

Професійно-орієнтовані засади дизайн-проектування з використанням графічних комп'ютерних програм. (З досвіду підготовки майбутніх фахівців дизайну)

Аналіз науково-педагогічної та спеціальної літератури і педагогічний досвід свідчать про те, що в нашому суспільстві, до громадян які прагнуть достойно увійти у європейський економічний та культурний простір, стрімко зростає рівень якості професійного продукту. Зокрема у цьому контексті дизайнерський продукт стає тим необхідним і дуже важливим чинником завоювання гідного місця у міжнародному просторі, що стверджує як нашу державу, так і особистість вітчизняного митця у цьому просторі.

Таке завдання суспільства цілком залежить від якості і змісту професійної дизайнерської освіти, від грамотного застосування у її системі сучасних технологій навчання. Належне володіння інформаційно-графічною культурою задовольняє суб'єктивну потребу у творчій самореалізації і саморозвитку особистості та сприяє соціальній адаптації громадян. Імовірність успішного розвитку інформаційно-графічної культури залежить від особистого прагнення (цілеспрямованості) конкретної людини повною мірою реалізувати свої можливості і здібності. Педагогічний колектив кафедри дизайну ВНЗ Інституту реклами працює над проблемою «Диференційований підхід у підготовці фахівця з дизайну на основі їх професійно-орієнтованих планів».

Аналіз даної проблеми дає ключ до конструювання системи моделей програмного забезпечення, спрямованих на розв'язання наступних освітніх завдань:

- Розвиток світоглядних, громадянських та спеціальних компетентностей студента.
- Формування творчої особистості студента-дизайнера, готового до самостійної роботи в різних сферах життєдіяльності – виробничій, духовній, сімейній, науковій;
- вміння знайти своє місце у житті суспільства;
- високо професійно і компетентно реалізувати свої здібності – тобто бути конкурентно спроможним та практично здатним до дизайн-проектування у ринкових умовах.

У процесі цього дослідження було виявлено відсутність тих необхідних спеціально-орієнтованих програм та навчально-методичного забезпечення до них, які б відповідали сучасним науковим, освітнім та технологічним вимогам. Саме ця проблема спонукала до поетапного її розв'язання. В першу чергу — до розроблення авторської програми спецкурсу «Основи дизайн-проектування з використанням комп'ютерної графіки», спрямованого як на розвиток інформаційно-візуального графічного мислення студентів-дизайнерів так і на навчально-практичну реалізацію творчих здібностей студентів.

І. Теоретичне обґрунтування досвіду.

Людину – її уподобання, загальну культуру, тощо багато у чому визначає та виховує предметно-просторове оточення, те середовище, у якому людина навчається, працює, живе, відпочиває – це природа, соціум, предмети людської праці, зокрема витвори побуту та мистецтва, предметно-архітектурний простір. Природне оточення відіграє також важливу роль, тому що завдяки рівновазі між її внутрішнім життям і зовнішнім оточенням, де розгортається професійна діяльність членів суспільства, в людині досягається повна гармонія різних її якостей.

Програму курсу побудовано таким чином, щоб об'єктивно склалися компетентнісні уявлення студентів про специфіку дизайну, його ролі в життєдіяльності людини, про джерела та розвиток мистецтва, про місце і значення для суспільства власної творчої діяльності, особливості перетворення навколишнього світу речей, продуктів технічного виробництва, природного середовища засобами художнього професійного дизайну.

За визначенням О. Хмельовського “дизайн — це творчо-конструктивна діяльність, спрямована на гармонізацію в людині і навколо неї природного середовища зі штучним, а дизайн-творчість – це і наука, і мистецтво, і технічна творчість, і філософія, і духовна практика, які разом спрямовані на вивчення і утвердження гармонії у цілому і в конкретних гармонійних системах” [4].

Особливістю змісту запропонованого нами курсу є проникнення у внутрішню сутність предмета, його споконвічну і основоположну важливість для творчості, моделювання специфічних прийомів і засобів виховання у студентів здатності бачити і вирізняти в природі її прекрасні сторони та актуалізувати це бачення для інших засобами своєї творчості.

Іншими словами, наша програма спрямована на розвиток тієї творчої здатності майбутніх художників—дизайнерів, що забезпечує практичну, духовну і широку світоглядну основу суспільної діяльності. Це має допомогти їм у пошуках повноцінних сучасних засобів створювання предметного простору: інтер'єрів та екстер'єрів, проектування матеріальних об'єктів та моделювання життєвих функцій на основі методу компонування, з метою надання результатам проектування естетичних та гуманізуючих якостей суспільства, оптимізації взаємодії людини і суспільства.

Курс «Основи дизайн—проектування з використанням комп'ютерної графіки» спрямований на розвиток інформаційно-графічної культури студентів та активізацію внутрішнього усвідомленого прагнення кожного студента до постійного професійного удосконалення своєї майстерності та надання освіти сучасних параметрів.

Реалізація цієї концепції вимагає врахування наступних положень:

1. Педагогічною основою курсу є навчання студентів теоретичним і практичним базовим поняттям дизайну і знайомство з комп'ютерною графікою. У навчанні повинні бути відбиті всі етапи засвоєння знань, виконання практично-тренувальних творчих завдань. Роботи творчого змісту повинні використовуватися при вивченні всіх розділів курсу.

2. Графічне комп'ютерне проектування фізично існуючих об'єктів неможливо відокремлювати від розвитку мислення студентів-дизайнерів.

3. Навчання основ дизайн-проективання і комп'ютерної графіки базується на принципах потреби застосування знань у вирішенні поставленої задачі, а також дає розвиток творчим здібностям, формує естетичний смак, об'єднуючи науково-технічні інноваційні розробки з естетичними.

У навчальній програмі нами поставлено за мету навчити фахівців дизайну створювати об'ємні (3D графіка) і плоскі зображення різноманітних об'єктів, а також застосовувати придбані знання до вирішення творчих задач, пов'язаних із дизайнерськими розробками для створення нових виробів – продуктів творчості.

У процесі навчання основ дизайн-проективання з використанням комп'ютерної графіки виставляються такі практичні завдання:

- розглянути можливості використання найбільш популярних комп'ютерних графічних редакторів;
- навчити студентів створювати власні зображення, використовуючи головний інструментарій, палітри текстур, фактур та кольору, застосування фільтрів та ефектів, вбудованих у архітектуру цих програм;
- через систему спеціальних завдань сприяти розвитку творчого мислення студентів-дизайнерів;
- за допомогою вивчення теоретичних та практичних базових понять з комп'ютерної графіки, розвинути інформаційно-візуальну і естетико-критеріальну професійну культуру фахівців дизайну.

II. Технологічні процедури в межах даного досвіду.

Процес інформатизації суспільства змінює традиційні погляди на перелік умінь та навичок, необхідних для якісної і висококультурної соціальної адаптації громадян у соціумі. З розвитком сучасних цифрових технологій і збільшенням їх ролі у сферах творчої й інтелектуальної праці виникають нові професії, засновані на прикладному використанні цих технологій на виробництві.

Машинна графіка стала яскравою прикметою нашого часу — сьогодні це найбільш наочний засіб подання різноманітних повідомлень і задумів за допомогою комп'ютера. Особливої ваги набувають комп'ютерні графічно-інформаційні технології, які охоплюють всі галузі інформатики. Їх методологічна основа, інструментальна база й сфер застосування невпинно розширюється, проникає у все ширше коло найрізноманітніших галузей життєдіяльності людини. При цьому основним функціональним реалізатором таких технологій виступає комп'ютерна графіка, що є найвидовищнішою багатofункціональною складовою цих технологій. Вона найлегше сприймається та найшвидше обробляється (на інформаційному і образно-семантичному рівні) й засвоюється людиною, а головне – повною мірою відповідає природним психологічним особливостям сприйняття людиною навколишнього середовища [3].

Спектр застосування комп'ютерної графіки настільки широкий, що торкається практично кожного користувача та професіонала у вирішенні вічних задач мистецтва, де віртуальна реальність, фрактальна геометрія, реалістичний синтез живих об'єктів, комп'ютерна анімація відкривають нові можливості на шляху до творчості.

Багатий потенціал комп'ютерної графіки визначається математичною базою, носіями якої є конкретні фахівці, тому її подальший розвиток і поширення в значному ступені залежать від рівня як загальної, так і фахової освіти. Принципове значення для даного дослідження має визначення сутності інформаційно-графічної культури. Категорія «інформаційно-графічна культура» є інтегруюче поняття, що включає такі компоненти як «знання й уміння у галузі інформаційно-візуальних технологій» «художньо-творча діяльність». Вихідним моментом у розумінні розвитку інформаційно-графічної культури виступає уявлення про художньо-творчу діяльність як найважливішу сферу духовного життя людини, тому поняття «інформаційно-графічна культура» характеризує більш високий ступінь розвитку особистості.

III. Культура засвоєння нової технології навчання.

У ході проведеного експерименту, що проходив у реальних умовах навчально-виховного процесу інституту, вдалося оптимально реалізувати модель розвитку інформаційно-графічної культури студентів-дизайнерів. Дослідницька робота підтвердила, що рівень розвитку інформаційно-графічної культури студентів-дизайнерів, побудованої за програмою нового навчального курсу підвищився. Це свідчить про ефективність проведеної роботи. Проведене дослідження дозволяє зробити наступні висновки.

1. Інформаційно-графічна культура – інтегруюче поняття, що включає такі означення, як «знання й уміння у галузі інформаційних технологій» і «художньо-творчої діяльності», сприяє досягненню освітньої мети.

2. Забезпечується розвиток інформаційно-графічної культури студентів-дизайнерів в ході послідовно вибудованих науково-дослідних та практичних моделей (діагностичного, прогностичного, діяльнісно-оцінювального) етапів.

3. Критеріями розвитку інформаційно-графічної культури студентів-дизайнерів, які навчаються, є: мотиваційна та практична готовність до художньо-творчої діяльності; можливість творчого вирішення поставлених завдань засобами комп'ютерної графіки.

4. Успішність розвитку інформаційно-графічної культури студентів-дизайнерів, які навчаються, забезпечується сукупністю зовнішніх і внутрішніх освітньо-педагогічних умов. Перспективами подальших досліджень можуть стати проблеми диференційованого підходу до змісту художньої освіти.

Як наголошує Ю. Дорошенко сьогодні не може існувати без авторських розробок комп'ютерних графічно-інформаційних та мультимедійних технологій в освітньому процесі. Він пише: «На жаль, на цей час у справі інформатизації освіти все робиться "з точністю до навпаки". Навіть

незважаючи на те, що у всіх розвинених країнах зараз здійснюється вселюдний перехід від "комп'ютеризації освіти" до "комп'ютерної освіти". А це — якісно новий рівень освіти, провідну роль у якій відіграватиме комп'ютер з відповідним програмним, інформаційним, технічним забезпеченням, засобами комунікації й передачі інформації.

При цьому провідна роль належатиме самоосвіті за допомогою комп'ютера, що повною мірою враховуватиме індивідуальні особливості учня (суб'єкта навчальної діяльності прим. автора) й сприятиме найбільш повному розкриттю й розвитку творчих здібностей й талантів. А це, у свою чергу, вимагає проведення різноманітних наукових й педагогічних досліджень з метою виявлення сутності комп'ютерного навчання, його психологічних особливостей, можливих наслідків та розробки необхідного методичного й програмного забезпечення, основою інтерфейсу якого буде комп'ютерна графіка. Тому одним з пріоритетних напрямків наукових досліджень в галузі інформатики може бути розробка комп'ютерних графічно—інформаційних та мультимедійних технологій в освіті».

ЛІТЕРАТУРА

1. Боровский Л. “Методические основы обучающих компьютерных программ”, Математика (ПС) – 2002. – №21. – с.14-17.
2. Жалдак М., Лапінський В., Шут М. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання математики, фізики, інформатики. – К.: Шкільний світ, 2006. – 96 с.
3. Обухова Л.И. “Конструирование компьютерных обучающих программ на основе теории П.Я. Гальперина”, ” Вопросы психологии ” – 2002. – №5. – с. 103 - 114.
4. Хмельовський О., Костукевич С. Графіка й основи графічного мистецтва. Навчальний посібник. – Кн.1. – Луцьк: ЛТДУ, 2003. – 160 с.
5. Хмельовський, Орест. Теорія образотворення. – Луцьк: ЛТДУ, 2000. – 512 с.:іл.