

**Е. К. Осадчая**

*г. Екатеринбург, Россия*

**ДИЗАЙН-ПРОЕКТ КАК ХУДОЖЕСТВЕННО-  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ФОРМА  
ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** дизайн, предпрофессиональное образование, дизайн-образование, дизайн-проектирование, этапы, эскиз, макет, компьютерная графика, проектная графика, визуализация, тема проекта.

**АННОТАЦИЯ:** данная статья посвящена проблеме обучения основам дизайн-проектирования в детских школах искусств. В результате освоения дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн» выпускник для итоговой аттестации может представить выпускную работу в форме дизайн-проекта, позволяющего выявить уровень сформированности у учащегося комплекса знаний, умений и навыков в области методики дизайн-проектирования, проектной графики, эскизирования, макетирования, компьютерной графики. Процесс художественного проектирования включает последовательные этапы: (1) исследовательский, (2) поисковый, (3) этап проектирования, конструирования и визуализации. Диапазон тематики проектов для учащихся очень широк. Данная методика дизайн-проектирования приближает учебную работу учащихся к реальной работе дизайнера.

**Е. К. Osadchaya**

*Yekaterinburg, Russia*

**A DESIGN PROJECT AS ART RESEARCH FORM  
FINAL EVALUATION OF STUDENTS**

**KEYWORDS:** design, pre-professional education, design education, design, stages, sketch, mock-up, computer graphics, graphic design, visualization, project theme.

**ABSTRACT:** this paper addresses to the issues of design-project learning at children's art school. As a result, a student can present his/her final assignment as a design project that allows to identify the level of knowledge, abilities and skills in the field of design methodology, graphic, sketching, prototyping and computer graphics. The process of art design includes the successive stages: (1) evaluation, (2) research, (3) the stage of design, engineering and visualization. The complex of students' project theme may vary. This training methodology brings students' activity to the real designer work.

Дизайн является детищем XX века. Именно в начале XX столетия впервые о нем заговорили, когда на смену ремесленному типу производства пришел массовый выпуск стандартных изделий, серийная промышленная продукция, машины. Зарождение дизайна как самостоятельной профессиональной деятельности связано с развитием массового производства, технологий и прикладных наук. В связи с усилением интереса к дизайну, специфике деятельности профессионала-

дизайнера он стал достаточно модной профессией. Немало творческих личностей сделали его привлекательным, продемонстрировали возможности дизайнеров в организации жизни, развитии культуры.

Александр Николаевич Лаврентьев, автор многих книг по дизайну, доктор искусствоведения, член Союза дизайнеров России определяет дизайн как «вид проектно-художественной деятельности, связанный с разработкой предметного

окружения человека, систем визуальной коммуникации и информации, организацией жизни и деятельности человека на функциональных, рациональных началах». Также он определяет цель дизайна: «удовлетворение разнообразных потребностей человека, включая потребность в культурной идентификации, эффективная организация предметной и информационной среды жизни и деятельности на основе художественно-образных моделей» [1]. Сергей Михайлович Михайлов, академик, профессор, вице-президент Союза дизайнеров России в своих книгах указывает, что «дизайн - это комплексная междисциплинарная проектно-художественная деятельность, интегрирующая естественнонаучные, технические, гуманитарные знания, инженерное и художественное мышление, направленная на формирование на промышленной основе предметного мира в чрезвычайно обширной «зоне контакта» его с человеком во всех без исключения сферах жизнедеятельности» [2].

Дизайн является частью культуры (научно-технической и художественной) и фактором ее преобразующим, отражает новации и современные изобретения в технике, инженерном и художественном творчестве и сам изобретает их. Существуют жанры, области, направления и тенденции в дизайне. Дизайн как особая форма творчества охватывает многие сферы человеческой жизни, в связи с чем существуют ведущие виды современного дизайна - графический, промышленный и средовой, произведения которых в совокупности определяют образ жизни нашего времени. Во всех этих областях, несмотря на узкую специализацию и определенное проблемное поле, есть единый проектный подход, понимаемый нами как вид деятельности, содержащий элементы планирования, организации и структурирования, этапы последовательности действий, так или иначе характеризующие дизайн в целом.

С древнейших времен человечеству, конечно же, были известны многие приемы, способы, методы художествен-

ной деятельности и проектирования. Но в XIX и XX веках с ростом массового промышленного производства и относительно быстрым насыщением рынка товарами потребительские и эстетические свойства товаров не могли остаться без внимания, что привело к коренному пересмотру традиционных принципов формообразования и становлению современного дизайнерского проектирования и дизайн-образования.

Сегодня в своей работе дизайнер пользуется всем арсеналом проектных средств: от композиционного формообразования и функционального анализа до технического конструирования и концептуальных моделей предметной среды. Знания и навыки дизайнера, запас знаний художественных ценностей и хорошо развитая творческая интуиция имеют большое значение в решении ряда сложных задач и позволяют учитывать многообразные факторы, не поддающиеся математическому расчету и влияющие на образование новых сооружений и вещей. Создание целостного объекта требует от дизайнера глубоких знаний экономики, производства, потребления, психологии, социологии, понимания духовных запросов общества, а также богатый художественно-практический опыт.

Современная система художественного образования позволяет получать такой опыт, связанный с формированием начальных знаний и навыков будущих дизайнеров уже со школьной скамьи. Если в XX веке подготовка дизайнеров осуществлялась в основном в вузах художественного и промышленного направления (архитектурная академия, строительные вузы, политехнические вузы), а затем, через десятилетие, подготовка данных специалистов стала осуществляться и в педагогических вузах, то в последние годы в рамках дополнительного художественного образования реализуется предпрофессиональная общеобразовательная программа «Дизайн». В настоящий момент предпрофессиональное образование находится в стадии своего становления. Согласно положениям фе-

деральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн» и сроку обучения по этой программе выпускник должен обладать комплексом знаний, умений и навыков, позволяющих в дальнейшем осваивать профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства, а именно, должен знать основные методы дизайн-проектирования, проектную графику, приемы и методы макетирования, уметь применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования, обладать навыками работы с эскизами, передачи четкой конструкции предметов и фактуры с выявлением планов и т. д. В рамках расширенной (с дополнительным годом обучения) предпрофессиональной общеобразовательной программы помимо этого у выпускника должен быть сформирован: комплекс знаний, умений и навыков в области современных принципов, методов и приемов работы над дизайн-проектом, в том числе, с учетом особенностей аппаратных и программных средств, применяемых в дизайне, опыт выполнения графической части проекта, макетов, оригиналов художественно-графических элементов проекта [3].

Таким образом, из вышеуказанных требований следует, что выпускник для итоговой аттестации представляет выпускную работу, которая может быть выполнена в форме художественно-исследовательского проекта (дизайн-проекта). Работа над дизайн-проектом и его презентация (защита) свидетельствуют об уровне предпрофессиональной подготовки учащегося. Данная работа может осуществляться учеником в течение всего последнего полугодия или даже года обучения. В дизайн-проектировании, как в любой деятельности, существуют различные методики и подходы. Для решения учебных задач, опираясь на психолого-педагогические особенности воз-

растной группы учащихся, в процессе художественного проектирования определим три этапа.

Первый этап – исследовательский, его также называют «анализом проектной ситуации». Начинается он с технического задания, которое содержит информацию о функциональном назначении, условиях эксплуатации проектируемого изделия, основные технические данные (габариты, материалы и пр.). Такое задание могут определить как непосредственный руководитель проекта, так и другие педагоги, администрация школы, родители ученика, выступающие в роли заказчика проекта, а также и сам ученик. На данном этапе проводится сбор материала на основе отечественного и зарубежного опыта, а затем его анализ. Происходит изучение аналогичных образцов изделий в натуре, дистанционно и по литературным источникам. Также на данном этапе происходит определение цели, задач проектирования, потребителя, выявление проектных проблем, определение средств реализации проекта. Так, исследовательский этап составляет основу дизайнерского проектирования, поскольку получив всю необходимую информацию, дизайнер может перейти к следующему этапу.

Второй этап – поисковый. В ходе данного этапа с помощью эскизов и с учетом сделанных на первом этапе выводов происходит поиск принципиального художественного, конструкторского, формального и цветового решения. После анализа возможных вариантов выбирается наиболее оптимальный, удовлетворяющий заявленным требованиям и отвечающий основным принципам дизайн-композиции. Эскизы выполняются в виде рисунков и чертежей – черно-белых и в цвете. В них предлагаются целесообразные объемно-компоновочные схемы, выкройки, выкраски и т. д. Например, если это печатное издание (книга, журнал, брошюра, альбом), то это – компоновка текста и иллюстраций, варианты верстки, поиск шрифтов, оформление колонцифры, форма издания и дизайн-обложка, а вместе с тем, – общая концепция. Доста-

точно сложной темой, но на определенном уровне вполне выполнимой, может оказаться интерьер: план помещения, расстановка оборудования, варианты использования тех или иных материалов и видов отделки, возможности суперграфики. Первые эскизы, как правило, компоновочные, выполняются без соблюдения масштаба и направлены на поиск идеи, формы, принципиальных моментов. Последующие же эскизы направлены на проработку деталей и могут выполняться в определенном масштабе (1:10 или 1:5).

В процессе эскизного поиска, как правило, используются карандаш, шариковая ручка или маркер и лист бумаги. Также в зависимости от материального оснащения школы и возможностей учащихся эскизы могут выполняться с помощью графического планшета в растровом редакторе. Важно быстро найти идею и зафиксировать ее. Одновременно ведется поиск объемно-пространственного решения с помощью макетирования, в процессе которого можно получить наиболее полное представление о форме, пропорциях, соотношениях деталей проектируемого объекта, материалов и фактур. Данный поиск можно осуществить, используя реально существующие средства: бумага, картон, пластик, ткань, дерево и др. А также виртуальные средства, представленные графическими компьютерными программами (двумерными растровыми, векторными и трехмерными), где в реальном времени можно увидеть быстрый результат взаимодействия различных объектов, «проиграть» возможные варианты и сохранить каждый из них, отменить действия и вернуться к исходным, внося коррективы в их композиционный строй. Результатом поиска должно стать проектное решение, отражающее концепцию проекта и которое на следующих этапах будет наглядно представлено и обосновано. Так, внутри второго этапа можно выделить субэтапы: компоновочный, детальный, концептуальный.

Третий этап – проектирование, конструирование и визуализация, когда в

определенных масштабах выполняются чертежи, образцы изделия, создаются итоговые макеты, планшеты и другие презентационные материалы проекта. Выполняются макеты общего вида изделия, его конструкции, апробация проекта. Происходит конкретизация проектного решения и его обоснование: композиционное, цветовое, фактурное, конструктивное, эргономическое, обоснование выбора материалов и т.д. Для защиты дизайн-проекта учащийся подготавливает мультимедийную презентацию.

Возможность итоговой визуализации проекта (как для преподавателя в своей работе, так для юного дизайнера) представлена широким выбором цифрового инструментария: профессионально-ориентированные компьютерные графические программы и пакеты программ (на условиях платной и бесплатной лицензии), графические планшеты, сканеры, принтеры, плоттеры и т.д. Существуют установленные технические требования к подготовке изображений для печати, известны минимальные системные требования к современному персональному компьютеру, предназначенному для работы с графикой. Выполнение проекта с использованием современных компьютерных технологий позволяет осуществить все задумки учащихся, оптимизировать процесс визуализации проекта, более наглядно представить проект и сделать презентацию с использованием всех современных мультимедийных средств. Более подробно вопросы использования компьютерных технологий в художественно-проектной деятельности освещались нами ранее [4]. Вместе с тем, ручная работа и современные цифровые средства помогают созданию авторского проекта. Это обогащает работу, развивает мастерство и придает ей истинный авторский дух.

На каждом этапе учащийся следует методике художественного проектирования и определяет необходимые средства. Каждый этап художественного проектирования ставит перед учащимся свои требования, определяет результаты, ко-

торые необходимо достичь. Перед началом дизайн-проектирования преподаватель совместно с учащимся разрабатывает план работы, в котором отражаются тема, последовательность этапов, сроки и результаты. Самостоятельность в выборе средств реализации проекта, соблюдение сроков и получение результатов на каждом из этапов выступают важными критериями оценки уровня подготовки учащихся.

Диапазон тематики проектов очень широк. Следует останавливать свой выбор на теме, имеющей актуальность, новизну и, конечно же, отвечающей интересам и возможностям ученика. Объект проектирования может быть пригоден как для реального воплощения и использования, так и существовать только в качестве концепта. Возможными объектами и темами выпускного дизайн-проекта могут стать: «Мое портфолио», «Альбом моего класса», «Наш школьный журнал», «Дизайн детской книги», «Игровое оборудование для детской площадки», «Мой робот-помощник», «Часы-трансформер», «Детский автомобиль», «Игрушка-трансформер», «Дизайн школьного каталога творческих работ», «Дизайн школьной газеты», «Подарочная упаковка», «Сувенир для моей мамы», «Дизайн выставки», «Дизайн события», «Мультимедийное сопровождение кон-

курса художественной школы», «Дизайн входной группы художественной школы», «Пришкольный дворик», «Дизайн сайта художественной школы» и многие другие.

Данная методика дизайн-проектирования приближает учебную работу учащихся к реальной работе дизайнера в действительности, позволяет погрузиться в живой творческий процесс. Ребята на практике знакомятся с основными методами дизайн-проектирования, осваивают проектную графику, скетчинг и макетирование, осознают возможности компьютерной графики и необходимость качественной визуализации, видят функциональный результат своей деятельности. В ходе выполнения дизайн-проекта учащиеся начинают разбираться, в каких случаях следует использовать ту или иную компьютерную программу, технику, средства. В рамках таких проектов происходит интенсификация формирования и развития проектной и информационно-художественной культуры учащихся, начальных навыков профессиональной деятельности и устойчивого интереса к образовательной области «Дизайн». Процесс дизайн-проектирования является достаточно трудоемким и сложным, но вместе с тем увлекательным для юных дизайнеров.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Лаврентьев А. Н. История дизайна: учебное пособие / А. Н. Лаврентьев. – М.: Гардарики, 2007. – 303 с.
2. Михайлов С. М. История дизайна: учебное пособие / С. М. Михайлов. – М.: Союз дизайнеров России, 2004. Т. 1. – 280 с.
3. Приказ Министерства культуры РФ от 9 августа 2012 г. N 855 «Об утверждении федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн» и сроку обучения по этой программе».
4. Осадчая Е.К., Перевышина Н.Ю. Электронный учебно-методический комплекс как средство повышения качества образования студентов по компьютерной графике / Е.К.Осадчая, Н.Ю.Перевышина; ФГБОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет». – Екатеринбург, 2011. – 128 с.