

## **РАЗДЕЛ 6**

# **ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ С БИЗНЕСОМ И ПРОМЫШЛЕННЫМИ ПРЕДПРИЯТИЯМИ**

### **ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ В ПОИСКАХ ЗАКАЗЧИКА (ИЗ ОПЫТА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЕКАТЕРИНБУРГСКОЙ АКАДЕМИИ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА)**

### **DESIGN EDUCATION IN SEARCH OF A CUSTOMER (FROM THE EXPERIENCE OF INTERACTION WITH THE EKATERINBURG ACADEMY OF CONTEMPORARY ART)**

**М. А. БЕЛЯЕВА, У. П. ЕФРЕМОВА**

**M. BELYAEVA, U. EFREMOVA**

**«Екатеринбургская академия современного искусства (институт)»**

**Екатеринбург, Россия**

**Municipal Educational Institution of Higher Education**

**«Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Institute)»**

**Ekaterinburg, Russia**

*e-mail: uliana\_ef@mail.ru; 2012marysia@mail.ru*

---

В статье анализируется опыт Екатеринбургской академии современного искусства (МБОУ ВО ЕАСИ, РФ, Екатеринбург). Авторы полагают, что перед современным дизайн-образованием стоит сложная задача – подготовить выпускников к трудовой деятельности на стыке творчества, индустрии и компьютерных технологий, создавая дизайн-продукты для физического и виртуального пространства. Решение этой задачи требует тесного взаимодействия с заказчиками. Студент, выполняя реальный проект, оттачивает необходимые компетенции и формирует индивидуальное портфолио, что поможет ему в трудоустройстве.

*Ключевые слова:* дизайн-образование; сфера культуры; практическая подготовка; проект; заказчик.

The article analyzes the experience of the Yekaterinburg Academy of Contemporary Art. The authors believe that modern design education fac-

es a difficult task - to prepare graduates for work at the intersection of creativity, industry and computer technology, creating design products for physical and virtual space. Solving this problem requires close interaction with customers. A student, completing a real project, hones the necessary competencies and forms an individual portfolio which will help him find employment.

*Keywords:* design education; cultural sphere; practical training; project; customer.

---

Дизайн родился от союза искусства и индустрии, сочетая авторское ремесленничество с промышленными технологиями, а в XXI веке к этим столпам профессии прибавились цифровые технологии, укоренившие дизайн в сетевом медиамире. Поэтому перед современным дизайн-образованием стоит сложная задача – подготовить выпускников к трудовой деятельности на стыке творчества, индустрии и компьютерных технологий, создавая дизайн-продукты для физического и виртуального пространства.

Анализируя актуальные проблемы дизайн-образования, современные исследователи (Н. В. Длотовская, А. Ю. Урбан [1], Л. Ю. Салмин [2], С. Б. Соломенцева [3]) отмечают, что для соответствия требованиям времени вузы должны органично сочетать теорию и практику, поддерживая тесное взаимодействие с реальным сектором экономики и чутко реагируя на его меняющиеся потребности. В связи с этим в данной статье анализируется опыт Екатеринбургской академии современного искусства (РФ, Екатеринбург) – муниципального вуза, нацеленного на подготовку кадров, связанных со сферой культуры и эстетической трансформацией городской среды.

Программа высшего образования «Визуальные коммуникации в области культуры: дизайн объектов и систем» начала свою реализацию в Академии с сентября 2019 года в связи с вступлением в силу нового федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 8 июня 2017 г. № 532.

Программа ориентируется на профессиональный стандарт «Графический дизайнер», утвержденный приказом Минтруда России от 17.01.2017 № 40н и реализуется по заказу Учредителя – Департамента культуры Администрации города Екатеринбурга для решения

актуальных задач в области визуальной коммуникации и городской навигации.

Программа нацелена на подготовку профессионалов, знающих специфику дизайна в сфере культуры, понимающих визуальную символику жизнеустройства городской среды; способных использовать потенциал современных визуальных коммуникаций для нужд учреждений культуры и иных организаций. В ходе освоения программы студенты овладевают компетенциями, необходимыми для реализации следующих профессиональных задач:

- применение современных дизайнерских технологий в решении визуального сопровождения и популяризации проектов и событий в сфере культуры;
- создание визуально-сенсорной системы ориентирования в городской среде;
- проектирование и создание фото, видео и анимационных и других художественно-динамических продуктов;
- разработка полиграфической продукции для освещения деятельности различных организаций;
- проектирование визуальных и графических интерфейсов для медиа-сопровождения деятельности организаций-заказчиков;
- разработка визуальных составляющих фирменного стиля организации, проекта или события, призванных повысить узнаваемость и создать презентационные эффекты в коммуникации на государственном, социальном и коммерческом уровнях;
- замысел и воплощение художественных произведений современного визуального искусства (паблик-арт, стрит-арт, видео-арт);
- визуализация имиджевых объектов, маршрутов, событий для городской навигации (прежде всего – для Екатеринбурга).

Одной из типичных проблем, с которой сталкиваются выпускники вузов, является отсутствие опыта работы в профессиональной сфере. Решение данной проблемы нам видится в реализации практической деятельности поэтапно и с привлечением работодателей. Поэтому данная программа задумывалась как прикладная, для этого в процессе профессиональной подготовки студентов применяется метод сквозного проектирования [4], который позволяет подготовить выпускника к условиям современного производства, так как при выполнении практических заданий обучающиеся выполняют реальный проект и яв-

ляются либо его участниками, либо руководителями. Практическая подготовка включена в рабочие программы всех профессиональных дисциплин, программы практик, а в результате их освоения создаются арт-объекты, медиа и дизайн продукты. С помощью метода сквозного проектирования на каждой дисциплине профессионального модуля студенты выполняют задание и реализуют его в виде готового продукта, который предназначен для нужд вуза или организаций-заказчика. Это дает возможность каждому обучающемуся к государственной итоговой аттестации сформировать объемное портфолио профессиональных достижений и приобрести опыт проектной деятельности в арт, дизайн и медиа проектах.

Для взаимодействия с заказчиками создано специальное подразделение в рамках кафедры актуальных культурных практик «Лаборатория дизайна, арт и медиа проектов». Со всеми организациями – заказчиками заключаются соглашения о сотрудничестве, в том числе и хозяйственные договоры.

В 2024 году студенты профиля выполнили ряд заказов от государственных образовательных учреждений (6 организаций), учреждений культуры (4 организации) и негосударственных учреждений (4 различного профиля деятельности (см. таблицу). В ходе реализованных студенческих проектах были созданы:

- дизайн-проекты – брендбук организации; дизайн-концепция интерьера офиса компании; сувенирная продукция (стикерпаки для телеграмма и для печати, футболоки, силиконовые браслеты, блокноты, пазлы, раскраски, календари, открытки, бытовые сувениры и др.).
- арт-объекты – росписи стен, входных групп; оформление окон в технике бумагопластика;
- мультимедиа продукты: визуальные образы квест-игры; визуальный контент для компьютерной игры, включая концепт арты, разработка иллюстраций персонажей, фона, предметов, природы и их анимация; визуальные образ мультфильма, раскадровка и аниматика, озвучивание и монтаж; видео-арт для театральной постановки.

Следует отметить, что в прошедшем году одни заказы были уже традиционными (роспись стен, оформление окон к Новому году, брендбук организации, сувенирная продукция), а другие – виртуальные арт-объекты, хотя и делались не впервые, но ранее это были

инициативные проекты студентов, а в этом году нашли своего заказчика. Например, компьютерная игра «Путь Батыра» (Приложение 15, рис. 1–12) сделана по заказу Фонда социальной активности «Идея» (г. Полевской, Свердловской обл.). Это обучающая видеоигра для молодежи, основанная на изучении национальных культурных особенностей и башкирской мифологии, является современным интерактивным средством популяризации культурно-исторического наследия башкирского народа – одного из коренных народов среднего и южного Урала [5].

### **Заказчики и проекты, реализованные студентами ЕАСИ в 2024 г.**

№	Заказчик	Проект и его результаты
0,75		
1	ГБОУ СО Екатеринбургская школа-интернат «Эверест»	Арт-объект (роспись входной группы)
2	Детская музыкальная школа № 11 им. М. А. Балакирева	Брендбук школы
3	МАУК ДО ДМШ №1 им. М. П. Фролова	Брендбук школы
4	МАУ СОШ № 141	Арт-объект: роспись стены в холле школы (Прил.15, рис. 1)
5	МАОУ Гимназия № 8 «Лицей имени С. П. Дягилева»	1. Арт-объект «Роспись в стиле лайн-арт» на стене в холле гимназии 2. Брендбук школы 3. Разработка визуальных образов мультфильма «Приключения Оша», популяризирующего коми-пермятское наследие (Прил.15, рис. 2–4)
6	МБОУ ЕДШИ № 3 им. А. И. Корзухина	Брендбук школы

Государственные и муниципальные учреждения культуры		
1	Информационно-туристическая служба «Столица Урала»	Брендбук организации
2	Исторический музей города Полевской (Свердл. обл.)	Разработка сувенирной продукции: (Прил.15, рис. 5–6)
3	Культурный центр «Орджоникидзевский»	1. Разработка визуальных образов для квест-игры «Новогодний Горыныч» 2. Оформления окон на фасаде здания к Новому году в технике «бумагопластика» (Прил.15, рис. 7)
4	Окружной Дом Офицеров	Брендбук организации
5	Муниципальный театр «Провинциальные танцы»	Видео-арт «Откровение»
Негосударственные организации		
1	Корпорация развития среднего Урала	Брендбук организации
2	Культурно-выставочный комплекс «Синара-Центр»	Разработка сувенирной продукции для фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt (Прил.15, рис. 8)
3	ООО «АСК» (Автоматизированные системы и комплексы)	1. Брендбук организации 2. Дизайн-концепция интерьера офиса компании (Прил.15, рис. 9–10)
4	Фонд социальной активности «Идея» (г. Полевской, Свердловской обл.)	1. Брендбук организации 2. Разработка визуальных образов компьютерной игры «Путь Батыра» по культурно-историческому наследию башкирского народа (Прил.15, рис. 11–12)

Всего из 20 проектов (см. таблицу), сделанных в интересах заказчиков, цифровые продукты, относящиеся к визуальному искусству

(видео-арт, компьютерная игра, мультфильм) составили 15% (3 от 20); традиционные дизайн-продукты (брендбук, дизайн интерьера, сувенирная продукция) – 60% (12 от 20).

Для выполнения заказов были подключены обучающиеся 1–4 курсов, и следует отметить, что количество заказов на данный момент превышает возможности Академии, поскольку на профиле «Визуальная коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем» учится чуть более 40 студентов.

Работа с заказчиками создает благоприятные условия для выполнения вариативных задач всех видов практик (учебной, производственной (1–2), преддипломной) и обеспечивает отработку следующих профессиональных умений:

- анализ объекта проектирования, аналогов и целевой аудитории проекта;
- работа в команде по созданию концепции и технической разработки дизайн, арт или медиа продуктов;
- диалог с представителями заказчика;
- создание и реализация объектов визуальной информации и коммуникации на всех этапах проектирования;
- применение инструментов стандартного и специфического программного обеспечения при создании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- оформление отчетной документации по проекту;
- презентация результатов в ходе публичного выступления.

Работа над проектом оказывает и воспитательное воздействие на студентов, способствуя повышению насмотренности, совершенствованию художественно-эстетического вкуса и стиля, формированию уважительного отношения к культурному наследию, закреплению норм делового общения.

Взаимодействие вуза с городским сообществом осуществляется и через такие формы сотрудничества как экспонирование выставок студентов и преподавателей, проведение мастер-классов (по аквагриму, росписи футболок, городецкой росписи, созданию открыток по мотивам Бажовских сказов, разработка сувенирной продукции и др.) в рамках дизайн-интенсивов, организуемых для различных категорий граждан в образовательных организациях и библиотечных центрах Екатеринбурга и соседних малых городах.

Реализуя прикладную направленность обучения, Академия имеет и международный партнерский опыт с КНР (Китайская Народная Республика). Это проект «Язык древнего моря»: авторы – С. Маринских, С. Гребнева, А. Кузнецова, руководители – .П. Ефремова, О. А. Цесевичене. Проект возник в результате партнерства с Фондом социальной активности «Идея» при участии представителей группы компаний «Минерал Ресурс» и стал частью регионального образовательного проекта «Мраморная миля: КАРЬЕРный рост», предназначенного для молодых художников, скульпторов, дизайнеров и нацеленного на освоение технологий работы с мрамором, в том числе через изучение художественного наследия известных советских скульпторов (С. Д. Эрзя, И. Д. Шадр), чье творчество было связано с мраморным карьером в городе Полевской (РФ, Свердловская область).

Идея выставочного проекта «Язык древнего моря» – «расшифровка» языка древнего моря на основе визуального сходства графического рисунка уральского мрамора с китайскими иероглифами, позволившая визуально объединить элементы, разные по своей природе. Выставка знакомит с культурой востока и с историей мрамора, образовавшегося в результате иссушения древнего моря, которое миллионы лет назад находилось на территории современного Урала [6].

В течение 2024 года выставка «Язык древнего моря» демонстрировалась на многих культурных площадках Екатеринбурга, в том числе на международном музыкальном фестивале в рамках Русско-Китайской выставки (18–21 марта 2024) на площадке Уральской консерватории им. М.П. Мусоргского» и на 14-й международной промышленной выставке, крупнейшей на Урале, «ИННОПРОМ-2024» прошедшей под девизом «Технологическое партнерство: формируя образ будущего» (7–11 июля 2024 г.).

Проект «Язык древнего моря», соединяя прошлое и настоящее в природе и культуре, послужил символическим мостом для организации стажировки преподавателей и студентов Академии в Институте дизайна Шеньянского педагогического университета (18–30 сентября 2024 гг.). Дальнейшее сотрудничество в настоящее время развивается в рамках проекта подготовки русско-китайского словаря по художественному образованию.

Выводы: чтобы в полной мере соответствовать требованиям времени и успевать за темпами технологической эволюции современное дизайн-образование должно иметь прикладную направленность.



Работа с заказчиками создает благоприятные условия для выполнения вариативных задач всех видов практик и обеспечивает отработку необходимых профессиональных умений. Судя по опыту ЕАСИ, в 2024 году, в первую очередь, у заказчиков и партнеров пользовались спросом традиционные дизайн-продукты (айдентика организации, дизайн-концепция интерьера, сувенирная продукция), но и цифровые продукты (анимационный фильм, видео-игра, видео-арт) тоже нашли заинтересованного заказчика.

### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Длотовская Н. В., Урбан А. Ю.* Цифровизация и визуальные коммуникации в современном городе // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования : матер. науч.-практ. конф. / Белорус. гос. ун-т ; науч. ред. Х. С. Гафаров; редкол.: Н. Ю. Фролова (гл. ред.) [и др.]. Минск : БГУ, 2023. С. 275–280.
2. *Салмин Л. Ю.* Дизайн-образование: кризис смыслов и перспективы трансформации // Проект Байкал. 2020. Т. 17. № 66. С. 170–175.
3. *Соломенцева С. Б.* Тенденции развития дизайн-образования в высшей школе // Музыкально-эстетическое и художественное образование: опыт, традиции, инновации : матер. научно-практической конф., Елец, 26 октября 2023 года. Елец: Елецкий государственный университет им. И. А. Бунина, 2023. С. 97–102.
4. *Соколов Е. В., Сардак Л. В.* Описание, апробация и внедрение метода сквозного проектирования при обучении дизайнеров // Актуальные вопросы преподавания математики, информатики и информационных технологий. 2023. № 8. С. 73–80.
5. Популяризация национального наследия через создание цифрового продукта-обучающей компьютерной игры / У. П. Ефремова, В. М. Камаева, О. А. Цесевичене, А. Д. Шумайлова // Управление культурой. 2024. № 4(12). С. 25–35.
6. *Самохина Э. Г., Ефремова У. П.* «Мраморная миля»: язык древнего моря или опыт культурной дипломатии для студентов // Диалоги о защите культурных ценностей: матер. научно-практической конф. / под ред. Е. Ю. Витюк. Екатеринбург: Уральский государственный архитектурно-художественный университет, 2022. С. 187–189.