

# ДО ПРОБЛЕМИ СТВОРЕННЯ НОВОЇ СТРАТЕГІЇ ВІТЧИЗНЯНОЇ ДИЗАЙН-ОСВІТИ

Голобородько В. М., канд. техн. наук, доцент

Харківська державна академія дизайну і мистецтв

**Анотація.** В статті проаналізовано причини відставання дизайн-освіти від сучасної проектної практики. Проведений пошук засобів модернізації сучасної парадигми у сфері дизайну. Виконано аналіз методичної цінності сучасної проектної стратегії ергодизайн.

**Ключові слова:** дизайн, ергономіка, методологія, проектні стратегії.

**Аннотация.** Голобородько В. Н. К проблеме создания новой стратегии отечественного дизайн-образования. В статье проанализированы причины отставания дизайн-образования от современной проектной практики. Проведен поиск методов модернизации современной парадигмы в сфере дизайна. Выполнен анализ методической ценности проектной стратегии эргодизайн.

**Ключевые слова:** дизайн, эргономика, методология, проектные стратегии.

**The summary.** Goloborodko V. N. To a problem of creation of new strategy of domestic design-formation. In article the reasons of backlog of design-education from modern design practice are analyzed. Search of methods of modernization of a modern paradigm in sphere of design is carried. The analysis of methodical value of design strategy Ergonomic design is executed.

**Key words:** design, ergonomics, methodology, design strategy.

**Постановка проблеми.** Відставання освіти від практики стає дедалі помітнішим. Повною мірою це стосується процесів в галузі методики ергономіки і дизайну. Пошук рішень проблеми ведеться здебільшого у сфері реформ системи освіти в цілому, що по відношенню до задач дизайн-освіти має переважно формальний характер. Натомість “традиційні” методики, що ще й досі популярні у сфері дизайн-освіти, не враховують змін, що відбулися у світовому виробництві. Серед явищ, що спричинили певну турбулентність в сучасній моделі розподілу виробничих потенціалів ми виділяємо такі процеси:

- створення єдиного світового інформаційного простору;
- глобалізація світової економіки з концентрацією проектного потенціалу в руках провідних фінансових корпорацій із передачею виробництва в країни з дешевою робочою силою.

Склалася ситуація, коли практика дизайн-ергономічного проектування почала значно випереджати її теоретичне і методичне обґрунтування. Як

наслідок, “прогресивні” з точки зору теорії моделі розвитку виявилися неефективними. Типовою є ситуація, що склалася із методикою дизайну: можливості сучасних технологій втілюють в життя дійсно прогресивні рішення набагато скоріше за їх наукове обґрунтування.

Робота виконана згідно плану НДР Харківської державної академії дизайну і мистецтв.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Перші спроби об’єднання проектних методик дизайну і ергономіки відбулися наприкінці 80-х років минулого сторіччя [1]. Науковий аналіз можливих проектних наслідків від втілення концепції ергодизайну у практику виконано В. Муніповим на початку 90-х років [2]. Поява серії Державних стандартів України з дизайну і ергономіки [3] – спроба визначитися з термінологією в т. ч. і в галузі дизайн-ергономічного проектування. Осмислення місця стратегії ергодизайну в загальнотеоретичному аспекті виконано А. Буровим [4]. Обґрунтування необхідності включення основних положень ергодизайну до методики підготовки дизайнерів в Україні провадить В. Голобородько [5]. Створенню концепції національно орієнтованого дизайну присвячені праці В. Даниленка [6].

**Формулювання цілей статті.** Хоч від визначення необхідності модернізації вітчизняної дизайн-освіти пройшов певний час, проблема створення обґрунтованої методології і втілення її у проектну практику ще далека від вирішення. Стаття присвячена виявленню найбільш типових ознак стратегії, що може бути вже сьогодні використана для створення методологічних принципів в галузі дизайн-освіти, побудованих на принципах ергодизайну.

**Результати дослідження.** Сфера життєдіяльності людини наприкінці ХХ сторіччя формувалася під впливом результатів практики дизайну. За цей час зазнав змін не тільки характер предметного оточення людини, але і характер його споживання, стиль життя, поведінка тощо. Певний час теорія і методика дизайну очолювали ці процеси, але згодом почали відставати. Як наслідок, відставання відбулося на дизайн-освіті, яка живилася переважно з теоретичних і методичних набуток дизайну.

Для сучасної дизайн-освіти вже більш характерною рисою є залежність від існуючих напрацювань практиків, що вже втілені в конкретні предмети штучного оточення людини. Саме об’єкти матеріальної культури несуть на собі печатку найновітніших досягнень вже не стільки в галузі дизайну, скільки в набутках технологій, і, перед усім, технології цифрової. “Цифра” опанувала практично всі галузі, навіть ті, де ще п’ять-десять років тому велася кропітка робота щодо пошуку досконалості аналогових розробок.

Значне підвищення інтелектуального змісту речей знову призвело до чергової зміни ідеології споживання, яка сьогодні побудована на принципах “ергодизайну” [1-5]. Ергодизайн, таким чином, поступово стає стратегією проектування посередницьких функцій між технічними складнощами

функціональної машини і некваліфікованою більшістю, в образі пересічного користувача. Беручи до уваги те, що прерогатива розв'язання посередницьких задач шляхом утворення візуально-формальних моделей належить **дизайну**, то саме він і повинен проектувати мову цього посередництва. Основні причини, що спонукають нові підходи в методиці, коротко виглядають так:

- значне зростання інтелектуального змісту речей на всіх рівнях;
- поява значної кількості форматів для обслуговування однієї і тієї ж функції;
- зростання рівню складності задач управління як промисловою так і побутовою технікою на рівні “функціональної машини”;
- значне підвищення кількості “користувачів за випадком” в системах управління на тлі зниження вимог до кваліфікації оператора.

Відповідно, перелік методологічних задач, що потребують негайного вирішення і втілення в проектні методики виглядає як:

- об'єднання методик проектування і виробництва різних за призначенням речей на ґрунті цифрових технологій за єдиним або схожим алгоритмом;
- об'єднання методик і алгоритмів управління як у професійній так і в побутовій сферах тощо.

Цей перелік можна розвивати за рахунок більш-менш впливових факторів, але обмежимося наведеними вище. Розглянемо їх взаємодію в контексті перспектив розвитку вітчизняного виробництва і освіти.

Щодо розвитку національного дизайну, на наш погляд, перспективними є ті його галузі, що задовольняють сфери послуг і зростання рівню життя, – реклами, візуальних комунікацій, мультимедіа, ландшафтного дизайну, дизайну інтер'єрів, одягу, текстилю тощо.

На жаль, в цей перелік не потрапляє дизайн промисловий, як такий що несе відповідальність за стилістику високотехнологічних речей і продукцію масового виробництва. Потреба в його послугах помітно менша через відсутність **своїх** конкурентних технологій у вітчизняного виробника і порівняно високу ціну виробництва.

З боку розвитку ергономіки слід очікувати таке:

подальший розвиток когнітивної ергономіки і ергономіки організаційної, що здатні забезпечити вирішення макроергономічних задач в галузі проектування соціотехнічних систем і задач управління.

Ергономіка фізичного середовища, пов'язана із проектуванням засобів діяльності розвиватиметься повільніше, переважно за рахунок вже напрацьованих методик.

Таким чином, діюча концепція дизайн-освіти, принаймні в промисловій її частині, приречена на модернізацію під кутом розглянутих вище явищ. Неврахування тенденцій, що тут склалися, можуть призвести до фатального фіналу – суттєвого відставання від світового виробництва і, як наслідок, черговою ізоляцією України від цивілізованого світу.

Очевидно, що суттєвий прорив в індустріал-дизайні неможливий виключно в межах освітянської галузі, бо йдеться про системні дії, що мусять бути часткою загальних програм розвитку економіки країни. Але ідеологія і методика цілком знаходяться в руках тих, хто формує сучасну модель вітчизняного дизайну, і про це не слід забувати.

Щодо ергономічної складової в дизайн-освіті, то зважаючи на раціональний і передбачений характер цієї науки, слід очікувати позитивні наслідки від співпраці її з дизайном як в сфері освіти, так і в сфері дизайн-діяльності. Починаючи з 1949 року, коли ергономіка сформувалася як окрема наука, вона методично відпрацьовувала певні сфери, що були актуальні на той час. А. Буров [2] відокремлює такі періоди розвитку ергономіки за пріоритетом:

1950-ті роки – військова ергономіка;

1960-ті роки – промислова ергономіка;

1970-ті роки – ергономіка товарів широкого вжитку;

1980-ті роки – інтерфейс системи “людина-комп’ютер” та програмного забезпечення;

1990-ті роки – когнітивна та організаційна ергономіка.

Внесок ергономічної науки в нову парадигму слід розглядати з двох сторін: як такий що може бути розглянутий як довідковий і як такий, що надає певні відпрацьовані методики і технології. Але не слід думати, що ергономіка виглядає завершеною наукою. Сьогодні вона значно заборгувала методиці через її спирання на застарілу її ж таки парадигму, що датується майже 50-ми роками. Сьогодні від неї очікують нових стратегій проєктування посередницьких функцій в системі “Людина-техніка” і визначення кола стандартних процедур управління у зв’язку із фактичним переходом усіх систем з аналогових на цифрові технології [3]. Ергодизайн, таким чином, може бути використаний як методологічна основа практично в усіх видах проєктної діяльності, що пов’язані із створенням штучного, і, в першу чергу, технічно складного оточення людини.

Чи не найпереконливішим виглядає приклад компанії Microsoft. Створення операційної системи Windows та її вдосконалення від версії до версії є нічим іншим, як шляхом до підвищення якості функціонування системи “людина-комп’ютер”. Поява операційної оболонки Windows безмежно розширила коло користувачів, спростила процес засвоєння ними програм різного призначення та рівня складності, що, в свою чергу, розширило їх досвід та підготувало до досягання оновлених версій програмного продукту.

Звернемо увагу ще на один важливий бік методики ергодизайну. Згідно із принципами, що належать до його системи поглядів, проєктант хибить, коли наділяє свій виріб унікальною і тільки йому притаманною логікою управління. Гнучка технологія користування сучасним технічним оточенням спирається на певне коло **стандартних процедур управління,**

що об'єднують різні за функціональним призначенням речі. Обмеженість такого кола сприяє утворенню в свідомості користувача психологічно стійких навичок. Саме такі навички можуть стати для нього основою для надбання та поглиблення досвіду управління новими машинами. Розширення, або зміна кола стандартних процедур управління повинні виконуватись обережно і послідовно з урахуванням психофізіологічних можливостей пересічного користувача (питання ергономіки) та динаміки зміни його уявлень про адекватність інформаційної мови (питання дизайну). Метафорична мова, як більш гнучка, весь час накидатиме йому більш якісні можливості спілкування з машиною. Наявність такого зв'язку стимулює появу нових засобів подання інформації та управління як за стилістикою так і за принципами дії.

**Висновки.** Очевидно, що сучасна методологія дизайн-освіти змушена враховувати як позитивні, так і негативні наслідки науково-технічного прогресу, спиратися на досягнення інформаційних і виробничих технологій, брати до уваги економічні, екологічні, конкурентні чинники, нові пріоритети життя та багато інших факторів.

Ідеологія ергодизайну в розглянутому контексті робить нечітким розподіл на побутову та професійну діяльність, розмиваючи, таким чином, межу вживання головних постулатів класичної ергономіки. Категорія «оператор» все частіше набирає забарвлення «користувач», або навіть «споживач». Зменшується перелік професій, що потребують професійного добору. Комп'ютеризація майже всіх видів управління зводить нанівець вимоги до знання устрою функціональної машини на користь знання машини віртуальної. Від оператора за таким підходом здебільшого вимагається знання конкретної програми управління (навіть не програми, а процедури користування нею). Стратегія ергодизайну ефективно впливає на практику, хоч сама існує і розвивається не зважаючи на відсутність переконливої теорії. Через високі технології вона швидко втілюється у виробництво і реалізується під час споживання продукції.

**Перспективи подальших досліджень.** Закладам освіти дизайнерського спрямування таким чином, слід своєчасно вносити відповідні корективи в моделі підготовки спеціалістів, що проектуватимуть предметне оточення людини нового тисячоліття. Урахування у освітянських методиках, що створюються сьогодні, надсучасних стратегій і бачень, у тому числі і стратегії ергодизайну, сприятиме скороченню дистанції між освітою і теорією, теорією і практикою в галузі дизайн-ергономічного проектування.

#### Література:

1. Wasserman A. S. Pedesigning Xerox: A Design Strategy Based on Operability. In: Ergonomics. Harness the Power of Human Factors in Your Business. Ed. E. T. Klemmer. Abex Publishing Corporation Norwood. New Jersey, 1989.
2. Мунипов В. М. Эргодизайн – эффективное средство конкурентной борьбы, или как корпорация «Ксерокс» преодолела жесточайший кризис // Техн. Эст. – 1992, – №5, – с. 8.

3. ДСТУ 3899-99. Дизайн і ергономіка. Терміни і визначення. – К.: Держстандарт України, 1999.
4. Буров А. Ю. Єргодизайн = ергономіка + дизайн или новая дисципліна? // Технічна естетика і дизайн. – Вип. 1 – К.: Віпол, 2001, 51 – 55.
5. Голобородько В. М. Єргодизайн: від терміну до стратегії // Технічна естетика і дизайн. – Вип. 2 – К.: Віпол, 2002.
6. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури: монографія. – Харків: ХДАДМ; Колорит, 2005.

*Надійшла до редакції 2.04.2008*