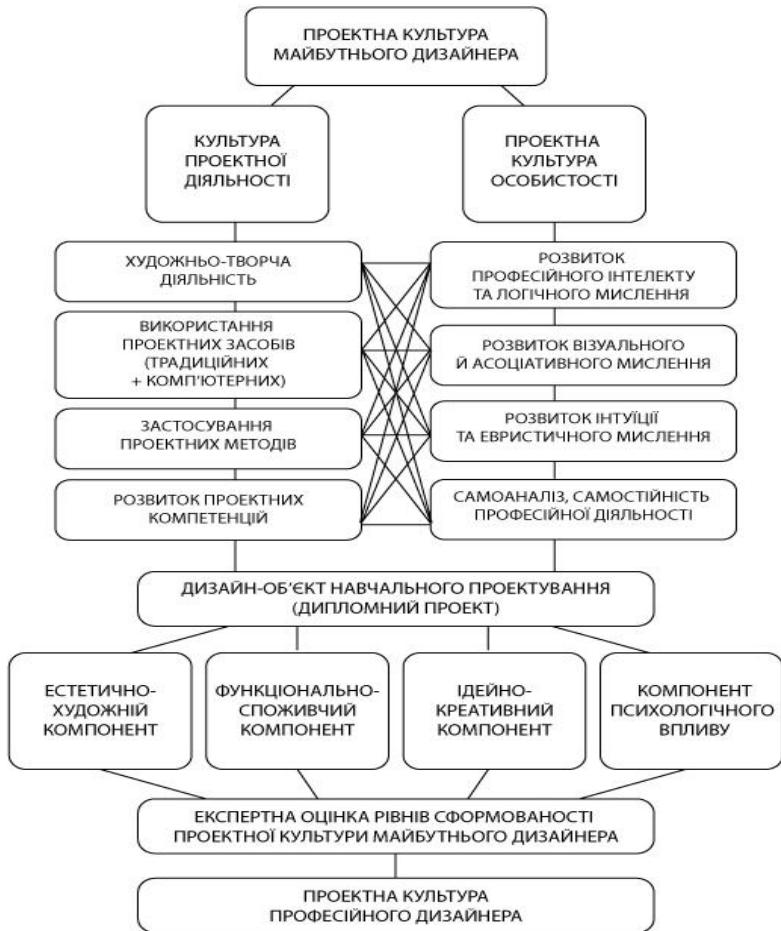


Рис. 1 Структурна модель проектної культури майбутнього дизайнера

Якщо графічно представити структуру моделі проектної культури майбутнього дизайнера, то вона поділяється на культуру проектної діяльності та проектну культуру особистості, в яких закладені чотири основоположних компоненти розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків: естетично-

художній компонент, функціонально-споживчий компонент, ідейно-креативний компонент, компонент психологічного впливу (Рис. 1).

Відповідно до визначених компонентів, розроблено критерії, які ми поділяємо на такі групи: естетично-художні, функціонально-споживчі (утилітарні), психологічні.

Естетично-художні критерії – художні ознаки образотворчого мистецького спрямування, на підставі яких надається оцінка якості, визначення або класифікація художньому твору чи об'єкту дизайну у навчальному проекті з точки зору гармонії, краси та естетики.

Для надання оцінки якості дизайнерських об'єктів навчального проектування можна виділити наступні *естетично-художні критерії*:

- ідейно-креативного змісту, і втілення у візуальному образі;
- композиційно-графічне та кольорового вирішення, художня виразність, шрифтова графіка;
- доцільності та оптимальності застосування традиційних та комп'ютерних засобів проектування;
- організації та вирішення проектної площини подачі навчального семестрового/курсowego/дипломного проекту на певному рівні культури.

Функціонально-споживчі (утилітарні) критерії (від лат. *utilitas* – *користь, вигода*) – конкретні вимоги корисності та показники функціонально-споживчого призначення, відповідно до яких перевіряється об'єкт навчального проектування.

Функціонально-споживчі (утилітарні) критерії:

- функціональне призначення;

– психологічне сприйняття візуального та інформаційного змісту цільовою аудиторією не мистецького профілю;

– можливості використання даного проекту в різноманітних ситуаціях (корисність);

– виховний параметр культурних цінностей у глядача.

Психологічні критерії – вимоги до творчої особистості майбутнього дизайнера-графіка щодо соціальної готовності та психологічних здатностей до здійснення проектної діяльності (інноваційного проектування) на високому професійному й якісному рівні:

– інтелектуальність;

– креативність;

– асоціативність;

– винахідливість (евристичне мислення);

– нестандартне інтуїтивне мислення;

– логічність;

– візуальне мислення;

– психологічна готовність до здійснення професійної діяльності у соціумі.

Розроблені групи критеріїв, компонентів і показників слугують вихідними даними для визначення рівнів розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків, які ми позначили як: найнижчий (початковий), низький (репродуктивний), середній (нормативний), високий (фаховий), найвищий (креативний). Опис характеристики показників оцінювання кожного рівня розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків графічно відтворено в таблиці 1.

Таблиця 1

Рівні розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків

Назва рівня	Характеристика показників оцінювання рівня розвитку проектної культури майбутніх дизайнерів
Найвищий (креативний)	<p>Студенти володіють програмним матеріалом, теоретичними знаннями і практичними навичками, проектними методами і організаційно-планувальними засобами, вміють їх застосовувати у процесі проектування навчальних завдань. Володіють здатностями до інноваційного проектування. У власних дизайнерських розробках використовують знання з проектування, креслення, конструювання і макетування, формоутворення, рисунку, живопису, графічних технік, комп'ютерних технологій, основ композиції, кольорознавства, шрифту, історії дизайну, психології дизайну, філософії, етики й естетики; знають назву і будову інструментів, пристосувань для традиційних (ручних, креслярських) засобів проектування, властивості матеріалів та інструментів, самостійно готують їх до роботи; володіють правилами побудови креслення й нанесення на ньому розмірів, основами технічного рисунка; досконало володіють комп'ютерними засобами проектування (комп'ютерними графічними програмами), при вирішенні навчальних проектних завдань уміють оптимально поєднувати традиційні та комп'ютерні засоби проектування; усвідомлюють необхідність проведення на якісному рівні передпроектного етапу та дизайн-аналізу, виділяючи в них позитивні риси та недоліки; вміють планувати послідовність виконання проектних операцій, вносити естетичні елементи художньої творчості у проектування об'єкту графічного дизайну; на високому якісному рівні презентують подачу проекту. Досконало володіють проектно-організаторськими здібностями щодо планування власної професійної діяльності, організації комфортних умов праці, робочого місця тощо; володіють підприємницько-комунікаційними здібностями, вміють працювати в творчому колективі/творчій групі та організовувати творчу команду для спільного виконання дизайнерських проектних розробок, вміють надавати професійну допомогу одногрупникам під час виконання проектного завдання, складати дизайн-програму та дизайн-план, контролювати хід проектної розробки за попередньо складеним дизайн-планом; аналізувати результати своєї праці, праці творчої групи і робити висновки. Усвідомлюють сенс своєї діяльності, відповідальність перед соціумом та розуміють необхідність професійного самовдосконалення для успішної творчої реалізації.</p>

<p>Високий (фаховий)</p>	<p>Студенти добре володіють програмним матеріалом, теоретичними знаннями та практичними вміннями і навичками зі спецдисциплін, але не одразу можуть приступити до виконання проектною розробки майбутнього об'єкту/продукції графічного дизайну, інколи на певних етапах дизайнерського проектування можуть потребувати незначної допомоги викладача й одногрупників, у цілому успішно справляються з поставленою проектною задачею. Навчальні проектні завдання виконують без утруднень, уміють організовувати власну проектну діяльність та робоче місце, планувати послідовність проектування об'єкту/продукції графічного дизайну, вносити елементи креативної творчості та художньо-естетичні елементи у процесі проектування об'єкту графічного дизайну; уміють контролювати процес проектною розробки, працювати у творчому колективі й надавати допомогу одногрупникам; аналізувати результати власної проектною розробки, робити висновки. Усвідомлюють сенс майбутньої професійної діяльності та відповідно корегують власні дії, на початковому рівні володіють планувально-організаторськими здібностями, здатністю до самореалізації і самовдосконалення.</p>
<p>Середній (нормативний)</p>	<p>Студенти користуються лише окремими знаннями спецдисциплін, порушують логіку у виконанні практичних завдань, вирішення недостатньо самостійне, допускаються суттєвих помилок в знаннях та у поясненні питань зі спецдисциплін; викладач постійно коректує практичне вирішення робіт студента. Студенти допускають прогалини у професійній підготовці, не завжди використовують теоретичний матеріал під час виконання навчального завдання. Припускаються помилок у проектних методах і послідовності планування проектних операцій, не в повній мірі можуть самостійно виявити їх; часто звертаються за допомогою до викладача щодо правильного ведення проектних етапів, завдання зі спецдисциплін виконують частково за допомогою наставника й однокурсників. Виявляють творчі здібності та епізодично проявляють креативні здібності. Оцінку об'єкту проектування за естетично-художніми, функціонально-споживчими показниками та показниками психологічного впливу і сприйняття можуть дати тільки за допомогою викладача. Працюючи у творчому колективі, надають допомогу іншим після нагадування викладача. Не в повній мірі усвідомлюють сенс обраної професії й не повністю відчують потреби у самовдосконаленні та самоорганізації.</p>

<p>Низький (репродуктивний)</p>	<p>Студенти мають поверхневе знання теоретичного матеріалу зі спецдисциплін, у навчально-практичних проектних розробках недостатньо застосовують сукупність проектних засобів традиційних (ручних, креслярських) та комп'ютерних. Недосконало виконують практичні завдання самостійного опрацювання, а саме студенти повинні мати уяву про об'єкт дизайнерського проектування, його структуру, принципи, методи, основні категорії проектування та закономірності використання графічних ручних технік та векторної і растрової графіки; механізм процесу проектування (на базі програмних практичних завдань). Елементи креативного мислення й проектної культури при виконанні навчальних проектних завдань проявляються на низькому якісному рівні. Не мають комунікативних навичок професійного спілкування, неохоче працюють в творчій групі, при цьому не схильні допомагати іншим. Не усвідомлюють сенс обраної професії й не відчують потреби у самовдосконаленні та самоорганізації.</p>
<p>Найнижчий (початковий)</p>	<p>Студенти погано орієнтуються у теоретичному матеріалі, не володіють необхідними знаннями і практичними навичками з фундаментальних та професійно-орієнтованих дисциплін. Із навчально-практичними завданнями з проектування їм важко впоратись навіть за допомогою викладача. Припускаються суттєвих помилок, виконуючи навчальні завдання, не доводять їх до кінця, несвоєчасно та не в повному обсязі надають на контроль; при цьому студенти не вміють пояснювати, оцінювати, узагальнювати знання в контексті програмних завдань зі спецдисциплін; не можуть визначити предмет, структуру, принципи, методи, основні категорії, основні терміни з дизайнерського проектування; не мають поняття про методи і засоби, що використовуються при традиційному/ комп'ютерному проектуванні об'єктів графічного дизайну; принципи системи та етапи комп'ютерного чи традиційного (ручного, креслярського) проектування складових елементів комплексних розробок та інше (згідно з вимогами навчальних програм). Елементи креативної творчості й проектної культури при виконанні навчально-практичних проектних завдань відсутні. Не мають комунікативних навичок з професійного спілкування, не вміють працювати в творчому колективі. Не схильні допомагати іншим з професійними задачами. Не здатні планувати власну професійну діяльність та самовдосконалюватися, аналізувати результати праці.</p>

Висновки дослідження і перспективи подальших розвідок із напрямку. Професійне становлення майбутніх дизайнерів із високим рівнем розвитку проектної культури в освітньому процесі слід розглядати у двох напрямках: створення сприятливих психологічно-педагогічних умов, формуванні і вихованні талановитої обдарованої та високоінтелектуальної особистості, що постає у ролі творця соціокультурних і естетичних цінностей, надалі майбутнього «вихователя» масової культури, оскільки створені дизайнером нові об'єкти при умові впровадження у виробництво, крім функціонального призначення, будуть мати великий естетичний, культурний та психологічний вплив на споживача.

Структурна модель проектної культури майбутнього дизайнера у вищій професійній школі у своєму синтезі поєднує наступне: культуру проектної діяльності (художньо-творчі компоненти) та проектну культуру особистості (психологічні компоненти), що є необхідним для створення дизайн-об'єкту навчального проектування чи дипломного проекту.

Проектна культура, як і її компоненти, є динамічним явищем. Тому одним із головних завдань професійної підготовки майбутніх дизайнерів-графіків є виховання творчої особистості студента у фахово-компетентного фахівця, що потребує ефективних кроків організації навчального процесу в мистецьких ВНЗ. Розроблені нами критерії і компоненти, рівні та показники оцінювання проектної культури майбутніх дизайнерів-графіків у контексті системного і компетентнісного підходів сприятимуть визначенню станів її розвитку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Веселова Ю. В. Роль дизайн-проектирования в развитии мышления студентов / Ю. В. Веселова // Философия образования. – Спецвып. 2. – Новосибирск, 2006. – С. 316-321.
2. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник / В. Я. Даниленко. – Харків : ХДАДМ, 2003. – 320 с.
3. Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. – Москва : Д. Аронов, 2010. – 416 с.
4. Прусак В. Ф. Методологічні підходи до підготовки дизайнерів у вищих навчальних закладах / В. Ф. Прусак // Наукові записки НПУ імені М. П. Драгоманова. – Вип. 61. – 2006. – С. 131-138.
5. Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники: учеб. пособие / В. Ф. Рунге – Москва : Архитектура-С, 2006. – Т. 1 – 368 с.
6. Сидоренко В. Ф. Дизайн как проектная деятельность / В. Ф. Сидоренко // Техническая эстетика. – № 8. – Москва : 1977.

REFERENCES

1. Veselova Yu. V. Rol' dyzayn-proektyrovaniya v razvytyu myshleniya studentov / Yu. V. Veselova // Fylosofiya obrazovaniya. – Spetsvyp. 2. – Novosybyrsk, 2006. – S. 316-321.
2. Danylenko V. Ya. Dyzayn: pidruchnyk / V. Ya. Danylenko. – Kharkiv : KhDADM, 2003. – 320 s.
3. Papanek V. Dyzayn dlya real'noho myra / V. Papanek. – Moskva : D.Aronov, 2010. – 416 s.
4. Prusak V. F. Metodolohichni pidkhody do pidhotovky dyzayneriv u vyshchykh navchal'nykh zakladakh / V. F. Prusak // Naukovi zapysky NPU imeni

М. Р. Drahomanova. – Vyp. 61. – 2006. – S. 131-138.

5. Runhe V. F. Ystoryya dyzayna, nauky y tekhniky: ucheb. posobyе / V. F. Runhe – Moskva : Arkhitektura-S, 2006. – T. 1 – 368 s.

6. Sydorenko V. F. Dyzayn kak proektnaya deyatelnost' / V. F. Sydorenko // Tekhnicheskaya estetyka. – # 8. – Moskva : 1977.

Maximova Alla. MODEL OF STRUCTURAL DESIGN CULTURE OF FUTURE DESIGNERS

Annotation. The article discloses the meaning of the term «project culture» and represents a structural model of the project culture of the future designer in higher professional school, the development of criteria, indicators, components and levels.

Key words: project culture, professional training of designer, structural model, graphic design

Максимова Алла. СТРУКТУРНАЯ МОДЕЛЬ РАЗВИТИЯ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ

Аннотация. В статье раскрыт смысл понятия «проектная культура», представлена структурная модель развития проектной культуры будущего дизайнера в высшей профессиональной школе, разработаны критерии, показатели, компоненты и уровни.

Ключевые слова: проектная культура, профессиональная подготовка дизайнера, структурная модель, графический дизайн.