

**ПРОБЛЕМЫ И ВЫЗОВЫ КОНТЕКСТНОЙ АДАПТАЦИИ
В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АКАДЕМИЧЕСКОМУ
РИСУНКУ СТУДЕНТОВ СПЕЦИАЛЬНОСТИ
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИАДИЗАЙН»**

**PROBLEMS AND CHALLENGES OF CONTEXTUAL
ADAPTATION IN THE PROCESS OF TEACHING
ACADEMIC DRAWING TO STUDENTS MAJORING
IN GRAPHIC DESIGN AND MULTIMEDIA DESIGN**

Ю. Ф. БОРТНИК

Y. BORTNIK

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarussian State University

Minsk, Belarus

e-mail: Yuliabortnik@mail.ru

Статья исследует проблемы и вызовы контекстной адаптации академического рисунка в процессе подготовки студентов специальности «Графический дизайн и мультимедиадизайн», обусловленные цифровой трансформацией профессии. Анализируются системные барьеры контекстной адаптации: методические, технологические, психологические и институциональные. Предлагается многоуровневая стратегия адаптации, включающая методическую реформу, технологическую интеграцию и организационно-кадровую модернизацию. Обозначены перспективы дальнейших исследований этой проблемы. Делается вывод о необходимости стратегической «перезагрузки» методики преподавания академического рисунка как универсального языка визуального мышления для сохранения его роли несущего стержня профессиональной идентичности будущего дизайнера.

Ключевые слова: Академический рисунок; контекстная адаптация; графический дизайн; мультимедиадизайн; цифровизация образования; гибридные методы обучения; визуальная грамотность; дизайн-образование.

The article examines the problems and challenges of contextual adaptation of academic drawing in the process of training students majoring in Graphic Design and Multimedia Design, caused by the digital transformation of the profession. Systemic barriers to contextual adaptation are analyzed: methodological, technological, psychological and institutional.

A multi-level adaptation strategy is proposed, including methodological reform, technological integration and organizational and personnel modernization. The results of research into this problem are outlined. A conclusion is made about the need for a strategic «reboot» of the methodology for teaching academic drawing as a universal language of visual thinking in order to preserve its role in the professional identity of a future designer.

Keywords: Academic drawing; contextual adaptation; graphic design; multimedia design; digitalization of education; hybrid teaching methods; visual literacy; design education

Академический рисунок выполняет главную системообразующую функцию в подготовке специалистов по специальности «Графический дизайн и мультимедиадизайн», и, обладая статусом универсальной дисциплины визуально-пластического цикла, выступает в качестве неоспоримой методологической и практической основы для формирования профессиональных компетенций у студентов.

В процессе освоения навыков академического рисунка закладывается не просто набор технических приёмов, но формируется фундаментальное «профессиональное видение», развиваются аналитические способности, пространственное мышление и особая визуальная культура, обеспечивающая будущих специалистов универсальным языком для анализа, проектирования и воплощения визуальных решений любой сложности и в любой среде [3]. Базовые навыки академического рисунка остаются востребованными на стадии быстрого концептуального скетчинга, визуализации идей, создания раскадровок и сторибордов, обеспечивая скорость и гибкость мыслительного процесса [1]. Можно обоснованно утверждать, что данная дисциплина в процессе изучения создаёт прочную когнитивную и практическую базу, на которой эффективно выстраивается дальнейшее освоение специализированных цифровых технологий и методологий современного дизайна.

Но сохраняя статус фундаментальной дисциплины в подготовке специалистов по специальности «Графический дизайн и мультимедиадизайн», дисциплина «Академический рисунок» сталкивается с необходимостью глубокой контекстной адаптации, понимаемой как стратегический процесс переосмысления его содержания, методов и инструментария в ответ на вызовы цифровой трансформации профессии и образовательной среды [3]. Эта адаптация представляет

собой не механическое обновление, а системную трансформацию, направленную на достижение релевантности классических принципов (изучение формы, конструктивное построение, светотеневая моделировка формы, развитие визуальной точности) в условиях новых профессиональных реалий, где данные компетенции остаются критически важными для формирования пространственного мышления, чувства композиции и понимания визуальной гармонии. Необходимость такой адаптации обусловлена сохраняющейся востребованностью этих навыков в современных практиках – от скетчинга и разработки персонажей до построения перспективы в интерфейсах и 3D-графике, – что подтверждает непреходящую ценность академической базы.

Эффективное внедрение контекстной адаптации в методику обучения рисунку при подготовке современных специалистов в сфере дизайна сопряжено со значительным комплексом взаимосвязанных препятствий. Эти барьеры глубоко укоренены в специфике традиционной педагогической парадигмы и вступают в противоречие с актуальными профессиональными требованиями, предъявляемыми к выпускникам специальности «Дизайн (по направлениям)».

Первостепенную трудность представляет собой фундаментальный методический конфликт. С одной стороны, существует исторически сложившаяся система академического рисунка, базирующаяся на принципе длительного и глубокого штудирования натуры.

Этот подход направлен на формирование тонкого восприятия формы, пространства, светотени и требует значительных временных ресурсов. С другой стороны, современные дизайнерские специальности выдвигают принципиально иные, динамичные и проектно-ориентированные запросы. От будущих дизайнеров требуется умение быстро визуализировать идеи, работать с эскизами и концептами, адаптировать графические решения под конкретные задачи проекта. Этот конфликт усугубляется критическим дефицитом учебного времени, отводимого на дисциплину «Академический рисунок», как правило, лишь 3–4 семестра, что несопоставимо с 4–5 годами в классическом художественном образовании. Неспособность образовательных программ разрешить это противоречие усугубляется отсутствием общепризнанных критериев отбора тех навыков и компетенций в области академического рисунка, которые являются действительно релевантными и достаточными для успешной профессиональной деятельности дизайнера в современных условиях.

Также серьёзным препятствием для адаптации выступают технологические трансформации. Наблюдается выраженный диссонанс при переходе обучающихся от традиционных аналоговых техник к работе в цифровых средах (графические планшеты, специализированное ПО). Эмпирические данные свидетельствуют, что трудности такого перехода фиксируются более чем у 50 % студентов. Широкое распространение и доступность автоматизированных графических инструментов порождают у значительной части обучающихся ошибочное представление о нивелировании ценности и необходимости фундаментальных ручных навыков рисунка. Параллельно происходят изменения в паттернах визуального восприятия у представителей поколения Z, характеризующиеся, в частности, снижением способности к длительной концентрации внимания на статичном изображении. Эти новые когнитивные особенности вступают в острый конфликт с традиционными методами обучения, основанными на продолжительном статичном рисовании с натуры. Результатом этого конфликта становится формирование выраженного когнитивного разрыва в процессе адаптации студентов к требованиям образовательной программы. Названные объективные трудности неизбежно порождают комплекс негативных психологических последствий, формирующих кризис адаптации. Прежде всего это мотивационные кризисы: многие студенты начинают воспринимать академический рисунок как архаичную, оторванную от реальных дизайн-практик дисциплину, что резко снижает их вовлечённость и интерес к освоению её базовых принципов. Во-вторых, возникает когнитивный дисбаланс, обусловленные привычной зависимостью от цифровых инструментов, которая подрывает формирование критически важных базовых навыков визуального анализа формы, пространственного мышления и предварительного планирования работы, которые традиционно развиваются через паттерн ручного рисования, устанавливая прочные нейронные связи между глазом, рукой и мозгом.

Также значимым системным барьером выступают институциональные ограничения, ключевой проблемой которых является недостаточная профессиональная цифровая компетентность преподавательского состава: приблизительно половина преподавателей дисциплины «Академический рисунок» не владеют на необходимом уровне профессиональными графическими программами, активно используемыми в дизайне. Это делает их неспособными адекватно

интегрировать цифровые инструменты в процесс обучения и демонстрировать их связь с традиционными техниками рисования.

Дополнительным сдерживающим фактором является неадекватная материально-техническая база учебного заведения, не соответствующая современным обучающим стандартам (нехватка специализированного ПО). Совокупность этих факторов – кадровых и инфраструктурных – создаёт непреодолимые препятствия для формирования необходимой гибридной среды, которая могла бы обеспечить плавную и эффективную контекстную интеграцию традиционных навыков академического рисунка с актуальными цифровыми практиками дизайна.

Таким образом, проблема контекстной адаптации обучения академическому рисунку в дизайн-образовании предстаёт как сложная многоуровневая система взаимозависимых барьеров, затрагивающих методические основы, технологические аспекты, психологию восприятия обучающихся и институциональные возможности образовательной организации.

Преодоление этих барьеров требует комплексного и системного подхода к модернизации прежде всего учебных программ, переподготовке преподавателей, обновлению инфраструктуры и выработке новых педагогических стратегий, адекватных вызовам времени и специфике дизайнерских специализаций, где академический рисунок переосмысливается не как самоцель или дань традиции, а как живой, динамичный инструмент формирования профессионального визуального интеллекта, чья фундаментальная роль сохраняется, но реализуется через новые формы.

Успешная адаптация образовательной системы к современным вызовам в области подготовки специалистов в области проектно-творческого профиля, представляется достижимой исключительно через синергетическую интеграцию ключевых направлений модернизации. Эта комплексная трансформация должна охватывать содержательно-методические основы, технологическое оснащение и организационно-кадровые аспекты, образуя целостную взаимосвязанную систему. Фундаментальным вектором данной трансформации выступает стратегическое смещение акцентов с традиционной парадигмы, ориентированной на длительное штудирование натуры, в сторону приоритетного формирования у студентов специальности «Графический дизайн и мультимедиадизайн» специфических ключевых ком-

петенций, непосредственно востребованных в их профессиональной практике. К числу таких важных интегральных компонентов профессиональной подготовки, обеспечивающих конкурентоспособность выпускников, относятся развитое пространственное мышление, подразумевающее способность к мысленному оперированию объектами в трёхмерном измерении, анализу их форм и пропорций, конструктивный анализ, требующий умения декомпозировать сложные системы, выявлять функциональные взаимосвязи и критические точки; а также навык построения визуальной иерархии, заключающийся в осознанном структурировании информации для достижения композиционной ясности и эстетической выразительности [2]. Для эффективного развития этих компетенций принципиально важна их тесная связь с профессиональным контекстом, что обуславливает необходимость приближения процесса обучения к решению аутентичных дизайн-задач. Такое моделирование реальных проектных ситуаций погружает обучающихся в проблемное поле, требующее не только применение знаний, но и активизации творческого потенциала, навыков поиска нестандартных решений, работы в условиях ограничений и продуктивной коммуникации.

Параллельно необходимо преодолевать искусственную дихотомию традиционного и цифрового, интегрируя графические планшеты и специализированное ПО в учебный процесс наравне с классическими техниками, тем самым формируя у студентов целостный, взаимодополняющий инструментарий и устраняя барьеры перехода между средами. Данная стратегия неизбежно требует преодоления кадрового разрыва через переподготовку преподавателей, привлечение практикующих специалистов и создание междисциплинарных команд, подкрепив модернизацией материально-технической базы до уровня гибридных лабораторий.

Перспективы дальнейшего развития дисциплины видятся в углублении междисциплинарных исследований: нейрокогнитивных изысканий, объективно фиксирующих особенности формирования навыков в разных средах; эргономических и психофизиологических исследований цифрового творчества; а также культурологического анализа альтернативных графических традиций для обогащения визуального языка. В конечном итоге, контекстная адаптация академического рисунка представляет собой его стратегическую «перезагрузку» как универсального языка визуального мышления в цифровую эпоху.

Её реализация позволяет сохранить за академическим рисунком роль несущего стержня профессиональной идентичности дизайнера, обеспечивающего глубинное понимание формы, пространства и визуальной коммуникации, и подготовить в процессе обучения не операторов софта, а аналитически мыслящих сильных творцов, способных создавать осмысленные решения в любой технологической среде.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Архитектура и дизайн в цифровую эпоху: Коллективная монография по материалам Международной научной конференции. ред.: Н. А. Лаврентьев [и др.]. М. : МГХПА им. С.Г.Строганова 2021г.
2. *Калинина Н. Д.* Конструктивный рисунок. От пространственных отношений к художественным интерпретациям. Учебное пособие. Владивосток : ВГУЭС, 2016.
3. *Краморов С. Н.* Конструктивный рисунок. Учебное пособие. Омск : Академия, 2005.

КОМИКС КАК МЕДИЙНЫЙ ИНСТРУМЕНТ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЯХ

COMICS AS A MEDIA TOOL IN EDUCATIONAL TECHNOLOGIES

Е. В. Гильмутдинова, Е. В. Белько
E. GILMUTDINOVA, E. BELKO

Поволжский государственный университет сервиса
Высшая школа дизайна и искусств
Тольятти, Россия
Volga State University of Service
of the Higher School of Design and Art
Tolyatti, Russia
e-mail: e-lena86@mail.ru

В данной статье авторы рассматривают роль комиксов в образовательной среде. Выявляют потенциал жанра и возможности его использования в учебном процессе. Приводят примеры как зарубежных, так и отечественных образовательных комиксов. Предлагают ряд методических рекомендаций по дизайн-проектированию образовательного комикса. Делают вывод о важности применения новых подходов