4. *Schwer T.* Der Offenbacher Ansatz – Zur Theorie der Produktsprache / T. Schwer, K. Vöckler (Eds.). – Bielefeld, Germany: Transcript Verlag, 2020. – 482 s.
5. *Dagmar S.* Design als Produktsprache / S. Dagmar. – Frankfurt am Main, 2000. – 176 s.
6. Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования : материалы VI Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 14–15 апр. 2022 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол.: Н. Ю. Фролова (гл. ред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2022. – С. 186–195.

МЕТОДЫ РАЗВИТИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ СРЕДЕ

METHODS OF DEVELOPING ART AND DESIGN COMPETENCE OF STUDENTS IN A PROFESSIONAL ENVIRONMENT

О. В. Лимаренко, Е. В. Гильмутдинова, В. И. Качева
O. LIMARENKO, E. GILMUTDINOVA, V. KACHEVA

Уфимский государственный нефтяной технический университет
Уфа, Россия

Ufa State Petroleum Technological University
Ufa, Russia

e-mail: olgabelova.83@mail.ru

В статье рассмотрена проблема формирования художественно-проектных компетенций у студентов-дизайнеров. Влияние цифровой среды на творческий потенциал обучающихся. Показана необходимость правильного подхода и компетентного применения традиционных методов творческого поиска концептуальной идеи.

Ключевые слова: эмпирические методы; проектирование одежды; дизайн; художественно-проектных компетенций; образование; новые технологии; творческий поиск.

The article deals with the problem of the formation of artistic and design competencies among design students. The influence of the digital environment on the creative potential of students. The need for a correct approach and competent application of traditional methods of creative search for a conceptual idea is shown.

Keywords: empirical methods; clothing design; design; artistic and design competencies; education; new technologies; creative search.

С появлением искусственного интеллекта и *digital* технологий, переход от традиционного метода творческого поиска к обращению за решением профессиональных задач при помощи цифровых нейросетей, возникает проблема формирования художественно-проектных компетенций у студентов творческих направлений подготовки. Использование инновационных технологий в преподавательской деятельности повышает интерес студентов к предлагаемому материалу. Современные инновации позволяют эффективно воспринимать, понимать и усваивать достаточно большое количество информации. «Сегодня преподаватель представляет собой связующее звено между традиционным образованием и современными новшествами. В процессе обучения одним из ключевых навыков становится грамотная работа с информационными источниками. Опыт и знания педагога помогают не запутаться в огромном количестве информации находящейся в интернет-пространстве» [1, с. 208].

Как помочь дизайнеру развить художественно-проектную компетентность? Что предложить для активизации его творческого мышления?

Для того, чтобы студенты-дизайнеры могли с легкостью сочетать *digital* и традиционные методологии проектирования, необходимо использовать различные инструменты и методы решения поставленной задачи. Решением данной проблемы может стать обращение к эмпирической методологии творческого поиска. Данная методика помогает усиливать воображение при помощи точного подхода к задаче, что немаловажно в профессиональном образовании студентов-дизайнеров (Прил. 8, рис. 1).

Существует несколько классов эмпирических рациональных методов. Для работы с творческими задачами в дизайн-проектировании одежды можно выделить стратегию семикратного поиска, предложенную Г. Буше. Генрих Язепович писал: «Как это ни парадоксально, но чтобы найти оригинальную идею решения конкретной изобретательской задачи, важнее думать не о ней, а о посторонних на первый взгляд вещах» [2, с. 74]. Этот метод осуществляется путем выполнения семи последовательных этапов, на которые условно делится единый творческий процесс. Использование числа «семь» первоначально

применялось только в качестве метода для содействия анализу данных путем одновременного накопления идей. Факты доказали, что в некоторых случаях именно возможность одновременного рассмотрения идей, концепций, взаимосвязей и характеристик способствует генерации новых идей.

Семикратный метод основан на семи вопросах: «Кто? Что? Где? Чем? Зачем? Как? Когда?». Это помогает правильно формулировать творческие задачи, поставленные перед учащимися. Дизайн-моделирование и производство одежды – это сложный процесс, сочетающий в себе решения художественных, технических и социальных задач. Анализ, проведенный на начальном этапе проектирования одежды, помогает определить требуемые функции одежды, наметить внешний вид проектируемого изделия, предложить методы производства и т.д. В процессе понимания последовательности решения профессиональных вопросов, формируется творческая идея, которая является важнейшей частью дизайнерской задачи. Дизайн-идея объекта воплощается в процессе проектирования. Сначала в набросках и зарисовках, затем в эскизе, в макете и конечным результатом является прототип. В набросках и зарисовках студенты-дизайнеры намечают будущую идею объекта. Эскиз помогает определить концепцию дизайнера с учетом существующих современных технологий и культурных достижений социума.

Наводящие вопросы помогают активизировать инновационную деятельность, уменьшить психологическую инертность, упростить поиск вариантов дизайна одежды и найти правильное решение. «Кто?» В самом широком смысле, костюм может удовлетворять не только физические потребности человека, но и потребности в самовыражении и самоутверждении. Поэтому дизайн объекта должен строиться через образ будущих потребителей. Все более важным становится четкое позиционирование целевой аудитории.

Под влиянием цифровых образов на моду были созданы новые товары с более высокими потребительскими свойствами, что привело к увеличению спроса на оригинальные предметы, объекты и одежду (Прил. 8, рис. 1). Существует непрерывное и неограниченное развитие спроса, но уровень потребления должен соответствовать новым требованиям цифровой моды.

«Что? Как? Чем?» С постепенным развитием digital возможностей дизайнер находит множество ответов на эти вопросы. В настоящее

время научные исследования в области формообразования позволяют рассматривать проектирование одежды как сложную систему объектов. Ее форма имеет определенную композиционную зависимость от владельца. Современный образ многослойный. Он включает в себя верхнюю и нижнюю одежду, обувь и аксессуары (головные уборы, перчатки, сумки, ремни, шарфы и т.д.). Формирование каждого из этих элементов образа имеет свои особенности, учитывающие свойства материала, технологию изготовления, назначение, тенденции моды и другие факторы. Использование нетрадиционных материалов в проектировании одежды, позволяет изменять или предлагать совершенно новые идеи. Современные технологии позволяют создавать необычные ткани и способы реализации дизайн идеи. Новейшие разработки и технологии в текстильной промышленности являются одним из основных направлений развития и формирования digital прогресса в XXI веке. Образование субмолекулярных структур в ткани позволяет многократно усиливать ценность продукта и придавать текстильным материалам новые и уникальные свойства. В наступающую эпоху нанотехнологий текстиль является идеальным объектом для быстрого и практического внедрения результатов фундаментальных исследований (Прил. 8, рис. 2).

«Где? Когда?» Географическое расположение, условие жизни, социальные стандарты, возникающие требования к стилю и моде - все это, с одной стороны, формирует одежду, а с другой стороны, обеспечивает человеку наилучшую адаптацию в конкретном обществе через костюм и образ в целом.

Будущие стилисты постоянно ищут новые идеи в любой области искусства и дизайна. Однако, ключевым ресурсом в поиске выступает время. Успевать создавать новый дизайн-продукт в рамках современного цифрового прогресса становится сложнее. Компании, занимающиеся производством потребительских товаров, сегодня заинтересованы не в концептуальной идеи, а в бесконечной генерации продуктов массового спроса. Чтобы не ограничивать творческий потенциал студентов и давать возможность реализовывать художественно-проектные компетенции существует конкурсная деятельность. Именно здесь они могут совмещать полученные знания, умения и навыки в реализации авторских коллекциях и проектах.

Дизайн-проектирование – это поиск и подбор идей. Наиболее благоприятные результаты могут быть достигнуты путем изучения

и применения нетрадиционных эвристических методов наряду с традиционными эмпирическими методами. Нетрадиционные эвристические методы являются предметом исследования эвристики, науки о стимулировании творческого мышления. Существовало множество различных методов исследования для оживления творческих изысканий в решении дизайнерских задач, но исследований было очень мало. В связи с этим важны задачи правильной обработки целей исследования, систематизации и проектирования. Они особенно важны на этапе обучения.

Таким образом, «магическое число – семь, плюс или минус два», при углубленном изучении эмпирической методологии проектирования помогает понять и решить большую часть профессиональных дизайн задач. Семикратный метод поиска новых, нетривиальных способов реализации творческой и проектной идеи является целесообразным для формирования художественно-проектных компетенций студентов – дизайнеров.

Ключевой задачей в современной системе образования становится формирование у студентов умений и навыков самостоятельно мыслить и грамотно работать с получаемой информацией. Как правило, информационные ресурсы наполнены фальшивыми данными. «В запутанной мультимедийной среде любому дизайнеру приходится работать с огромным количеством информации, учиться правильно ее обрабатывать, систематизировать и достойно представлять публике. Каждый дизайнер должен научиться совмещать в себе навыки специалиста, работающего с информационными и инновационными технологиями, и художественные умения, и навыки, полученные в процессе обучения» [2, с. 208].

Эффективность методов развития художественно-проектной компетенции у студентов одна из ведущих задач современной педагогики. Четкие и понятные критерии важны для оценки проектов и необходимы в сфере университетского образования. Грамотная постановка задачи преподавателем помогает объективно оценить работу студента.

Таким образом, эвристический подход в учебном процессе может упорядочить и сфокусировать мышление будущих дизайнеров. Креативные идеи можно генерировать по запросу. Компетентностное художественное образование характеризуется целостным подходом к знаниям, умениям и установкам. Это образовательная форма с высокой степенью индивидуальной ответственности студентов, направленная

на будущую профессиональную деятельность. Творческие способности, способность к критическому осмыслению и способность к росту и инновациям являются ключевыми компетенциями в художественном образовании. Внешняя осведомленность не менее актуальна, поскольку подчеркивает важность текущих событий в профессиональной практике. Эвристические методы не избавляют от необходимости думать, они направляют творческое мышление дизайнеров по наиболее перспективным путям.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Гильмутдинова Е. В., Лимаренко О. В.* Перспективы развития медиадизайна в образовательной среде // Вестник Чувашского государственного института культуры и искусств. 2019. №14. С. 207–211.
2. *Буш Г. Я.* Тайны изобретательства. Рига : Лиесма, 1973.

ЭВОЛЮЦИЯ МЕТОДОЛОГИИ ДИЗАЙНА: ФИЛОСОФСКИЕ ОСНОВАНИЯ ПРОЕКТНЫХ МЕТОДОВ

EVOLUTION OF DESIGN METHODOLOGY: PHILOSOPHICAL FOUNDATIONS OF DESIGN METHODS

П. С. ОСИПЕНКО

P. OSIPENKO

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: polinauniver:polina@gmail.com

В статье рассматриваются философские основания проектных методов в дизайне. Статьи Билла Хиллиера, Джона Масгроува и Пэта О'Салливана, Лайнел Марч, Джеффри Бродбента, Джанет Дейли по этой тематике были впервые опубликованы ещё в 1972–1982 гг. Хиллиер, Масгроув и О'Салливан обращаются к эпистемологии науки и подчеркивают необходимость для дизайна когнитивных «предварительных структур». Марч проводит различие между структурой науки и структурой дизайна и анализирует понятие абдукции в его отличии от индукции и дедукции. Бродбент описывает те теории дизайна, которые делают его более сложной и продуктивной системой,