



## ДИЗАЙН, ДИЗАЙН-ОСВІТА

УДК 378.14:7.012

Жук М.Й., Чирчик С.В.

Київський національний  
університет культури і мистецтва

### МЕТОДОЛОГІЯ ДИЗАЙН- ПРОЕКТУВАННЯ В КОНТЕКСТІ ПРОФЕСІЙНОГО СТАНОВЛЕННЯ МАЙБУТНЬОГО ДИЗАЙНЕРА СЕРЕДОВИЩА

*Жук М.Й., Чирчик С.В. Методологія дизайн-проекткування в контексті професійного становлення майбутнього дизайнера середовища. В роботі розглянуто концептуальні засади професійної підготовки майбутніх дизайнерів. Досліджено методологію дисципліни «дизайн проектування» у вищому навчальному закладі. Наведено схему поетапного виконання навчального дизайн-проекту та пошукові ескізи і реалізовані об'єкти відомих архітекторів. Досліджено спрямування навчальних графічних робіт за своїм змістом і призначенням в сучасних вищих навчальних закладах архітектурно-дизайнерського спрямування. Аргументовано впровадження компетентнісного підходу в професійній підготовці майбутніх дизайнерів середовища.*

*Ключові слова: дизайн-освіта, проектування, методологія.*

*Жук Н.И., Чирчик С.В. Методология дизайн - проектирования в контексте профессионального становления будущего дизайнера среды. В работе представлены концептуальные основы профессиональной подготовки будущих дизайнеров. Исследовано методологию дисциплины «дизайн-проектирование» в высшем учебном заведении. Приведены схема поэтапного исполнения обучающего дизайн — про-*

*екта, поисковые эскизы и реальные объекты известных архитекторов. Исследована направленность учебных графических работ за своим содержанием и назначением в современных высших учебных заведениях архитектурно-дизайнерского профиля. Аргументировано внедрение компетентного подхода в профессиональной подготовке будущих дизайнеров среды.*

*Ключевые слова: дизайн - образование, проектирование, методология.*

*Zhuk N.I., Chyrchik S.V. The methodology of design – education in the context of the professional development of future designer of environment. The article presents a conceptual framework for future designers. The methodology of the discipline «design-projection» in high school is studied. The phase diagram of the execution of the training design – project search, sketches and real objects of known architects are presented.*

*Keywords: design – education, projection, methodology.*

**Постановка проблеми.** Наукові дослідження з освітньої підготовки фахівців дизайнерського профілю є досить новою, але важливою складовою української науки. Концептуальні засади організації та змісту фахової підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах викладені в основних нормативно—правових документах та державних стандартах вищої освіти, в яких узагальнюються вимоги з боку держави, світового співтовариства та споживачів до змісту освіти і навчання.

Метою дизайну, як феномена сучасної культури, є сприяння підвищенню якості життя людей і удосконалення соціально-культурних відносин між ними шляхом формування гармонійного предметного середовища і його компонентів у всіх сферах життєдіяльності людей для задоволення всього різноманіття їх матеріальних і духовних потреб [1:37].

Як відзначає більшість дослідників, професія спеціаліста-дизайнера будь-якої професійної сфери має специфіку, яка відрізняє її від інженерних та, відповідно, і художніх професій. Дизайнер перебуває на поділі матеріальної і духовної діяльності, а отже його професійна діяльність має на меті задовольняти як матеріальні, так і духовні потреби людства. Без врахування та вивчення природничо-наукових, технічних і естетичних складових, без використання практичного досвіду й надбань архітектури, живопису, скульптури, прикладного мистецтва уявити його неможливо.

**Мета роботи:** висвітлити професійні складові дизайн-проекткування в контексті формування просторово—предметного середовища.

Розглянемо процес дизайн—проекткування як за-сіб формування просторово-предметного середовища.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Типологія об'єктів дизайну постійно розширюється. Сьогодні – це об'єкти міського середовища (вулиці, площі), ландшафтної архітектури (парки, сквери, бульвари), інтер'єри житлових і громадських будівель та їх предметне наповнення. Цей перелік свідчить про те, що дизайн—проекткування є складною творчою ді-

Надійшла до редакції 06.11.2013

яльністю, в результаті якої дизайнер створює проекти різних середовищних об'єктів, тому він повинен володіти інженерно-технічними знаннями (будівельні норми, сучасні технології будівництва, економіка) і художніми (композиція, стиль, художній образ). Спеціаліст-дизайнер використовує в своїй роботі техніку викреслювання (схеми, плани, фасади, розгортки, розрізи, перспективи) та художні зображення (ескіз, подача проекту, рисунок, моделювання). Та найбільш складним завданням в роботі дизайнера є його вміння поєднати всі необхідні знання в єдиному комплексі творчого процесу проектування.

Як правило, професійному дизайнеру надане широке поле свободи для творчості і прийняття рішень. Але творчість дизайнера – це методично організований процес, наділений певним змістом та послідовністю дій. В основі дизайн-проекування лежать науково-дослідні і художньо-творчі методи, які в реальних проектних умовах дозволяють визначати не тільки всі необхідні параметри об'єкту, але й дають можливість (особливо в період пошуку проектної ідеї) проявити індивідуальну манеру графічного виконання [2].

Навчальне дизайн-проекування (особливо на молодших курсах вищого навчального закладу) відрізняється від проектування в професійних дизайн-студіях. Його метою перш за все є підготовка спеціаліста-

дизайнера, а не розробка технічного дизайн-проекту для втілення в натурі. Навчальне проектування слід розглядати як засіб розвитку у студентів специфічного способу мислення і професійних навичок дизайнера. Основним завданням студентів молодших курсів є оволодіння методикою дизайн-проекування. Починаючи з нескладних об'єктів, вони повинні засвоїти основні положення і принципи, загальні для середовищних об'єктів різного призначення. Разом з цим навчальне проектування передбачає розвиток творчого художньо-просторового мислення, естетичного смаку і удосконалення графічної майстерності. В результаті студенти засвоюють алгоритм проектної роботи, де кінцевим продуктом виконання навчального завдання стає не тільки рівень графічної подачі проекту, але й знання, набуті в процесі його розробки [3].

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Раціональна організація процесу проектування передбачає його чіткий розподіл на етапи з фіксацією початку і закінчення кожного із них у встановлені робочою навчальною програмою строки (рис. 1). Цей процес, як правило, розподіляється на три етапи: підготовчий; пошук ідеї проектної рішення та виконання ескізу; творча розробка прийнятого ескізу до стадії проекту. Для кожного етапу навчального проектування характерні свої завдання та форма графічного виконання.

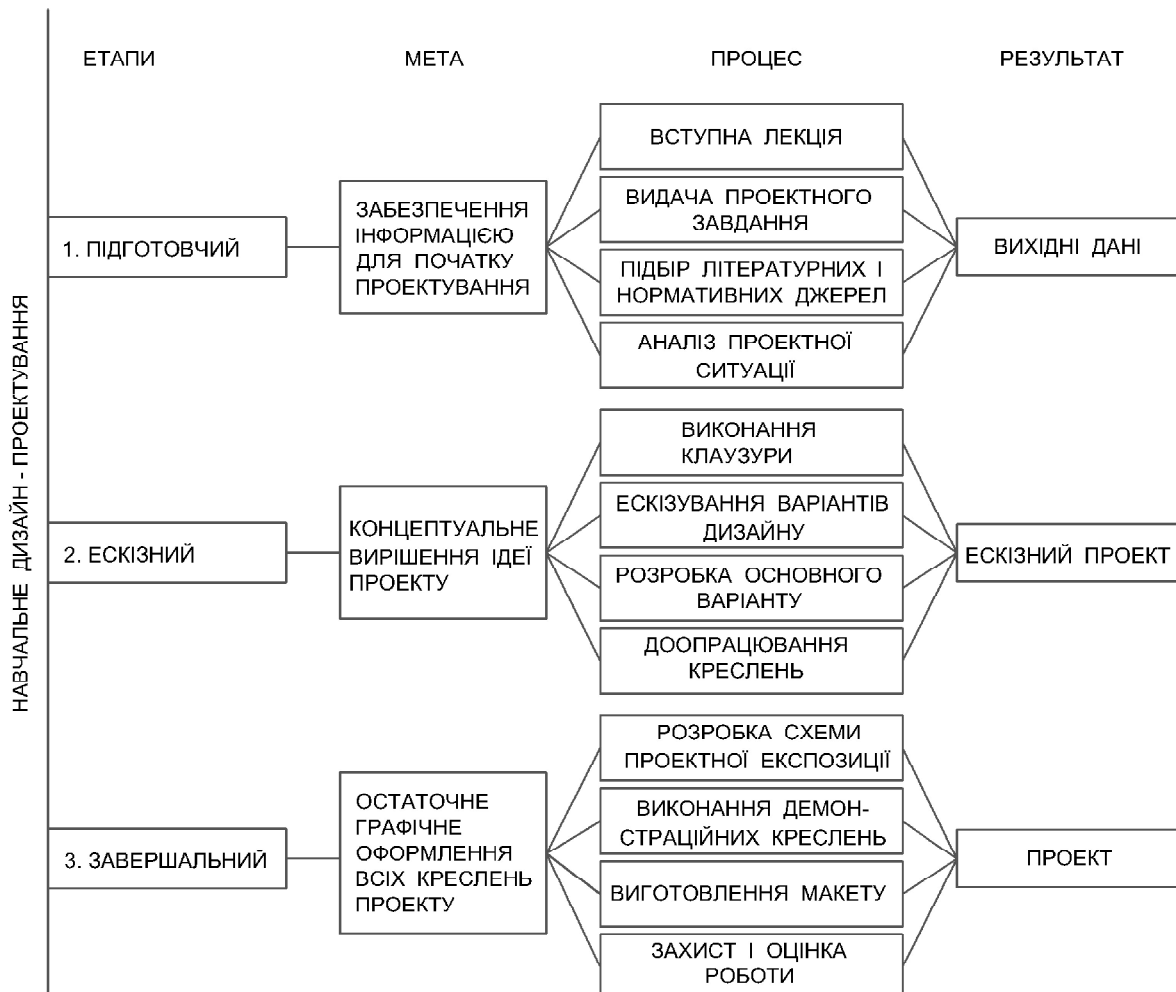


Рис. 1. Схема поетапного виконання навчального дизайн-проекту

Тому робота студентів згідно з вказаними етапами складає сутність освоєння професійного методу. У цьому зв'язку проходження методичних етапів дизайнерського проектування повинно здійснюватися обов'язково під контролем провідного викладача. Для цього можуть використовуватися різноманітні форми роботи – в аудиторії, вдома, в бібліотеці, у вигляді консультацій з викладачем та обговорень з колегами.

На першому (підготовчому) етапі студент вивчає отримане ним завдання на проектування, слухає лекції по темі проектування, ознайомлюється з нормативними і методичними матеріалами, спеціальною літературою, а також з аналогічними вітчизняними та зарубіжними об'єктами, реалізованими в натурі. Завдання на проектування визначає склад проекту і графік роботи над ним. В результаті проходження даного етапу студент в уяві повинен створити модель об'єкту проектування, а потім постаратися подати її графічно у вигляді лінійних начерків і схем, які послужать матеріалом, необхідним для початку проектування.

На другому етапі передбачається творчий пошук ідеї проектного рішення у вигляді клаузури з наступною розробкою ескізу–ідеї як основи для розробки завершальної проектної стадії – дизайн–проекту. «Клаузура» в перекладі з грецької означає «обмежувати, закривати». Мета клаузури – використати можливості психологічної концентрації в умовах обмеженого часу, а також зафіксувати перше подання об'єкту дизайну в проектно–графічному вигляді. Виконується клаузура самостійно, без консультації педагога, протягом 4–6 годин. Техніка виконання клаузури довільна, з застосуванням рисунків, креслень, кольорових заливок, текстових формулювань, схем тощо (рис.2).

На основі вивченого завдання і виконаної клаузури наступає стадія розробка ескізу ідеї, що передбачає створення концептуального рішення з графічною розробкою ескізних креслень, де генеральний план, плани поверхів, фасади, розрізи, перспективні зображення і демонстраційне креслення в цілому виконуються без детальної проробки і подаються як цілісна пропозиція. Закінчений ескіз затверджується і оцінюється педагогом (керівником проекту). Потім ескізи обговорюються і при цьому встановлюються потенційні можливості їх подальшої творчої розробки.

На третьому етапі здійснюється остаточна розробка проекту. Тут слід одразу уточнити, що поняття «дизайн–проектування» є узагальненою назвою всіх стадій роботи над об'єктом дизайну. Процес виконання проекту включає комплекс дій, які передбачають найбільш трудомістку, поглиблену розробку проектної теми. Саме на третьому етапі завершується формування художньо–образного вирішення об'єкта, конкретизуються деталі функціонального, планувального і конструктивного вирішення, точно викреслюються в заданому масштабі основні проекції – плани, фасади, розрізи, розгортки, генеральний план ділянки, проставляються необхідні розміри, виконуються перспективні зображення, макет. Остаточне графічне оформлення проектного рішення здійснюється на основі робочого ескізу подачі проектної експозиції, попередньо узгодженого з керівником.

В кожній архітектурно–дизайнерській школі навчальна графічна робота на молодших курсах має менший формат і більш просту форму зображення, ніж на старших курсах. У той же час алгоритм поетапної організації навчального проектування у старшокласників все більше нагадує схему такої ж роботи проектування реальних об'єктів спеціалістами–професіоналами сучасних дизайн–студій і архітектурно–дизайнерських організацій, за винятком змісту останньої стадії практичних розробок, яка передбачає авторське керівництво за виконанням проекту в натурі [4].

В проектній діяльності дизайнера–практика найбільш складним етапом є розробка робочих креслень, за якими будуть здійснюватися будівельні роботи. В процесі навчання цей етап відсутній, оскільки навчальні креслення не призначені для реалізації проекту, а отже, можуть лише нагадувати робочі креслення. Тому завершальною процедурою навчального проекту є перевірка рівня знань і умінь, отриманих студентом в процесі розробки навчального проекту.

Формами такої перевірки, в залежності від умов, можуть бути післяпроектний аналіз власного проекту студента з коротким обґрунтуванням прийнятого рішення або перевірна контрольна робота у вигляді графічної моделі функціонального та художньо–образного вирішення об'єкту проектування (перевірна клаузура).

В сучасних вищих навчальних закладах архітектурно–дизайнерського спрямування навчальні графічні роботи за своїм змістом і призначенням залежать від цілей початкового або спеціального навчання. На початкових курсах графічні роботи відіграють роль інструменту, за допомогою якого студенти засвоюють знання, які їм будуть необхідні для майбутньої професійної діяльності. Так, на 1-му курсі студенти набувають перший досвід проекційного креслення, володіння засобами дизайнерської графіки та композиції, вміння демонструвати свої задуми першим глядачам – педагогам і товаришам по навчанню. Отримані навички розвиваються в процесі виконання нескладних графічних робіт на 2-му (частково 3-му) курсах, коли складається уява одночасно про завдання, мету і кінцевий результат демонстрації своїх проектних задумів в графіці і макетах. Третій рік є, по суті, початком реалізації творчого потенціалу студента, формування його креативного мислення. Специфіка 3-го курсу обумовлена проведенням аудиторних практичних занять. На 4-му і 5-му курсах навчання зорієнтовано на широке використання комп'ютерної техніки. Курс «Дизайн–проектування» тісно пов'язаний з низкою суміжних дисциплін, таких як «проектна графіка», «композиція», «нарисна геометрія», «основи формування середовища». Знання та навички, сформовані на цих дисциплінах, синтезуються, закріплюються і практично втілюються в конкретні дизайнерські об'єкти.

На 4-му – 5-му курсах умови проектних завдань і характер виконання навчального проекту наближаються до креслень аналогічної складності в професійних дизайнерських майстернях. І лише невелика частина креслень виконується з дотриманням норм і правил робочого проектування.

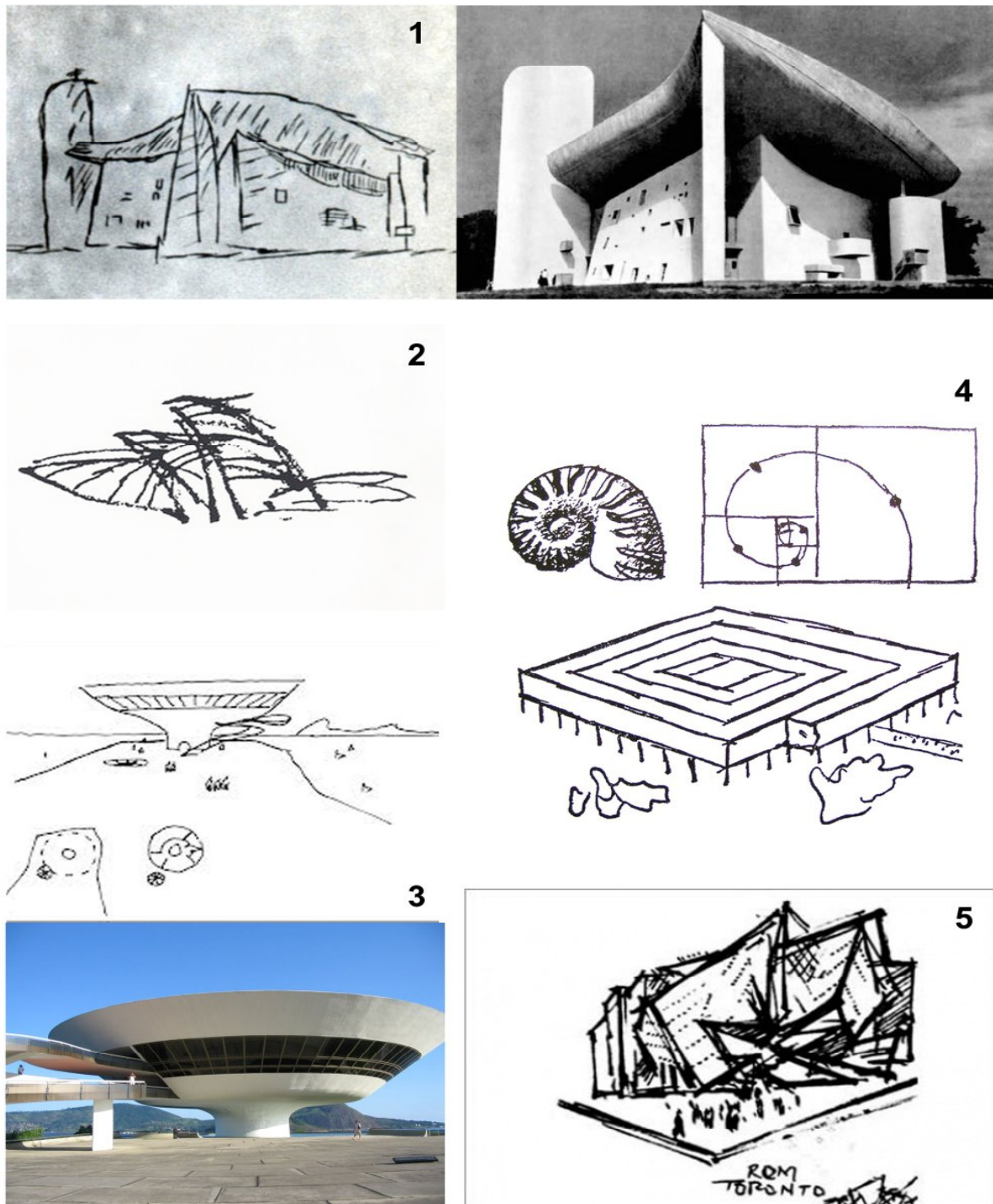


Рис.2. Приклад навчальної проектної клаузури

Наведені вище етапи проектування властиві також для роботи професійних дизайнерів. В своїй роботі вони проходять аналогічні етапи. Але межі між цими етапами можуть бути не чіткими. Це можна пояснити тим, що знання і досвід майстра-практика дозволяють йому діяти вільно, не стереотипно. Чим досвідченіший і впевненіший в собі автор, тим швидше, чіткіше і повніше складається у нього уява про майбутній образ об'єкту. Досвідчені і зрілі архітектори та дизайнери нерідко в змозі виконати від руки ескіз зовнішнього вигляду, фасадів та інтер'єрів будівлі зі всіма деталями та дотриманням точних розмірів. Так створюється остаточний ескіз, після якого корисно зробити перерву в роботі на декілька днів (тижнів), оскільки лише через деякий час професійному майстру легше побачити недоліки ескізу, знайти шляхи до їх усунення, при цьому важливе значення має використання такої перерви на обговорення ескізу з співробітниками та замовником.

Знайомство з методами пошуку композиції проектної ідеї на прикладах реальних об'єктів відомих майстрів архітектури і дизайну (рис.3) заставляє звернути увагу як на певну схожість форм їх пошукової роботи, так і на індивідуальну манеру висловити свою думку найбільш простими і ефективними графічними засобами. У той же час наведені приклади не слід вважати об'єктом механічного копіювання в умовах навчання. Слід мати на увазі, що коли у дизайнера-практика пошук ідеї базується на набутому досвіді і культурі професійного ескізування, то у дизайнерській вищій школі студенти лише набувають подібні навички.

На початкових етапах навчання як студент, так і педагог часто бувають незадоволені рівнем виконання ескізів. Причиною цього часто є не тільки труднощі у пошуку ідеї, але й уміння студента її грамотно оформити. У даному випадку завдання педагога буде полягати в тому, щоб за зовнішньою непривабливістю



**Рис. 3. Пошукові ескізи і реалізовані об'єкти відомих архітекторів :**

*Ле Корбюзьє. Капела в Роніані; 2. Й. Утзон. Оперний театр в Сідней; 3. Ле Корбюзьє. Проект музею, що розвивається; 4. О. Німейєр. Музей в Каракасі; 5. Д. Лібескінд. Королівський музей «Онтаріо» в Торонто).*

ескізу розгледіти потенційні можливості якісного розвитку запропонованої ідеї. Можна показати, як і якими засобами можливо отримати оригінальне образне вирішення обраної теми. Студент бачить, як на його очах недосконалий ескіз перетворюється в ясний і виразний рисунок, але сама механіка такого естетичного перетворення для нього залишається прихованою. В таких випадках після ручного коригування ескізу педагогу доцільно запропонувати студенту власноручно виконати декілька ескізів на таку ж тему. В процесі спілкування між педагогом і студентом слід уникати директивних вказівок виконувати лише те, що запропонував педагог. В іншому випадку неприйнятним слід вважати також цілеспрямоване заперечення всіх ідей, що пропонуються студентом. Часте повторення подібних ситуацій призводить до того, що студент позбавляється здатності до самостійного мислення і стає компілятором чужих ідей. Крім того, подібні ситуації не тільки не стимулюють студента до творчого пошуку, а навпаки, призводять до скорочення строків пошуку ідей проекту і його остаточної розробки. В результаті студент привчається до аритмічної роботи, до неможливості завершення проекту у вказані строки. З метою уникнення вищенаведених випадків важливо на кожному етапі проектування контролювати рівень справжнього розуміння студентом функції, форми, предметного наповнення, художньої виразності дизайнерських об'єктів, які ним зображуються в ескізі, кресленнях, комп'ютерній графіці. Лише за таких умов удосконалення проектних задумів стане продуктивним, що в свою чергу сприятиме розвитку просторових і образних уявлень майбутнього дизайнера середовища.

**Висновки.** Таким чином, випускник вузу повинен стати професійно компетентним фахівцем у своїй галузі. У зв'язку із цим результат дизайн-освіти переорієнтується з понять «підготовленість», «освіченість», «культура», «вихованість», «кваліфікація» на поняття «компетенція», «компетентність». Ці поняття, хоча і перебувають у взаємодії, але не ототожнюються. Інтегрованим результатом освіти у нових умовах стає компетентність, яка характеризує інтегральні характеристики якості підготовки випускника до освітнього результату.

Компетентнісний підхід являє собою сукупність базисних принципів визначення освітньої мети, відбору її змісту, організації освітнього процесу і діагностики освітніх результатів.

Багато ідей компетентнісного підходу з'явилися у результаті вивчення становища на ринку праці і визначення професійних вимог до працівника. Аналіз ринку праці привів до однозначного висновку: необхідний перехід від професійного фахівця до професійного співробітника [5:10].

У цих умовах важливо чітко визначити мету освіти, що аргументує очікувані результати діяльності. Розходження підходів до визначення цілей вищої дизайн-освіти полягає у розумінні сутності очікуваного результату. При традиційному підході під освітніми цілями розуміються особистісні знання-вміння-навички, які формуються у студентів. Мета, звичайно, формулюється у термінах, які описують цю тріаду. Такий підхід до постановки освітніх цілей досить продуктивний, особливо в порівнянні з розповсюдженою практикою ототожнення освітніх цілей і завдань, коли мета формулюється у термінах, що описує дії викладачів (розкрити, пояснити, показати, розповісти і т.п.).

Державні освітні стандарти вищої дизайн-освіти нового покоління покликані стати «провідниками» міжнародних тенденцій розвитку вищої освіти з урахуванням стратегічних інтересів і культурно-освітніх цілей. Отже, можна говорити про те, що впровадження компетентнісного підходу являє собою одну з основних характеристик сучасної стратегії розвитку української дизайн-освіти.

#### Література:

1. Медведев В.Ю. Сущность дизайна: учеб. пособие. – 3-е изд., испр. и доп. – Спб.: СПГУТД, 2009. – 110 с.
2. Майк В. Лин. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования в о всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта / Майк В. Лин; пер. с англ. О.П. Бурмаковой. – М. : АСТ : Астрель, 2010. – 199 с.
3. Кудряшев К.В. Архитектурная графика : Учеб. пособие для вузов. – М.: Стройиздат, 1990. – 312 с.
4. Дизайнерська діяльність: стандарти і розцінки: Довідково-методичний посібник для дизайнерів-практиків / В.О.Свірко, А.Л. Рубцов, О.В.Бойчук та ін. / За ред. В.О. Свірка. – Київ : ТОВ «Аграр Медіа Груп», 2013. – 232 с.
5. Тухбатулина Л.М., Гурье Л.И. Формирование творческого компонента профессиональной компетенции дизайнера в процессе проектного обучения: монография. – Казань: ООО «Вестфалика», 2010. – 158 с.