

УДК 372.8(004):378:6(375)

Микола Близнюк

## ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ ЕТНОДИЗАЙНУ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ХУДОЖНЬО-ПРОЕКТНОГО НАПРЯМУ

У статті розглянуто питання навчання етнодизайну фахівців художньо-творчої практики в Україні, що виявляється у процесі бурхливого розвитку інформаційних технологій в контексті сучасних інноваційних вимог в освітньому середовищі. Зосереджено увагу на потребі виховання навичок спілкування нового типу з технічними засобами, зокрема і з комп'ютером, використовуючи їх як інструмент для здійснення своєї творчої діяльності. Здійснено аналіз інтеграційних процесів та можливостей застосування інформаційних технологій у навчанні етнодизайну майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку.

**Ключові слова:** інформаційна технологія, художньо-проектний напрям, етнодизайн, декоративно-прикладне мистецтво, персональний комп'ютер.

*The article considers the issues of teaching the ethnographic design of the specialists of artistic and creative practice in Ukraine, manifested in the process of rapid development of information technologies in the context of modern innovative requirements in the educational environment. Attention is focused on the need to educate communication skills of a new type with technical means, including with a computer, using them as a tool for carrying out their creative activity. The analysis of integration processes and possibilities of application of information technologies in teaching ethnographic design of future specialists in the artistic and design direction is carried out.*

*The development of information technologies in the study of ethnographic design by future specialists in the artistic and design direction (the field of decorative and applied arts and design) is due to the rapid development and rapid spread of personal computers, the availability of use in creative workshops, in production and in individual creativity. The development and rapid improvement of software, information technology processing, and image creation on the screen in areas related to the professional activities of artists and designers also contributes to the dissemination and development of information technology.*

*The research focuses on the development of computer graphics both in the applied professions of screen creativity and in its easel forms, and also answers the question – how to use the capabilities of information technology, not breaking the traditions. At the same time, scientific novelty and theoretical significance is also determined in the approach to the consideration of the work*

---

*of a specialist in the field of ethnographic design in terms of the impact on its technological development and the functioning of art in the subculture as the teleology of aesthetic experience.*

**Key words:** *information technology, artistic and design direction, ethnographic design, arts and crafts, personal computer.*

Освоєння інформаційних технологій у навчанні етнодизайну майбутніми фахівцями художньо-проектного напрямку (галузі декоративно-прикладного мистецтва й дизайну) обумовлено стрімким розвитком і швидким поширенням персональних комп'ютерів, доступності використання в творчих майстернях, на виробництві і в індивідуальній творчості.

Розвиток і швидке вдосконалення програмного забезпечення, інформаційних технологій обробки і створення зображень на екрані по напрямках, пов'язаними з професійною діяльністю художників і дизайнерів також сприяє поширенню і освоєнню інформаційних технологій.

Розрив між мистецтвом, з одного боку, і, з іншого боку, наукою і технікою, розвиток якої перетворив життя людей, існував завжди. Завдяки розвитку науки люди отримали нові засоби передачі і перетворення інформації. І ось поява і розвиток останніх визначає потужне вторгнення в структуру людської діяльності і життя, які до цього знаходилися під впливом різних ідеологій і мистецтва. У сфері мистецтва склалися впродовж століть потужні засоби дії на людську психіку через архітектуру і живопис, через музику і театр, через літературу.

І цілком природно, арсенал засобів мистецтва став використовуватися в інформаційних технологіях, всі ми стали свідками того, що на екранах комп'ютерів і телевізорів все більше місце займає машинна графіка і анімація, все частіше звучить комп'ютерна музика. Але поки що рівень використання досягнень мистецтва досить низький, і стоїть завдання його істотно підвищити [3]. З іншого боку, інформаційні технології є новим потужним інструментом для розвитку мистецтв. Для вирішення пограничних проблем мистецтва і техніки в сімдесятих роках професори Б. Ф. Єгоров, М. Б. Ігнат'єв і Ю. М. Лотман сформуvalи новий науковий напрям – від артоніку, який спрямований на виявлення і використання структурних досягнень мистецтва в техніці, і перш за все в інформаційних науках. На основі артоніки сформувалася нова картина світу – комп'ютеризм, який протистоїть пануючому фізикалізму, і який спирається як на нові технологічні досягнення, так і на багатовіковий досвід створення і освоєння віртуальних світів, перш за все в мистецтві і гуманітарних науках [1–3].

Тема дослідження стала складовою частиною плану науково-дослідницької роботи «Методична система навчання етнодизайну майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва на основі інформаційних технологій» в Національному педагогічному університеті імені

М. П. Драгоманова. Попередні результати були апробовані автором у навчальних програмах курсів «Інформаційні технології в проектуванні», «Основи комп'ютерної графіки», «Інформаційний дизайн», «Комп'ютерне проектування».

Досвід використання апаратно-програмних засобів інформаційно-комунікаційних технологій у навчально-виховному процесі певною мірою висвітлено в працях В. Г. Болтянського, В. П. Безпалька, В. Ю. Бикова, А. Ф. Верланя, А. М. Гуржія, Ю. О. Дорошенка, Ю. О. Жука, А. П. Єршова, М. І. Жалдака, В. М. Монахова, Н. В. Морзе, В. В. Лапінського, В. Д. Руденка, С. М. Яшанова та ін.

Проведений аналіз науково-методичної літератури показав, що для розуміння й усвідомлення проблем управління системою освіти в сучасних соціально-економічних умовах велике значення мають положення, викладені в працях В. П. Андрущенка, В. Ю. Бикова, А. М. Бойко, М. С. Вашуленка, І. П. Волкова, С. У. Гончаренка, А. М. Гуржія, В. О. Зайчука, В. Г. Кременя, І. Л. Лікарчука, В. М. Мадзігона, Н. Г. Ничкало, О. Я. Савченко та ін.

Загальні проблеми освіти художньо-проектного напрямку є предметом різнобічного дослідження науковців. Зокрема, О. Генісаретський визначив методологічні та гуманітарно-художні проблеми дизайну, І. Герасименко розробив технології виробництва художньо-конструкторського формотворення. В. Даниленко, Є. Лазарєв розглядають дизайн як техноестетичну систему, В. Сидоренко – як проектну культуру та естетику дизайнерської творчості, О. Трошкін – як розвиток ініціативності майбутніх фахівців у процесі навчально-творчої діяльності. Г. Мінервін, І. Рижова вивчали соціальну природу дизайну. О. Фурса аналізує дизайн-освіту у мистецьких коледжах. Проблеми історичного і сучасного досвіду освіти художньо-проектного напрямку в Україні та за кордоном досліджували О. Боднар, С. Бойчук, В. Глазичев, П. Татіївський, О. Хмельовський, А. Чебикін, М. Яковлєв та ін.

Мета роботи – аналіз інтеграційних процесів та можливостей застосування інформаційних технологій у навчанні етнодизайну майбутніх фахівців художньо-проектного напрямку.

Перехід до широкого використання інформаційно-комунікаційних технологій (далі ІКТ) відбувся швидко і охопив абсолютно всі сторони життя світової громади взагалі та кожної людини зокрема. Цей процес почався з оснащення навчальних закладів сучасною комп'ютерною технікою, а згодом перетворився на більш широкий і складний із впровадження ІКТ в усі складові навчально-виховного процесу: від організації й адміністрування до використання навчальних і наочних посібників на уроках та в позаурочний час [4].

У Модельному законі про інформатизацію, інформацію та захист інформації, прийнятому на XXVI пленарному засіданні Міжпарла-

---

ментської Асамблеї держав-учасників СНД, дано таке визначення поняття інформаційних технологій: «...методи та способи пошуку, збирання, зберігання, оброблення і передавання (розповсюдження) інформації на основі використання комп'ютерних та інших технічних пристроїв, програм для електронних обчислювальних машин і засобів зв'язку» [2].

Отже, комп'ютерна техніка є лише засобом для використання інформації. Поняття ж інформатизації (від англ. informatisation) на сьогодні визначається як «сукупність взаємопов'язаних організаційних, правових, політичних, соціально-економічних, науково-технічних, виробничих процесів, що спрямовані на створення умов для задоволення інформаційних потреб громадян і суспільства на основі створення, розвитку і використання комп'ютерних систем, мереж, ресурсів та інформаційних технологій, які побудовані на основі застосування сучасної обчислювальної і комунікаційної техніки» [4]. Якщо використати визначення інформатизації щодо навчального закладу чи навчального процесу, то стає зрозумілим, що тільки присутність комп'ютерної техніки, навіть найпотужнішої та найсучаснішої, не є достатньою для повного розкриття цього поняття [3].

Комп'ютерні програми для створення орнаментів, візерунків, спеціалізовані креслярські, архітектурні і дизайнерські програми для розробки планувань, розгортки і створення тривимірних зображень декорацій, реквізиту, костюмів, логотипів, універсальні програми створення і обробки зображень, а також програми створення 2-х і 3-х мірної комп'ютерної графіки і анімація все більше знаходять застосування в екранних роботах.

Інформаційні технології створення і обробки зображень за допомогою комп'ютерних засобів як матеріал і інструмент розширили горизонт художньої творчості, вплинули на структуру образотворчої мови, додавши в нього дискретність і якісно підвищивши керованість, сприяли можливості детальної розробки його структурних елементів і систематизації художньо-виразних можливостей [5].

Доповнивши традиційні засоби виразності керованою трансформацією зображення в часі і її взаємодією із звуком і словом, інформаційні технології сприяли народженню нового вигляду екранної творчості – мультимедіа, що розуміється як синтез образотворчого мистецтва, режисури, літератури і музики.

Вплинувши на спосіб життя і професійну діяльність, інформаційні технології змінили картину світу комп'ютерної субкультури, в якій помітні розриви з культурною традицією. В умовах інформатизації суспільства освіта виступає гарантом його стійкого розвитку: разом з тим стійкий розвиток суспільства гарантує, у першу чергу, інформаційну безпеку особистості, надаючи їй через інформаційні й комунікаційні технології універсальне середовище самоосвіти.

Зважаючи на активний процес розвитку інформатизації суспільства, який характеризується широким впровадженням сучасних інформаційних технологій у різні сфери людської діяльності, акцентується увага на особливостях професійного використання засобів ІТ у процесі художнього проектування, що зумовлює зміни у підходах до фахової підготовки майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, вимагає досконалого володіння комп'ютерною технікою та сучасним програмним забезпеченням. Провідна роль при цьому відводиться комп'ютерній графіці, яка розглядається як спеціальна галузь інформатики, об'єктом вивчення якої є сукупність методів створення, обробки та відображення художньо-графічної інформації засобами комп'ютерної техніки та виведення цієї інформації на площину (здебільшого паперовий носій) для подальшого використання [1].

Основними завданнями вивчення можливостей комп'ютерної графіки у процесі навчання художнього проектування вбачається залучення студентів до роботи з сучасними графічними редакторами, формування художньо-проектних знань й умінь, розвиток творчого потенціалу особистості.

Доведено, що незважаючи на велику кількість прикладних графічних програм, що використовуються у професійній підготовці майбутнього художника декоративно-прикладного мистецтва, їхні функції та можливості не завжди відповідають завданням творчої художньо-проектної діяльності студентів. Це зумовило необхідність попереднього аналізу можливостей програмних засобів і дидактичного відбору найбільш ефективних графічних редакторів комп'ютерної графіки. Цей відбір здійснювався методом експертних оцінок відповідно до встановлених показників (популярність графічного редактора серед студентів і викладачів; детальність і доступність висвітлення можливостей програмного засобу у вітчизняній науково-методичній літературі з проблем комп'ютерної графіки; діапазон виконуваних завдань художнього проектування; простота інтерфейсу, швидкість оволодіння інструментальними засобами; доступність на ринку програмних продуктів; низькі вимоги до апаратного забезпечення; сумісність з роботою програмних засобів та ін.).

Дидактичний відбір програмних засобів дав змогу встановити графічні редактори, найбільш ефективні для організації художньо-проектної діяльності студентів. З-поміж растрових редакторів найбільш оптимальним виявився Adobe Photoshop, а серед векторних редакторів для художньої графіки – Corel Draw та Adobe Illustrator, тривимірної графіки – 3D Studio Max та Sketch Up.

Аналіз найпоширеніших редакторів комп'ютерної графіки дав підстави для висновку, що кожен програмний засіб характеризується власним інструментальним арсеналом, має свою специфіку використання й обмежене коло можливостей. У процесі художнього проектування виробів,

залежно від поставлених вимог, кожна програма може знайти своє конкретне використання, полегшуючи студентам розв'язання художньо-проектних завдань і підвищуючи ефективність їхньої творчої роботи при навчанні етнодизайну.

Усвідомлюючи необхідність опанування майбутніми художниками декоративно-прикладного мистецтва основами комп'ютерної обробки графічних зображень для успішного розв'язання художньо-проектних завдань, проведено обґрунтування та формування курсу «Комп'ютерне проектування», метою вивчення якого є ознайомлення студентів із теоретичними відомостями про комп'ютерну графіку; формування початкових умінь і навичок створення та редагування зображень засобами графічних редакторів; надання пізнавальної і практичної діяльності студентів проблемно-пошукового та творчого характеру; сприяння формуванню гармонійно розвиненої творчої особистості. Зміст навчальної дисципліни доповнено широким оглядом відомостей про сучасну комп'ютерну графіку та її різновиди, можливості роботи з кольором, текстурами і матеріалами; створення та редагування графічних зображень засобами сучасних графічних редакторів; формування умінь і навичок роботи з растровою та векторною графікою, розробки графічно-конструкторської документації, створення тривимірних моделей об'єктів проектування тощо. Він вивчається після засвоєння знань з таких базових навчальних дисциплін, як «Основи інформатики», «Комп'ютерна графіка», «Креслення» та «Спецрисунок».

Формування сучасної культури мислення творчо обдарованих студентів засобами інформаційних технологій бачиться у аналізі зв'язків способів мислення, які формуються в процесі взаємодії людини з навколишнім середовищем, з урахуванням його індивідуальних та культуральних особливостей. Важливо знаходити правильний баланс між величезними інформаційними ресурсами і обмеженим тимчасовим інтервалом, відведеним на даний вид підготовки студентів до художньо-проектної діяльності, реалізувати систематичність і методичність викладу, наочність представлення матеріалу, для цього необхідно систематично розробляти відповідні дидактичні матеріали до навчальних занять різних типів і дослідницької роботи студентів, проводити експериментальні дослідження з перевірки ефективності розроблених технологій і вносити необхідні корективи в організацію як навчально-пізнавальної, так і творчої роботи студентів, систематично підвищувати кваліфікацію викладачів у галузі телекомунікаційних технологій для навчання майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Ця технологія конкретизована на прикладі підготовки фахівців за спеціальністю «Образотворче, декоративне мистецтво, реставрація» спеціалізації «Художнє дерево» галузі знань «Культура та мистецтво». Науково обґрунтований та сформований зміст навчального матеріалу на

---

прикладі спеціалізації «Художнє дерево», що передбачає вивчення низки дисциплін, які умовно можна розподілити на такі три групи:

– технічного характеру (інструментарій комп'ютерної графіки Adobe Photoshop / Illustrator; професійна комп'ютерна графіка Adobe Photoshop / Illustrator; видавничі системи Quark XPress і Adobe InDesign; підготовка макетів до друку; розроблення веб-сторінок засобами XHTML/CSS; обробка відео та звуку в Adobe After Effects);

– мистецького характеру (основи композиції, проектування, художня реалізація в малюнку; проектна графіка, історія мистецтва; теорія дизайну, системи підготовки автоматизованих процесів Art Cam);

– інтегративні комплекси знань і вмінь (курсове та дипломне проектування; тривимірна графіка в програмах Skeach Up, Rhino Ceros; ергономіка та промоушн веб-сайтів; моделювання в середовищі Autodesk 3ds Studio Max чи Sketch Up).

Дані групи дисциплін за відповідними профілями є своєрідними інтегрованими курсами або полі предметними комплексами, які внаслідок стрімкого розвитку об'єктів вивчення потребують постійного наукового корегування й дидактичного обґрунтування, оскільки зміст навчання має формуватися відповідно до практичних потреб. У результаті формуються спеціалізовано-професійні та соціально-особистісні компетентності майбутніх художників декоративно-прикладного мистецтва.

Дослідження актуалізує питання розвитку комп'ютерної графіки як в прикладних професіях екранної творчості, так і в станкових її формах, а також відповідає на питання – яким чином використовувати можливості інформаційних технологій, не розриваючи традицій. В той же час наукова новизна і теоретична значущість визначається і в підході до розгляду творчості фахівця в галузі етнодизайну з точки зору впливу на нього технологічного розвитку і функціонування мистецтва в субкультурі як телеології естетичного досвіду.

Результати дослідження можуть допомогти у формуванні уявлень про можливості вживання інформаційних технологій в творчій роботі, прояснити структуру образотворчої мови і допомогти навчанню художників, фахівців у галузі декоративно-прикладного мистецтва.

Цікавим та актуальним, на нашу думку, вивчення впливу інформаційних технологій та інформатизації на розвиток мистецтва і науки про мистецтво, вплив новітніх технологій на виникнення нових мистецьких течій та віянь. Не менш цікавою є тема реалізації мистецтва в мережі Інтернет [3].

Сучасний фахівець художньо-проектного напрямку зобов'язаний володіти сучасними технологіями (тобто вміти працювати з комп'ютером і користуватися спеціальними графічними програмами, установленими на ньому). Ніщо не приходить саме, і навіть обдарована людина не зможе інтуїтивно й самостійно, без навчання, досягти гарного професійного рівня.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Близнюк М. М. Інформаційно-інформаційні технології: мистецький аспект : наукове видання / М. М. Близнюк. – К. : Каравела, 2006. – 272 с.
2. Єльнікова О. В. Вимірювання рівня інформатизації навчального закладу [Електронний ресурс] / О. В. Єльнікова. – Режим доступу : <Http://www.nbuv.gov.ua/e-journals/NarOsv/2008-2/08eovinz.htm>.
3. Игнатъев М. Б. Компьютерные технологии в искусстве и средствах массовой информации – новое направление в образовании и науке [Электронный ресурс] / Игнатъев М. Б., Никитин А. В., Решетникова Н. Н. – М. : EVA'98. – Режим доступа : [Https://eva.rsl.ru/old/98/rus98doc/d30\\_1\\_5.doc](Https://eva.rsl.ru/old/98/rus98doc/d30_1_5.doc).
4. Монетов В. М. Выразительные возможности компьютерных технологий в творчестве художника экранных искусств : автореф. дис. на стиск. ученой степени канд. наук канд. искусствоведения : спец. 17.00.03 «Музичне мистецтво» / Монетов В. М. ; ГИТР им. М. А. Литовчина. – М., 2005. – 16 с.
5. Цимбаленко Є. С. Інформатизація соціальних комунікацій: наукові концепції, правові складники та галузева структура : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. наук із соціальних комунікацій : спец. 27.00.07 «Соціальна інформатика» / Є. С. Цимбаленко ; Київський національний університет імені Тараса Шевченка. – К., 2011. – 16 с.