

Міністерство освіти і науки України  
Вінницький державний педагогічний університет  
імені Михайла Коцюбинського

На правах рукопису

УДК 378.094.016:7.012 (043.5)

**Макар Зіновій Юліянович**

**ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ ВМІНЬ  
МОЛОДШИХ СПЕЦІАЛІСТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ  
У ПРОЦЕСІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ**

13.00.04 – теорія і методика професійної освіти

Дисертація на здобуття наукового ступеня  
кандидата педагогічних наук

Науковий керівник – кандидат педагогічних наук,  
доцент Коломієць Дмитро Іванович

Вінниця – 2015

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ УМІНЬ МОЛОДШИХ СПЕЦІАЛІСТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ .....	11
1.1. Дизайн як феномен художньої культури і вид професійної діяльності.....	11
1.2. Стан розвитку дизайн-освіти в Україні та в світі .....	21
1.3 Концептуальні підходи до організації фахової підготовки дизайнерів у контексті сучасних освітніх парадигм.....	43
1.4 Формування професійних умінь молодших спеціалістів- дизайнерів: аспект стандартизації дизайн-освіти.....	54
Висновки до першого розділу.....	68
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА РЕАЛІЗАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ УМІНЬ МОЛОДШИХ СПЕЦІАЛІСТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ .....	70
2.1. Обґрунтування педагогічних умов і модель формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів.....	70
2.2. Застосування методів і прийомів навчання, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії .....	83
2.3. Використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів.....	102
2.4. Забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках.....	131
Висновки до другого розділу .....	144
РОЗДІЛ 3. АНАЛІЗ ЕТАПІВ І РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	146
3.1. Етапи дослідження та впровадження експериментальної методики	146
3.2. Аналіз впливу експериментальної методики на рівень знань і умінь майбутніх дизайнерів.....	156
Висновки до третього розділу .....	171
ВИСНОВКИ.....	173
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	177
ДОДАТКИ.....	195

## ВСТУП

**Актуальність і доцільність дослідження** зумовлені тим, що нині швидко розвивається великомасштабний комерційний ринок, активно стимулюючи розвиток художнього дизайну в різних сферах життєдіяльності людини. Роль дизайну як проектної художньо-творчої діяльності в сфері національної культури визначено в документах Європейського Економічного Співтовариства (1994 р.), постанові Кабінету Міністрів України від 30.01.97 р. № 876 „Про Раду з дизайну”, Концепції розвитку національного дизайну (2010 р.) та інших документах.

Дизайн – це якісно новий тип діяльності, що інтегрує технічну та гуманітарну культуру на проектній основі і спрямований на організацію гармонійного предметного середовища. Дизайн пронизує фактично всі сфери життя розвинутих країн. Він став неодмінним компонентом масової й елітарної культур, його вважають творчістю майбутнього.

Дизайн порівняно недавно прийшов у мистецтво й освіту. В мистецтві він став формою пропозиції творів споживачеві, елементом їх оформлення. В системі освіти він є засобом формування смаків і ціннісних орієнтацій людей, впливає на їхній індивідуальний імідж, спосіб життя і стиль поведінки. Класичний дизайн викристалізовувався з симбіозу ремісничої художньо-прикладної творчості та машинного промислового виробництва. Метою дизайну як феномену сучасної культури є сприяння підвищенню якості життя людей і вдосконалення соціально-культурних відносин між ними шляхом формування гармонійного предметного середовища, естетизації його компонентів у всіх сферах життя з метою задоволення матеріальних і духовних потреб.

Сучасний соціально-економічний стан України визначає замовлення на фахівців з дизайну, які володіють необхідною системою вмінь і якостей для ефективної діяльності в цій сфері. Від рівня професійної підготовки дизайнерів залежить конкурентоздатність українського виробництва. Так, низька конкурентоспроможність продукції багатьох вітчизняних підприємств, зокрема

з причини її недостатнього дизайнерського оформлення, призводить до втрати національної ідентифікації, до втрати пріоритету української культури в різних сферах життя. Тому підготовка фахівців відповідних спеціальностей у системі дизайн-освіти є вкрай актуальною.

Проблеми розвитку дизайну досліджували: Є. Антонович (теорія та методологія дизайну), Т. Бульба, Б. Гройс, О. Генесаретський, В. Даниленко (гуманітарно-художні проблеми дизайну), В. Биков, Є. Лазарєв (дизайн як техноестетична система), О. Вишневська (дизайн як засіб розвитку творчих здібностей особистості), В. Сидоренко (проектна культура та естетика дизайнерської творчості), П. Татіївський (теорія та історія дизайну), В. Косів (проблеми графічного дизайну та глобалізаційні процеси сучасності), І. Герасименко (технології виробництва художньо-конструкторського формотворення).

Загальні проблеми дизайн-освіти розкриті в працях І. Рижової, Ю. Срібної, О. Фурси. Окремі аспекти становлення та розвитку дизайн-освіти в Україні та за кордоном досліджували В. Климов, С. Нікуленко, А. Павлів, Х. Тхагапсоев, С. Чебоненко. Цінними для нашого дослідження виявились дисертації російських науковців І. Абсалямової (2007), О. Ареф'євої (2007), М. Йолочкіна (2010), О. Каукіної (2010), С. Кожухівської (2012), М. Мишинської (2010), у яких розкрито як теоретичні (філософські, соціологічні, культурологічні, психологічні), так і практичні (структура, зміст, методи й технології) аспекти дизайн-освіти.

В Україні дисертацій з проблем підготовки дизайнерів ще дуже мало. Зокрема, сучасні проблеми професійної підготовки дизайнерів в Україні досліджують С. Зінченко (підготовка дизайнерів до викладацької діяльності), Т. Козак (виконання майбутніми дизайнерами дипломного проектування), Г. Максименко (формування художньо-графічних умінь майбутніх дизайнерів), В. Прусак (методологічні підходи до підготовки дизайнерів), О. Трошкін (розвиток ініціативності майбутніх дизайнерів), С. Чирчик (компетентнісний підхід в дизайн-освіті), О. Швець (творчий розвиток фахівця з дизайну в

процесі підвищення кваліфікації) та ін. Проте недослідженими або малодослідженими залишаються проблеми формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів під час їхнього навчання в коледжах.

У той самий час аналіз змісту навчальних програм із фахових дисциплін у коледжах показав, що навчання майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів розраховане на вузьку спеціалізацію, не відповідає сучасним уявленням про необхідний рівень підготовки молодших спеціалістів, не формує в студентів здатності ухвалення дизайнерських рішень у сучасних умовах, що швидко змінюються. Нерозв'язаними є також багато інших проблем, що виникли в зв'язку з інформатизацією процесів дизайну, із сучасним розвитком педагогіки, соціології, економіки. Тому вищі навчальні заклади (ВНЗ), котрі готують дизайнерів, повинні істотно вдосконалювати підготовку випускників для сфери дизайну, що зумовлене його величезним впливом на комфортні умови всієї життєдіяльності людини для підвищення рівня якості її життя.

Дослідження теорії і практики дизайн-освіти свідчать про наявність істотних *суперечностей*:

- між запитами практики і наявним станом наукового забезпечення формування професійних умінь у майбутніх дизайнерів;
- між вимогами до підготовки фахівців у сфері дизайну, що задовольняють сучасному етапу розвитку цієї галузі, і чинними навчальними програмами, які мають, насамперед, художній ухил і не відображають повною мірою світові процеси, скажімо, підвищення якості життя, технічна естетизація, інформатизація й глобалізація суспільства;
- між дизайном як творчою інноваційною діяльністю і відсутністю інноваційного творчого освітнього середовища в підготовці молодших спеціалістів-дизайнерів.

Актуальність проблеми, необхідність вирішення названих суперечностей і недостатнє висвітлення педагогічних проблем дизайн-освіти у наукових публікаціях послужили підставою для визначення теми дослідження:

**„Формування професійних вмінь молодших спеціалістів-дизайнерів у процесі фахової підготовки”.**

**Зв’язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дослідження виконане згідно з Концепцією професійно-художньої освіти(2000), Концепцією Державної цільової програми розвитку національного дизайну на 2007-2011 роки, відповідно до плану науково-дослідної роботи кафедри дизайну Національного лісотехнічного університету України „Формування регіонального соціокультурного середовища, обґрунтування ступеневої дизайн-освіти, розробки теоретичних і практичних основ дизайну меблів” (протокол № 12 від 31.05.2000 р.).

Тему дисертаційного дослідження затверджено вченою радою Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (протокол № 8 від 27.02.2013 р.) та узгоджено в Міжвідомчій раді з координації наукових досліджень з педагогічних і психологічних наук в Україні (протокол № 4 від 23.04.2013 р.).

**Мета дослідження** – визначити, обґрунтувати й експериментально перевірити ефективність педагогічних умов формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів під час навчання в коледжах.

**Об’єктом дослідження** є професійна підготовка майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів у коледжах.

**Предмет дослідження** – педагогічні умови формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів.

**Гіпотеза дослідження:** формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів під час викладання фахових дисциплін буде ефективним за дотримання таких педагогічних умов:

- 1) застосування методів і прийомів навчання, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії;
- 2) використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів;
- 3) забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в

конкурсах і виставках.

З урахуванням мети, об'єкту, предмету й гіпотези в дослідженні поставлені такі **завдання**:

1. Визначити сутність і структуру професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів та сучасні вимоги до їх формування.

2. Розробити основні показники сформованості професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів і визначити їх рівень у випускників коледжів.

3. Обґрунтувати, зреалізувати й експериментально перевірити комплекс педагогічних умов формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів.

4. Розробити модель і на її основі зреалізувати методику формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів.

**Методологічною основою дослідження** є теорія наукового пізнання; фундаментальні філософські положення про взаємозв'язок і зумовленість усіх елементів людської культури, про соціальну й творчу сутність особистості; принципи єдності теорії та практики; філософсько-педагогічні та культурологічні аспекти освіти; положення аксіологічного, компетентнісного, культурологічного, особистісного, діяльнісного, професіографічного та системного методологічних підходів.

**Теоретичною основою дослідження** стали результати досліджень з питань:

- удосконалення професійної освіти (Р. Гуревич, М. Козяр, О. Коберник, А. Литвин, М. Махмутов, В. Петрук, І. Підласий, О. Шестопалюк та ін.);
- поліпшення якості навчального процесу у ВНЗ мистецького профілю (Т. Агапова, А. Дмитрук, С. Карпова, В. Кузін, А. Фольта та ін.) і естетичного виховання студентів (Є. Антонович, З. Гіптерс, Б. Неменський, Г. Тарасенко та ін.);
- теорії дизайну (Л. Зеленов, Ю. Легенький, Н. Мосорова, В. Сидоренко, В. Тасалов, А. Устинов та ін.), художньої та дизайн-освіти (Є. Ковешникова,

Т. Козак, Л. Поддубко, В. Прусак, І. Риждова, П. Татїївський, В. Тименко, Л. Троєльнікова, В. Турчин, О. Фурса, О. Швець та ін.).

Для розв'язання поставлених завдань, досягнення мети й перевірки гіпотези використовувались такі **методи дослідження**: *теоретичні*: аналіз і синтез інформації щодо проблем дизайн-освіти, структурно-функціональне моделювання, узагальнення, порівняння та систематизація для побудови концептуальної моделі системи дизайн-освіти; *емпіричні*: аналіз соціологічних досліджень, аналіз і узагальнення досвіду професійної підготовки дизайнерів і організації дизайн-освіти, аналіз державних освітніх стандартів з дизайнерських спеціальностей вищої і середньої професійної освіти, відповідних професійних освітніх програм, педагогічне проектування, аналіз результатів творчо-проектувальної та дослідно-пошукової роботи, спостереження, педагогічний експеримент, опитувально-діагностичні методи (анкетування, тестування), що використовувались для діагностики рівня професійних умінь, методи якісного аналізу результатів; методи математичної статистики – для кількісного опрацювання результатів експерименту.

**Експериментальна база дослідження** – Технологічний коледж ДВНЗ «Національний лісотехнічний університет України», Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, Львівський державний коледж декоративного і ужиткового мистецтва ім. І. Труша, Коледж мистецтв ім. А. Ерделі Закарпатського художнього інституту, Вижницький коледж прикладного мистецтва ім. В. Ю. Шкрібляка.

Всього до експерименту було залучено 354 студентів, з яких 176 у контрольних групах і 178 в експериментальних групах.

**Новизна й теоретичне значення дослідження** полягають у тому, що:

- *вперше* визначені й обґрунтовані *педагогічні умови* формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів (застосування методів і прийомів, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії; використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів; забезпечення мотивації до

творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках); розроблені *критерії* (креативність, технологічність, функціональність, естетичність) і *рівні* (репродуктивний, перетворювальний, творчий) виконання завдань реального проектування та *показники професійних якостей* молодших спеціалістів-дизайнерів (самостійність, комунікабельність, упевненість у собі, ініціативність, наполегливість, відповідальність, творчість, готовність до саморозвитку, конкурентоздатність, самоорганізованість);

- *уточнені* сучасні вимоги до професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів і основні методичні й технологічні основи викладання фахових дисциплін (принципи, технології, методи, прийоми);

- *подальшого розвитку* набули форми особистісно орієнтованої художньої освіти (участь у конкурсах і виставках, відвідування музеїв, створення портфоліо дизайнера).

**Практичне значення дослідження** полягає в тому, що розроблено авторську методику використання технологій у викладанні фахових дисциплін, що сприяють формуванню професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів; створено й апробовано в навчальному процесі навчальні програми дисциплін „Макетування”, „Проектування”, методичні рекомендації щодо розвитку художньої уяви та мотивації до саморозвитку; структуровано й опубліковано „Словник дизайнера”; розроблено систему правил оформлення портфоліо дизайнера.

Основні результати дослідження **впроваджено** в навчально-виховний процес Технологічного коледжу ДВНЗ „Національний лісотехнічний університет України” (довідка № 01-06/333 від 11.12.2014 р.), Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка (довідка № 1831-33/03 від 15.12.2014 р.), Львівський державний коледж декоративного і ужиткового мистецтва ім. І.Труша (довідка № 301 від 23.12.2014 р.), Коледж мистецтв ім. А. Ерделі Закарпатського художнього інституту (довідка від 24.12.2014 р.), Вижницький коледж прикладного мистецтва ім. В.Ю.Шкрібляка (довідка № 03 від 05.01.2015 р.).

**Особистий внесок** дисертанта в статтях, написаних у співавторстві [2; 3; 13; 14], полягає у висвітленні практичних аспектів підготовки майбутніх дизайнерів. У посібниках [16; 17] автору належить ідея створення, структура і змісту основних розділів.

**Апробація результатів дослідження** здійснювалась на конференціях різних рівнів: *міжнародній науковій „Проблеми дизайну та дизайн-освіти у світовому соціопросторі”* (Львів, 2013); *міжнародних науково-практичних: „Сучасні технології навчання у професійній підготовці майбутніх фахівців”* (Львів, 2013), *„Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес”* (Харків, 2014), *„Освіта дорослих у контексті сталого розвитку”* (Київ, 2014), *„Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми”* (Вінниця, 2014), *„Психолого-педагогічні аспекти формування управлінського потенціалу сучасної молоді”* (Харків, 2014); *«Scientificgenesis»* (Geneva (Switzerland), 2014); *X Міжнародних педагогічно-мистецьких читаннях* пам'яті професора О. П. Рудницької на тему *„Педагогіка мистецтва і мистецтво педагогічної дії”* (Київ, 2012); регіональній науково-практичній конференції студентів магістратури, аспірантів, здобувачів і докторантів *„Актуальні проблеми сучасної науки та наукових досліджень”* (Вінниця, 2012).

**Публікації.** Основні положення та результати дисертаційного дослідження відображено в 20 публікаціях автора (11 одноосібних): з них: 7 статей у провідних наукових фахових виданнях України, 2 – у закордонних виданнях, 5 статей у збірниках наукових праць, 2 тез у матеріалах конференцій, 2 методичних посібники, 1 навчальна програма, 1 словник.

**Структура дисертації.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку використаних джерел, який містить 251 назву, з них 10 іноземною мовою, 10 додатків на 64 сторінках. У роботі розміщено 4 рисунки на 2 сторінках, 9 таблиць на 6 сторінках. Основний зміст дисертації викладено на 175 сторінках тексту, загальний обсяг – 256 сторінок.

## РОЗДІЛ 1

# ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ УМІНЬ МОЛОДШИХ СПЕЦІАЛІСТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ

### 1.1 Дизайн як феномен художньої культури і вид професійної діяльності

Термін „дизайн” (від англ. design – задум, проект, креслення, малюнок), позначає різні види проектувальної діяльності, що має на меті формування естетичних і функціональних якостей предметного середовища. Короткий словник іноземних слів характеризує дизайн як „конструювання речей, машин, інтер'єрів, засноване на принципах поєднання зручності, економічності і краси” [105]. Ілюстрований словник архітектурних термінів і понять дає наступне визначення: „дизайн - художньо-конструкторська діяльність в промисловості, що охоплює творчість художника-конструктора (дизайнера), методи і результати його праці, умови їх реалізації у виробництві. Мета дизайну – створення нового вигляду і типів виробів, що відповідають вимогам суспільної користі, зручності експлуатації і краси”. Також, з поняттям *дизайн* у словнику безпосередньо пов'язується поняття *технічна естетика*, якому дається наступне визначення: „область художньої творчості, пов'язана з конструюванням і випуском промислової продукції” [69].

Пріоритетність дизайну та його роль як проектної художньо-творчої діяльності в сфері національної культури з властивими їй ознаками й характеристиками визначена в документах Європейського економічного співтовариства (1994), Концепції розвитку національного дизайну, Постанові Кабінету Міністрів України „Про Раду з дизайну” від 30.01.1997 №876, якою фактично започатковано формування системи національного дизайну [231, с.73].

З'ясувати точну дату виникнення такого феномена, як «дизайн» не просто. Вже в античні часи на філософських диспутах обговорювалася тема оптимального співвідношення між корисністю і естетичною цінністю, а також людських діянь і вчинків: краса, прекрасне, благо, добро і тому подібне [189]. Так, ще старогрецький філософ Сократ (469-399 рр. до н.е.) в своїх "бесідах-міркуваннях", що дійшли до нас у спогадах і переказах філософа Платона й історика Ксенофонта, піднімав цю проблему в своїх бесідах, побудованих у формі запитань і відповідей. Вважається, що саме цей момент слід вважати датою народження дизайну як галузі людської діяльності.

Дизайн порівняно недавно прийшов у мистецтво і в освіту. У мистецтві він став формою подачі творів споживачеві, елементом їх оформлення. У системі освіти він поступово стає засобом формування смаків і ціннісних орієнтацій людей, впливає на їхній індивідуальний імідж, спосіб життя і стиль поведінки. Класичний дизайн викристалізовувався з симбіозу ремісничої художньо-прикладної творчості і машинного промислового виробництва.

Зародження дизайну як самостійної професійної діяльності пов'язане з розвитком масового виробництва, технологій прикладних наук. Його історія багатогранна і включає факти з області архітектури, техніки, образотворчого мистецтва, теорії знакових систем, соціології, культурології, проблем комунікації, реклами і маркетингу, функціонального аналізу і ергономіки тощо.

Сучасні науковці в галузі дизайну (Р. Бюканан, М.Вітта, В. Марголін, Г. Саймон, Б. Фуллер та ін.) наголошують на необхідності формування нового визначення сутності поняття дизайн, яке має відповідати сучасним вимогам культури, мистецтва, виробництва. Так, наприклад, Р. Бюканан трактує дизайн як архітектонічне мистецтво, здатне об'єднати всі інші види мистецтв і ремесел [151,с.18].

Українська дослідниця І. Рижова, вивчаючи соціальну природу дизайну, визначає його як соціальний, культурний і загальноцивілізаційний феномен [165; 166]. У її численних працях розкрито філософію дизайну [167], функції дизайну та його співвідношення з художньою творчістю, проблеми

термінології, нові тенденції в сучасному дизайні, визначені сутність, структура, механізм, спрямованість дизайнерської діяльності [161 – 172].

Метою дизайну як феномену сучасної культури є сприяння підвищенню якості життя людей і вдосконалення соціально-культурних відносин між ними шляхом формування гармонійного предметного середовища та його компонентів у всіх сферах життя з метою задоволення матеріальних і духовних потреб [126, с.37]. Об'єктами дизайну можуть бути: окремий предмет, група предметів, система предметів, середовище. Основними видами дизайну вважаються: інженерний дизайн, стайлінг, арт-дизайн, графічний дизайн, художнє проектування, програмний дизайн, нано-дизайн тощо [195, с.11].

Українським дослідником Є. Антоновичем розглянуто проблему дизайну як феномену художньої культури. Проаналізовано концептуальне поле розуміння поняття *дизайн*, описано його у сфері культурологічної, естетичної рефлексії і на підставі всіх рефлексивних визначень розкрито особливості дизайну як культурологічної практики. Визначено міфогенні та метафорогенні ознаки дизайну, що розширюють виміри іманентного дизайну і дають можливість побачити його як метадизайн, побачити його рефлексивні системи як певну цілісність рефлексивних практик, які існують в царині дизайну [3, с.13].

Нині, коли дизайн перетворюється на своєрідну „естетику повсякденності”, а сама повсякденність набуває все більш естетизованих рис, змінюється і світогляд сучасної людини, що відображається на формуванні професійної свідомості учасників навчально-виховного процесу сучасних дизайнерських ВНЗ. Вони вже не можуть сприймати світ поза його естетичною складовою, створюваною дизайном і впровадженою у навчально-виховний процес.

На відміну від традиційного визначення дизайну як „технічної естетики”, в постіндустріальну епоху дизайн став естетичною складовою таких явищ, як: середовище проживання людей; предметно-речовий світ, вироблений людиною і який нею споживається; система надання споживачеві послуг; індивідуальний

імідж людини; її спосіб життя і стиль поведінки; стиль її взаємин з соціальним оточенням та ін.

Лінія неутилітарного напрямку В. Гропіуса, П. Клеє, В. Кандинського, Могли-Надя О. Шлеммера, в художньо-промисловій школі "Баугауз" на основі об'єднання новітніх досягнень мистецтва, науки і техніки, вивела дизайн в серединне становище між матеріальним і духовним началом у технічній, естетичній та художній діяльності. Викладання художніх закономірностей створення форми, кольору, об'єму та їх взаємодії з різними фізичними властивостями матеріалів, способів їх обробки лягло в основу змісту дизайн-освіти і формування художньо-конструктивного мислення сучасного дизайнера.

У свій час конструктивісти, на підступах до сучасної теорії дизайну, сформулювали теоретико-методологічні положення, на яких ґрунтуються концептуальні основи сучасної дизайн-освіти. Маються на увазі уявлення студентів і викладачів про дизайн як сукупність знакових систем і культурних текстів; про дизайнерську творчість як смислотворчість; про наявність універсальних інваріантів, прихованих у свідомості, але таких, що зумовлюють психологічні реакції майбутнього фахівця, дизайнера і споживача на локальні і комплексні впливи зовнішніх факторів навколишнього простору.

Дизайн ХХІ століття з інструменту технічної естетики промислового проектування, покликаною здійснювати зв'язок між виробництвом і споживанням, у наш час перетворився на «культурну універсалію», інтегровану в усі сфери життєдіяльності. Він забезпечує ціннісний ресурс культуротворчої поведінки людини, вираження і предметну реалізацію суспільного ідеалу, за умов вільної самореалізації цілісної особистості. Йдеться про загальнолюдську репрезентацію дизайнерського досвіду і діяльності, як радикально нової (в історичному процесі) форми естетичного самовираження опредмечуваних символічних конструкцій і явищ, що фіксують і транслиують соціально значиму інформацію, втілення матеріалізованих естетичних потреб.

Виникнення дизайну як масового мистецтва не відразу супроводжувалося проектними діями, націленими на вирішення соціальних проблем суспільства. Займаючись формоутворенням промислових виробів, дизайнери окрім утилітарних і функціональних завдань переслідували насамперед естетичні, комунікативні, виховні цілі. Один з крупних діячів Баухауза Ласло Махоль-Надь, розповідаючи про специфіку викладання в школі, завжди додавав, що „наша мета не предмет, а людина”. Таким чином, кожен предмет, що піддається дизайну, окрім своєї прямої утилітарної функції, виконує ще й виховну роль, формуючи особистість [29, с.12].

XXI століття охарактеризувалось повсюдним залученням практично всіх форм проектної дизайн-діяльності до соціального життя суспільства. Дизайнери, створюючи різні види продукції, прагнули в художньо-образному змісті проєктованого об'єкту відобразити своє ставлення до змін, що відбуваються в світі. Докорінні зміни, привнесені в соціальний зміст новостворюваними об'єктами матеріальної культури є найважливішими показниками глобального впливу дизайну на навколишній світ, невичерпного різноманіття його ідей і безмежної сили впливу на людину. Дизайн стає могутнім засобом формування не тільки промислової продукції високої якості, а й способом створення вільного вибору стилів життя, форм взаємодії людей у суспільстві та їхньої соціальної активності, стаючи невід'ємним засобом перетворення навколишнього світу. Методологія декоративної творчості в промисловості змінилась методологією філософії і соціальної антропології, що осмислює дизайн як універсальний засіб загострення або заспокоєння соціальної напруженості. Проблеми людини й суспільства набувають домінуючого характеру [135, с.8].

У всьому світі дизайнери спільно з екологами, психологами, соціологами та ін. займаються пошуком художньо-образних засобів, що сприяють вирішенню соціальних, культурних, екологічних і ін. проблем. Сучасні методи формоутворення житлово-інтер'єрних, промислових, графічних і художньо-монументальних творів сприяли вирішенню утилітарних, ергономічних,

економічних і інформаційних завдань в межах визначених програм розвитку як держав, так і планети в цілому, ставлячи перед собою вищі цілі, пропагуючи певний стиль життя, упроваджуючи ідеологічні установки, формуючи тим самим громадську думку.

Мобільність дизайну, можливість вступати в діалог з різними соціальними інститутами дозволила організувати трансграничний проектний простір. Проектна взаємодія різних соціальних і проектних інститутів дозволила авторам сприймати свою діяльність у соціо-культурному просторі як причетність до культури соціальних відносин локального, міжрегіонального, загальнолюдського рівнів, дозволяючи усвідомити дизайнерові свою відповідальність за долю не лише локальних соціальних спільнот, а й усього людства. Міжнародні асоціації дизайнерів такі, як Icoграда – Міжнародна рада асоціацій комунікативного дизайну (International Council of Communication Design Associations), Architecture for Humanity і Index роблять багато для того, щоб активізувати й поліпшувати роботу над соціальними проектами, пропагувати й відзначати досягнення в соціальному дизайні.

В кінці ХХ-го і початку ХХІ-го століть дизайн набув широку популярність у нашій країні, активно проникаючи в усі форми суспільно-громадських процесів, став невід'ємною частиною нашого життя. Вирішення багатьох життєвих проблем стало вже немислиме без залучення проектних дизайн-технологій.

Розуміння проблеми вичерпності природних ресурсів, погіршення екологічного стану навколишнього середовища, безпеки життя; необхідності в ухваленні термінових комплексних проектних рішень щодо організації комфортного середовища для нового покоління – етичного, морального й естетичного характеру є серією першопричин, що вплинули на адаптаційну трансформацію проектних дизайн-технологій. У дисертаційному дослідженні „Філософія дизайну. Соціально-антропологічні проблеми” Н. Мосорова дала визначення сучасним тенденціям, що відбуваються в розумінні суті проектних дій у дизайні. „Дизайн – це носій соціальних змін. Така точка зору найточніше

відповідає особливостям соціально-економічної, політичної, культурної ситуацій, що склалися в соціумах, які володіють високим рівнем розвитку соціальних структур і техніки” [135, с.2].

Науковцями вже здійснена класифікація визначень дизайну, які в тій чи іншій мірі відображають істотні ознаки дизайну на різних етапах розвитку промислового способу виробництва, технологій і техніки, розвитку споживчої культури. Сьогодні стає очевидним, що сучасне суспільство успішно розвивається, якщо життєзабезпечення людини в нім відбувається в середовищі повністю проєктованою і розвиток цього середовища відбувається шляхом проєктування. Такий підхід до формування середовища для людини дозволяє визначити сучасну цивілізацію як епоху проєктної культури, в якій дизайн є метод створення навколишнього середовища [76, с.12].

Нам найбільше імпонує визначення, дане українською дослідницею Ю. Срібною, що дизайн – це проєктна діяльність у сфері матеріальної культури. Дизайн, інтегруючи наукову, технічну й художню діяльність, синтезуючи духовне й матеріальне, є системою культурно-естетичних зв’язків. Це діяльність, що пов’язана з організацією предметного довкілля на засадах краси й доцільності та забезпечує проєктування нових предметно-пластичних форм, послуг у всіх сферах життєдіяльності людини [188, с.298].

Згідно визначенню Міжнародної Ради суспільств промислового дизайну (ICSID) дизайн є креативною діяльністю, основне завдання якої полягає в приведенні багатогранних якостей об’єктів, процесів з їх виробництва й подальшого обслуговування в єдиний життєвий цикл. У зв’язку з цим, дизайн є центральним чинником інноваційної гуманізації технологій і критичним чинником культурного та економічного обміну.

Сучасні українські науковці в галузі дизайну (О.Боднар, В.Даниленко, В. Прусак, О. Соколов та ін.) стверджують, що ідеологія дизайну зародилася задовго до його офіційного визнання як самостійного виду творчої діяльності, тобто професії, сформованої під гаслом синтезу мистецтва і техніки. Серед дефініцій дизайну як явища культури, а саме конструювання й проєктування,

привабливим виглядає формулювання М. Воронова, який під дизайном розуміє проектування окремих промислових зразків, завдяки чому вони стають привабливі, зручні та раціональні [30].

Українська дослідниця С. Чирчик визначає дизайн як проектну діяльність, що поєднує в своїй структурі професійні й наукові знання на основі переосмислення проблем людини; діяльність, що має науково обґрунтовану культурно-комунікативну функцію [232, с.84].

У напрямі оцінювання якості продуктів дизайну найбільш фундаментальними є дослідження доктора мистецтвознавства М. Федорова. Він уперше запропонував враховувати вимоги споживачів і дизайну під час оцінювання якості продукції. На думку М. Федорова, естетичне в дизайні, – це міра суспільної цінності речі і предметного оточення людини [210, с. 15]. Провідну роль у формуванні естетичності об'єктів дизайну він відводив споживчим показникам якості – користі, зручності, красі.

Дизайнер впливає на людей створеними речами, середовищем, знаками. Отже, об'єктами дизайну є матеріальний і духовний світ, жива і нежива природа. Але при цьому не можна не погоджуватись з О. Генісаретським і В. Сидоренком, які вважають, що дизайн – це універсальний метод розв'язання завдань у різних видах людської діяльності [36; 181].

Методологічні та естетико-художні проблеми дизайну висвітлювали в своїх працях В. Клімов, С. Мигаль, В. Сидоренко, В. Тасалов, П. Татіївський та ін.[74; 129; 180; 192; 194]. Ці дослідники розглядають дизайн не в межах його внутрішніх закономірностей і властивостей, а в широкому діяльнісно-культурному контексті як вияв проектної культури людства в цілому.

Дизайн – це якісно новий тип діяльності, який інтегрує технічну та гуманітарну культуру на проектній основі і направлений на організацію гармонійного предметного середовища. Дизайн сьогодні пронизує фактично всі сфери життя розвинутих країн. Він став неодмінним компонентом масової та елітарної культур, і його вважають творчістю майбутнього. І не випадково в систему освіти багатьох країн в останні десятиліття активно вводиться

проблематика проектної культури. Педагоги небезпідставно вважають, що пасивне споживання породжує пасивного споживача, який не вміє оволодіти всім багатством символічного та інструментального змісту навколишнього предметного світу. В контексті розбудови незалежної держави нагальною стає проблема розвитку проектної культури та врахування цієї реалії в розбудові системи вітчизняної освіти.

Які ж чинники впливають на розв'язання цієї проблеми? Спробуємо назвати головні. По-перше, це стан вітчизняного дизайну, який відстає від світового і не займає належне місце в системі художньої культури, як це є в розвинутих країнах, по-друге, в дизайн-освіті наявні проблеми, які не сприяють повноцінному використанню виховних можливостей дизайну.

У вирішенні цих проблем вже зроблені деякі кроки. Визначено, що специфічною і основоположною рисою дизайну є єдність утилітарних (користь, функціональність, зручність використання, конструктивність) та естетичних (краса, художня образність, виразність) принципів. Наголошено, що вивчення народного декоративно-прикладного мистецтва як першооснови етнодизайну є основоположним для правильного розуміння еволюції формоутворення і принципів етнічної декоративної стилістики, є відправною точкою у подальшому опануванні засад дизайнерської діяльності. Викладено програму навчального курсу «Основи етнодизайну» для художньо-графічних факультетів педагогічних університетів. Сформульовано завдання курсу, що передбачають формування знань з історії розвитку народних ремесел як першооснови декоративно-прикладного мистецтва та дизайну й надання базових знань методології дизайнерської творчості [56, с.139].

Сфера діяльності дизайнера виходить за рамки проектування навколишнього предметного світу. У Європі дизайн переходить на рівень антропологічних досліджень людської поведінки й стилю життя. Дизайн перетворюється на глобальний інструмент економіки, що відтісняє маркетинг, управляє мотивацією споживання та займає авангардні позиції в життєдіяльності постіндустріальної цивілізації.

Професія дизайнера досить популярна в Україні. Яскрава, багатогранна робота зі створення образів вабить багатьох молодих людей. Перспективність розвитку цього напрямку зумовлює величезні можливості для дизайнерів при реалізації їх ідей і професійного зростання. Український мистецтвознавець В. Даниленко, досліджуючи особливості дизайн-освіти, обґрунтовує необхідність активного розвитку дизайнерської професії в нашій країні та вказує на доцільність здійснення ретельного контролю за якістю підготовки фахівців з дизайну [44].

Незважаючи на те, що дизайн – відносно молода галузь, вона широко затребувана в суспільстві, а тому потребує підготовки кваліфікованих кадрів в системі дизайн-освіти.

Отже, дизайн – це особливий вид проектування, при якому об'єкту, окрім його основного призначення, додаються якості краси, економічності, підвищеної функціональності (або збільшення числа функцій), ергономічності (психофізичних зручностей), чіткої соціальної орієнтації. В основі дизайнерської діяльності лежить проектна культура – сукупний досвід матеріальної культури і сукупний масив знань, навичок і цінностей, що відповідають новим ціннісним орієнтирам культури, втілений у мистецтві проектування, формоутворення і виконання.

У словнику іноземних слів дизайнер визначається як художник конструктор, спеціаліст з дизайну, фахівець з художнього проектування естетичної зовнішності промислових виробів, оформлення інтер'єру [182].

Дизайнер – людина, яка займається єдністю зовнішнього вигляду та призначення продукту, дотримуючись його естетичної привабливості і функціональності.

## 1.2. Стан розвитку дизайн-освіти в Україні та в світі

Західні країни зіткнулися з неузгодженістю завдань дизайн-освіти і виробництва в кінці минулого століття. Освіта в сфері дизайну названа основним чинником конкурентоспроможності промисловості Європи. Глибокий аналіз ситуації проводився різними комітетами й знайшов своє віддзеркалення в публікаціях, дискусіях і конференціях, що намітили шляхи виходу з кризи. Слідуючи в своєму розвитку європейським зразкам, Україна може використовувати цей досвід.

Вищі школи Франції створили програми інтеграції студентів у виробництво. Ecole de la Chambre Syndicale de la couture parisienne проводить з 2004 року адресне навчання студентів, що фінансується модними будинками Франції. Навчальна програма Ecole Nationale Supérieure des Arts Decoratifs містить теоретичні й практичні курси, мета яких – розробка концепції проекту від його критичного аналізу до промислової реалізації й просування.

Ще в одній школі в Нью-Йорку Parsons the New School for Design (Парсонська нова школа дизайну) введена програма AAS Program. Це дворічна програма з одержання спеціальності дизайнера для тих, хто повертається до навчання з бажанням поміняти або скоректувати напрям діяльності [[http://www.be-in.ru/pro/22155-parsons\\_the\\_new\\_school\\_for\\_design/](http://www.be-in.ru/pro/22155-parsons_the_new_school_for_design/)].

Головна відмінність школи Antwerp Royal Academy of fine arts (Королівська академія витончених мистецтв в Антверпені) – це система індивідуального навчання. Але через це надалі багатьом випускникам важко працювати в колективі, оскільки їм потрібно уміти не тільки втілювати свої божевільні ідеї, а й прислухатися до колег. Навчання тут спрямоване на виховання творчих особистостей.

Один із найексцентричніших навчальних закладів у Лондоні, Central Saint Martins College of Art and Design. У CSM основний акцент роблять на розвиток творчого мислення. Ця програма розрахована для тих, хто вже володіє практичними навичками, і вона лише допомагає розвинути творчий потенціал,

не накладаючи обмежень на самовираження, а викладачі заохочують навіть найбожевільні ідеї. Проте, ніякої технічної бази, особливих знань з композиції та художньої графіки тут не отримують.

Найбільший інтерес, на нашу думку, викликає становлення дизайн-освіти у Великобританії. Дослідження в рамках урядової програми «Дизайн в системі загальної освіти» дозволили визначити дизайн – як особливу освітню дисципліну, що зароджується у сфері загальної освіти і розвивається в професійній освіті. За наслідками дослідження система освіти була реорганізована на основі введення основ дизайну в навчальні програми всіх рівнів підготовки [76-78].

Досвід становлення дизайн-освіти у Великобританії, Японії, Німеччині дозволив здійснити такий цінний для навчально-виховного процесу міжпредметний синтез, створити сприятливі умови для виховання всесторонньо розвиненої особистості.

Японські спеціалісти з дитячої художньо-проектної творчості виділяють три основні напрями: декоративний дизайн, інформаційний дизайн та дизайн речей, причому важливішим з цих напрямів вважається дизайн речей. Націленість методик розвитку дитячої художньо-проектної творчості в Японії формулюється своєрідною тріадою: серце - голова - руки, тобто сфери почуттів, інтелекту і майстерності [161-172].

Зарубіжний досвід педагогічних систем вказує на особливу зацікавленість дизайном у всіх сферах життя, а в таких країнах, як Великобританія, Японія, цю проблему піднесено до рангу державної політики. У 80-х роках науковці визначали, що саме дизайн спроможний ефективно вирішити завдання зближення школи з естетичною культурою сучасності і, що потрібні кардинальні заходи для поширення дизайн-освіти на різних вікових та освітніх рівнях [18;26;33;36; 128].

За сучасних умов у дизайнерській творчості спостерігаються відмінні риси, притаманні майстрам окремих держав. Найбільш яскравою неповторністю відзначаються скандинавський, італійський та японський стилі.

Одна із суттєвих прикмет скандинавського дизайну – тісний зв'язок із народним мистецтвом. Ухиляючись від геометричних уподобань Баухауза, скандинавські майстри (А.Аалто, А.Саарінен, Ніл, Фабріціус та ін.) прагнули конструктивної ясності та простоти рішень дизайн-об'єктів. Італійському стилю, на відміну від скандинавського, притаманна більш завзята екстравагантність, італійські вироби мають більш широкий і швидкий збут, що сприяє їх частому оновленню [131, с. 492].

Особливий інтерес представляє Японія, яка за останні десятиліття стрімко інтегрується у світове економічне й культурне життя. І разом з тим вона зуміла зберегти свою національну самобутність, що культивувалася не одне століття. І зараз японець – це насамперед представник своєї нації, а вже потім письменник, актор чи дизайнер. Ознаки унікальної японської школи й нині присутні в японських плакатах, що притягують увагу глибиною філософії, споглядальністю, вишуканістю візуальної мови, стриманістю. Проте, як показує практика дизайнерської діяльності, скажімо, в Японії з притаманним їй культурним традиціям витонченим смаком і естетизмом національного масштабу, поряд з унікальною японською школою в сучасному дизайні співіснує інтернаціональна попса з її дешевими комп'ютерними ефектами і вульгарними рекламними трюками. Відомий японський дизайнер Кацуорі Аокі і зараз шокує споживача дивовижним за виразністю сполученням західної реклами зі справжньою самурайською жорстокістю. Нині в Японії не викликає шоку дизайн-об'єкт, що може сприйматися і як голландський, і як американський твір. До кінця японці ставляться як до повноцінної складової сучасної культури.

Повчальним може бути і досвід Японії в аспекті сприйняття європейського мистецтва. Мода на все європейське, що вперше з'явилася в кінці XIX - на початку XX століття, мала ту особливість, що, зіткнувшись з чужою культурною системою, японці далеко не відразу засвоїли європейські критерії оцінок, не розрізняли високі й низькі взірці, виявили беззахисність перед європейським кінцем. У результаті "поряд з досить добротним Art

Nouveau та Art Deco (а пізніше - навіть з конструктивізмом) існував стиль, характерний для європейської масової культури" [184, с. 68].

Для нашого дослідження виявилися важливими результати аналізу роботи різних дизайнерських шкіл [58; 130; 133; 134]. Частина з них вважають за необхідне введення комп'ютерних технологій у структуру суміжних дисциплін. Інші – пропонують розбивати курс на „порції” і закріплювати матеріал шляхом практичної роботи професійної спрямованості з використанням графічних пакетів, що відповідають навчальним завданням. Треті – поєднують комп'ютерну графіку з можливостями мультимедіа і розробляють реальні завдання в співдружності з великими комерційними корпораціями.

Діючи на Заході та в Росії провідні школи дизайну приділяють величезну увагу розвитку теоретичної підготовки, практичних умінь і мислення своїх студентів. Так, англійські педагоги Д. Барклі і Д. Пітт перераховують наступні вимоги до професійної підготовки дизайнерів: сприйнятливість, інтерес до світу речей, до його різноманіття та єдності; тямущість, здатність до узагальнення; автономність, незалежність характеру; здатність до спілкування з широким колом людей, і не тільки в особистому, мовному контакті, а й за допомогою письмових текстів, малюнків, схем, креслень тощо; схильність до аналітичної та дослідницької роботи; дисциплінованість, наполегливість, старанність; готовність ставити й вирішувати проблеми, ментальна активність; уміння планувати свою діяльність; здатність критично оцінювати її результати, а також результати виконання іншими проектів і виробів; здатність до самоствердження, вміння переконувати; почуття відповідальності перед суспільством за справу, яку виконуєш [130].

Міжнародна Школа Дизайну (International Design School), яка має філії у Лондоні, Москві та Санкт-Петербурзі, приймає до своїх стін бажаючих отримати знання та диплом за спеціальностями «Дизайн інтер'єру», «Декорування інтер'єру», «Ландшафтний дизайн», «Графічний дизайн та реклама». Спеціальність «Дизайн інтер'єру» представлена в двох видах: очне та дистанційне навчання. Обидві форми навчання включають курс комп'ютерного

проектування (ArchiCAD) та часткове знайомство з графічним редактором Photoshop. У ВНЗ проводять консультації з різних видів побудови, подачі, подання необхідних текстур, фактур, надають допомогу в проектуванні вбудованих меблів, розсувних дверей, гардеробних тощо та у підготовці презентації проекту [130].

Вся проектна візуалізація спеціальності «Дизайн інтер'єра» у Міжнародній Школі Дизайну реалізується за допомогою програми ArchiCAD. Ми вважаємо позитивним детальне вивчення цієї програми. Але, на нашу думку, це недостатня база для дизайнера-професіонала.

Європейська Школа Дизайну (European Design School), що знаходиться у Києві, зацікавила нас однією зі спеціально розроблених програм під назвою «Дизайн інтер'єру – Професіонал». Курс поділений на два рівня – «Базовий» і «Практик». У перший рівень (теоретична частина курсу) включено таку дисципліну як «Основи комп'ютерної графіки», з якої вивчають програми ArchiCAD, Artlantis Render та 3ds Max. Другий рівень (практична частина курсу) охоплює ті ж самі ArchiCAD і 3D Max як складові дисципліни «Робота в графічних редакторах».

Крім того, в Європейській Школі Дизайну пропонується спеціальний курс «3D Max. Візуалізація». Він орієнтований на роботу з інтер'єром та екстер'єром і покликаний допомагати дизайнерам і архітекторам у реалізації найсміливіших ідей. З величезного набору інструментів 3D MAX у Школі вивчають тільки найнеобхідніше, але цілком достатнє для створення професійного зображення. На прикладі реального об'єкта докладно розглядаються всі тонкощі роботи з інтер'єрами. Також у курс введено певні завдання в графічному редакторі Adobe Photoshop [58].

Московська філія Британської вищої школи дизайну запрошує на курси з дисциплін «Графічний дизайн», «Дизайн інтер'єру», «Фотографія», «Візуальні комунікації», «Дизайн одягу», «Дизайн в інтерактивному середовищі», «Дизайн-менеджмент», «Ілюстрація», «Дизайн періодичних видань», «Fashion Business», «Шрифт і типографіка», «Fashion Communication», «Брендинг»,

«Fashion Styling», «Моушн дизайн». Курс «Дизайн інтер'єру» з проектування житлових і громадських інтер'єрів тривалістю 2 роки (4 навчальні семестри) призначений для перекваліфікації слухачів, які не мають профільної освіти чи досвіду роботи, але хотіли б отримати професію дизайнера інтер'єру. Розроблена навчальна програма є першою сходинкою, що дозволяє отримати необхідні теоретичні знання і практичні навички для успішної роботи в галузі дизайну житлових і громадських приміщень. У другому семестрі слухачі даного курсу вивчають дисципліну «CAD-системи для проектування інтер'єру», упродовж третього семестру – «3ds Max для проектування інтер'єру» [134].

У Московській державній художньо-промисловій академії ім. С.Г.Строганова є факультет дизайну, який включає в себе кафедри графічного, промислового дизайну, дизайну транспортних засобів, середовища, текстилю, меблів. Окремо представлено кафедру «Художнє проектування інтер'єрів» на факультеті монументально-декоративного та прикладного мистецтва. У цьому навчальному закладі з дисципліни «Комп'ютерна графіка» вивчають програми Adobe Photoshop та CorelDRAW, а також 3ds Max власне для самого проектування інтер'єрів [132].

Санкт-Петербурзька державна художньо-промислова академія ім. А.Л. Штігліца за напрямом «Дизайн» готує спеціалістів з промислового, комунікативного, програмного дизайну, дизайну середовища, дизайну костюма. Педагогічний колектив Санкт-Петербурзької школи дизайну виділяє наступні вимоги до професійної підготовки дизайнера: створення нових, прогресивних проектних рішень, нестандартних ідей, образів, спрямованих на формування своїх оригінальних концепцій формотворення; постановка проблеми в комплексно-експериментальних розробках і пропозиція гнучких, багатоваріантних рішень, мобілізація, здатності формувати естетичну цінність проектів за допомогою нестандартного образного мислення. Володіючи таким мисленням, дизайнер створює збірний образ із різних галузей знань,

переносячи свій досвід, закодований в образах, на предмети і явища професійної діяльності [179].

Для студентів, які вивчають дизайн середовища, викладають дисципліну «Комп'ютерні технології в дизайні середовища». Курс даної дисципліни розрахований на вивчення студентами сучасних методів проектування та представлення проектних матеріалів у мультимедійній формі, що обумовлено сучасними тенденціями в галузі архітектури і дизайну. Курс містить такі розділи: основи архітектурно-дизайнерського проектування в програмі ArchiCAD; основи візуалізації і анімації в середовищі 3ds MAX; основи програми Adobe Premiere і підготовка мультимедійної частини проектних матеріалів; додаткові способи і методи подачі проектних матеріалів.

Крім того, у цьому ВНЗ передбачено спеціально розроблений комплекс програм, який склали в дисципліну «Комп'ютерне забезпечення дизайн-проектування». Її мета – набуття студентами теоретичних знань і практичних навичок роботи в комп'ютерних програмах: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign та Adobe Flash – складових сучасної палітри проектного інструментарію дизайнера.

Отже, нині комп'ютерна графіка стає свого роду рушійною силою самого процесу проектування і складовою частиною професійної підготовки дизайнерів. Вона виділяється в окрему навчальну дисципліну, проте відведений державним освітнім стандартом час не дозволяє студентам освоїти її в повному обсязі. Тому значну роль відіграє здатність студента-дизайнера до саморозвитку та самовиховання.

Аналіз концептуальних і дидактичних моделей різних систем дизайн-освіти дозволяє зробити висновок, що для успішного функціонування системи дизайн-освіти необхідне вирішення деяких системотвірних завдань, а саме: розробка основ дизайн-освіти відповідно до цілей і завдань модернізації освіти, соціально-економічної реконструкції суспільства; розробка структури, змісту та визначення методів реалізації підготовки фахівців у сфері дизайну відповідно до сучасних вимог і запитів суспільства.

Отже, вивчення праць українських і зарубіжних науковців (Т. Бульба [19], В. Даниленко [43; 44,45,46], С. Кожуховська [76,77,78], М. Мишинська [136], Н. Мосорова [135], Г. Пономарьова [151], В. Прусак [154; 155; 156; 157; 158], І. Рижова [161-172], О. Фурса [212-218], В. Чижиков[227-229] та ін.) дало змогу з'ясувати особливості розвитку дизайн-освіти на різних історичних етапах. Виявлено, що дизайн-освітні системи розвинених країн світу мають багато спільного та, водночас, відмінного: впровадження корпоративного навчання (кожний третій семестр студенти мають працювати в фірмах, корпораціях) (США); підвищення ефективності навчального процесу, на основі зв'язків з виробництвом (Німеччина); підготовка дизайнерів з одночасним оволодінням інженерної спеціальності (Велика Британія); посилення гуманітарної складової змісту дизайн-освіти, діалогічних форм навчання, конкретності і вузькості постановки проектних завдань у процесі навчання (Італія).

Складність організаційної структури підготовки майбутніх дизайнерів значною мірою зумовлена інтегрованістю його позиції – на межі матеріального та духовного виробництва, утилітарного й естетичного, що в епоху масового виробництва і споживання ускладнює обґрунтування як творчої програми дизайну, так і формування змісту дизайн-освіти, наукового обґрунтування підходів до створення програм професійної підготовки дизайнерів.

Зважаючи на те, що в сучасному дизайні втілюється велике розмаїття творчих напрямів, шкіл і стилів, народжених ініціативними пошуками та знахідками попередніх поколінь дизайнерів, у змісті професійної підготовки має бути відображена мінливість художнього життя дизайну як найяскравіша його ознака. Але враховуючи велику кількість одночасно існуючих стилів, мистецьких програм, напрямів, у яких бачимо спроби перевернути існуючі уявлення і проголосити нову естетичну ідеологію, викладачу часто буває досить складно визначитись самому і зорієнтувати студента у його думках, міркуваннях, оцінках щодо сучасних тенденцій у дизайні і культурно-ціннісних орієнтацій у власному професійному розвитку.

Дизайнер – творець навколишнього світу. Він прагне охопити всі сфери життя сучасної людини, причому його цікавить не лише зовнішній вигляд предметів, а і їх внутрішня суть і функціональний взаємозв'язок. У чистому виді професії дизайнера-„універсала” як такого не існує. Сьогодні налічується близько 10 напрямів дизайну і по стільки ж спеціалізацій у кожному з них.

Велика кількість і різноманітність творчих напрямів у дизайнерському мистецтві та змішання всіляких обґрунтувань, пояснень і тлумачень сутності самого предмета дизайну створює в результаті, здавалося б, повний хаос як в уявленнях про дизайн, так і в творчій діяльності фахівців з дизайну. Однак не можна забувати про те, що кожна особистість – це творчий початок, а значить і природне об'єднання груп дизайнерів-одномумців у власні унікальні школи, що пропонують окремі дизайнерські моделі творчості – Київська, Харківська, Львівська тощо. І тут виступає один головний фактор – ці дизайнери створюють справжнє розмаїття та багатогранність, особливо коли надихаються одними естетичними й духовними цінностями.

В Україні ще тільки починають розв'язуватися проблеми розвитку дизайну та дизайн-освіти, які вже так чи інакше знайшли вирішення за кордоном. Перш за все, вітчизняна дизайн-освіта сьогодні потребує підтвердження культурного статусу. У ситуації суперечливих тенденцій девальвації традиційних цінностей, побудова культурно-ціннісної теорії професійної підготовки дизайнерів може здійснюватися лише за умов визначення теоретико-методологічних засад, адекватних аксіологічній сутності і специфіці самого дизайну як універсали ціннісної системи постіндустріальної культури та її постмодерністського трактування.

У нашій державі дизайн ще не має сформованих традицій, загальноприйнятої методології та методики навчання. Специфіка професії дизайнера полягає в дисперсії змісту й характеру робіт, що виконуються – це пов'язано з динамікою потреб ринку. В організації підготовки фахівців з дизайну поки що переважає традиційно-освітній підхід, розв'язування типових

професійних завдань, що не відповідають реальним професійним умовам роботи дизайнера [233, с.84].

Вирішення проблеми формування культурно-ціннісних орієнтацій майбутніх дизайнерів певною мірою заповнює прогалини у культурно-ціннісній теорії дизайну і сприяє створенню науково обґрунтованої концепції розвитку дизайн-освіти в умовах суперечливих тенденцій девальвації традиційних базових цінностей. Одночасно з цим закладаються основи для розробки інноваційних педагогічних технологій у підготовці професійних дизайнерів.

Створюючи такі технології, потрібно враховувати, що дизайн – це світ нашого повсякденного буття, в якому важко встановити чітку межу між естетичними та функціональними компонентами, де функціональне стає естетичним, а естетичне – функціональним. Є потреба понятійно розмежувати дизайн, стиль і моду, що стали різними назвами по суті одного й того ж явища. Завдяки інноваційним педагогічним технологіям має бути встановлений баланс між художньо-естетичною і промислово-технічною складовою професійної підготовки майбутнього дизайнера.

На сьогодні сфери його залучення до творчої діяльності об'єктивуються з промисловим дизайном, стайлінг дизайном, дизайном середовища, графічним дизайном, публік-арт – народним дизайном, нано-дизайном (процеси виробництва, обслуговування, збуту, навчання). web-дизайном, фіто-дизайном (використання природних елементів, квітів, рослин), рекламним дизайном, футуро-дизайном (історичний і прогностичний), кустарним дизайном, кітч-дизайном (примітивний), арт-дизайном (штучний, концептуальний, елітний), психо-дизайном (адаптуючий твори на людину).

З усієї розмаїтості сфер застосування дизайну важливо пам'ятати, що ВНЗ готує студента до специфічної сфери діяльності з розробки предметно-просторового середовища, життєвих ситуацій з метою надання результатам проектування високих споживчих властивостей, естетичних якостей, оптимізації і гармонізації їх взаємодії з окремою людиною і суспільством у

цілому. Разом з тим, увагу студентів треба акцентувати на тому, що сьогодні дизайн відображає стиль і моду не лише на оформлення оточуючого середовища і споживчих товарів, але й на поведінку, спосіб життя, послуги тощо. Тобто визначає естетичні параметри і процеси діяльності й поведінки. Немає сумніву, що продукцією дизайну є і особистісний імідж людини.

Проблеми функціонування та розвитку сучасної дизайн-освіти в Україні в історико-педагогічному контексті розглянуто в працях О. Фурси. До об'єктивних чинників, що зумовлюють становлення та розвиток дизайн-освіти в нашій країні, дослідниця відносить такі:

- становлення в Україні ринкових відносин і відповідно різке збільшення імпортової, часто неякісної, продукції на внутрішньому ринку спричинили нагальну потребу підготовки професійних дизайнерів, спроможних протиставити свій продукт аналогічним імпортованим зразкам;

- намагання керівництва країни забезпечити сталий підйом економіки, з одного боку, повинно акцентувати увагу суспільства на значному підвищенні якості товарів, призначених як на експорт, так і для внутрішнього ринку, з другого – збільшити державне замовлення до системи дизайн-освіти на професійну підготовку дизайнерів, які забезпечать зростання товарів вітчизняного виробництва;

- спрямованість на європейську інтеграцію України, пов'язану з вирішенням проблем гуманізації середовища життєдіяльності людини, а дизайн і система дизайн-освіти – це визнані в світі інструменти такої гуманізації [217, с.307].

Аналіз змісту навчальних програм різних дисциплін, що вивчаються майбутніми дизайнерами, показав, що вони розраховані на вузьку спеціалізацію, не відповідають сучасним уявленням про необхідний рівень підготовки випускників, не формують у студентів здатності ухвалення дизайнерських рішень в умовах глобалізації. Не вирішено також багато інших

проблем, що виникли в зв'язку з інформатизацією процесів дизайну, з сучасним розвитком педагогіки, соціології, економіки.

Так, низька конкурентоспроможність продукції багатьох вітчизняних підприємств, зокрема з причини її недостатнього дизайнерського оформлення, веде до втрати національної ідентифікації, до втрати пріоритету української культури в різних сферах життя. Тому професійні навчальні заклади повинні істотно вдосконалювати підготовку випускників для сфери дизайну, що зумовлено його величезним впливом на комфортні умови всієї життєдіяльності людини для підвищення рівня якості її життя.

До числа основних напрямів розвитку дизайн-освіти О. Фурса відносить диверсифікацію та інтеграцію процесу професійної підготовки дизайнера з мистецтвом, наукою та виробництвом [217, с.308]. Підготовка дизайнера припускає сугестивність, виконуючи роль соціокультурного інтегратора суспільної взаємодії. Основні тенденції концептуальних трансформацій дизайну та дизайн-освіти в сучасному суспільстві об'єктивуються закономірними процесами соціальної модернізації, проявами різноманітних, альтернативних смислових позицій у культурній ситуації постмодернізму, що визначає новий (інший) рівень інтерпретації студентами оточуючої дійсності, в якій їх професійна підготовка виступає частиною культурного процесу. Одночасно демократизація і гуманітаризація дизайн-освіти більшою мірою відповідає основній постмодерністській установці молоді на індивідуалізацію культурних форм, на створення власного продукту, найбільш адаптованого до смаків конкретного замовника, що не завжди знаходить схвалення в adeptів високого мистецтва.

Явища, властиві сьогоднішньому дизайну, в його постмодерністській інтерпретації, характеризують загальну культурну інтенцію сучасності, в якій реалізується інноваційний характер дизайн-освіти. Виникнувши один раз, вони не зникають, а через систему дизайн-освіти поширюються, збагачуючи культурну пам'ять і професійний досвід фахівців з дизайну. Організаційно-управлінська система дизайн-освіти, розробляючи і обґрунтовуючи науково-

методичне забезпечення професійної підготовки дизайнерів, впорядковує створений практикою так званий „банк концепцій”, у якому зберігається матеріал для різних сценаріїв створення навколишнього середовища. Культурно-ціннісні функції дизайну мають визначальне значення у формуванні змісту професійної підготовки і розвитку професійних якостей майбутнього дизайнера, особливо в період переоцінки традиційних цінностей, не тільки в сфері матеріальних потреб, а й у сфері духовних цінностей.

Для вітчизняної дизайн-освіти генеза ціннісних засад дизайну як естетичного феномену, найбільш інтегрованого в повсякденне життя, і "тотального" дизайну як естетичної складової будь-якої культурної форми, актуалізується ще двома стратегічними альтернативами: або пропонувати студентам шлях наслідування, копіювання і прямого запозичення, що веде до втрати перспективи і деградації; або шлях освоєння і розвитку теоретичного і практичного досвіду світового і вітчизняного дизайну, які забезпечують власне високоякісне товарне виробництво і відповідний спосіб життя людей в Україні, що є найбільш прийнятним і спостерігається в динаміці тенденцій розвитку вітчизняного дизайну.

Основними чинниками, що зумовлюють формування сучасної теорії та методики дизайну, є проблеми благоустрою середовища життєдіяльності людини в умовах розвитку економіки України. Сучасна модель „дизайн-творення” в Україні вимагає пріоритетного вирішення проблем, істотним чинником якого став напрям на європейську інтеграцію.

Ознакою сьогодення є затребуваність роботи дизайнера й на вітчизняному ринку праці, проте розвиток дизайн-освіти не розглядається в Україні як необхідна складова загальної багатоступеневої освіти. Існує певна необхідність перегляду концепції освіти загалом, що суттєво розширює і поглиблює розуміння сутності дизайну та вимагає визначення, обґрунтування й створення педагогічних умов формування професійних знань майбутніх дизайнерів.

Відповідно до формування системи розвитку українського дизайну (започаткованого постановами Кабінету Міністрів України від 20.01.97 р. № 37 „Про першочергові заходи розвитку національної системи дизайну і впровадження їхніх досягнень у промисловому комплексі України, об’єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер” та ін.) при багатьох інститутах і університетах України створені кафедри дизайну. Їх відкриття майже збіглося із реорганізацією вищої освіти в Україні та переходом на ступеневу освіту.

Так, освітньо-кваліфікаційні програми за рівнями „спеціаліст” та „магістр” набули нового та поглибленого значення, їхня спрямованість варіюється в залежності від профілю і спеціалізації дизайн-навчання. Більше уваги надано розподілу змісту та обсягу спеціалізованого матеріалу під час фахової підготовки випускників. За головну концепцію дизайн-навчання взяті теоретичні положення, що базуються переважно на педагогічних засадах школи Баугауз. Так, для якісного та ґрунтовного навчання студента–магістра і спеціаліста особливого значення набувають такі вузькофахові дисципліни як „теоретичні основи дизайну”, „трансформація в дизайні”, „комплексне проектування”, „історія дизайну”, „мистецтвознавство”, „виробнича практика”, „комп’ютерна графіка” та ряд ін. Ціла низка загально-художніх, гуманітарних, педагогічних дисциплін викладається силами відповідних кафедр. Подібна структура навчальних дисциплін є нині типовою для багатьох європейських дизайнерських шкіл.

Молодших спеціалістів дизайнерів в Україні готують художні училища, технікуми й коледжі, зокрема:

- 1) Брянківський коледж Луганського національного університету імені Тараса Шевченка;
- 2) Вижницький коледж прикладного мистецтва ім. В. Ю. Шкрібляка (Вижниця, Чернівецька обл.);
- 3) Вище художнє професійне училище №3 (Івано-Франківськ);
- 4) Вінницький центр професійно-технічної освіти технологій та дизайну;

- 5) Грицевське вище художнє професійне училище №19;
- 6) Дніпропетровський коледж технологій і дизайну;
- 7) Дніпропетровський театрально-художній коледж;
- 8) Донецьке художнє училище;
- 9) Єнакієвський технікум економіки та менеджменту Донецького національного університету;
- 10) Житомирський коледж культури і мистецтв ім. Івана Огієнка;
- 11) Житомирський технологічний коледж;
- 12) Запорізький електротехнічний коледж Запорізького національного технічного університету та ін.

У цих навчальних закладах здійснюється підготовка фахівців – дизайнерів з розробки та оформлення інтер'єрів та екстер'єрів громадських і жилих приміщень, малих архітектурних форм, ландшафту. Студенти протягом навчання виконують практичні роботи на високому професійному рівні, відзначаються естетичним смаком. В роботах студенти використовують новітні підходи до дизайн-проекування, сучасні матеріали.

Спеціальність 5.02020701 «Дизайн», кваліфікація – художник – конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста) передбачає підготовку за спеціалізаціями:

- дизайн одягу;
- графічний дизайн;
- дизайн меблів;
- ландшафтний дизайн.

Базовими навчальними дисциплінами в підготовці молодших спеціалістів-дизайнерів є такі:

- основи психології;
- економічна теорія;
- основи правознавства;
- історія світового мистецтва;
- основи теорії дизайну;

- основи креслення і нарисної геометрії;
- основи інформатики і комп'ютерної техніки;
- етика ділового спілкування.

Спеціальні дисципліни:

- основи кольорознавства;
- основи проектної графіки;
- основи формоутворення;
- макетування;
- реклама;
- фітодизайн;
- ландшафтний дизайн.

Навчальні дисципліни охоплюють ті аспекти дизайнерської діяльності, знання яких, як теоретичне так і образно-практичне (чуттєве), необхідне для розв'язання різноманітних проектних задач. У навчальних закладах, що готують фахівців з дизайну, як ніде, органічно поєднується теоретична (інформаційна) складова навчального процесу з практичною і самостійною роботою студентів, де кожна лекція з фаху завершується практичною роботою, тобто, практичним втіленням набутих знань [92, с.166].

Дисципліни навчального плану забезпечують:

- фундаментальну, гуманітарну і соціально-економічну підготовку;
- професійно-практичну підготовку та необхідні знання й уміння дослідницької і підприємницької роботи в сфері дизайну;
- формування професійної культури.

Проте навчання дизайнерів у коледжах має свою специфіку. До організаційно-педагогічних засад функціонування мистецького коледжу О. Фурса відноситься нетрадиційний підхід до відбору художньо обдарованої молоді на навчання, який ґрунтується на запровадженні комплексного вступного іспиту, спрямованого на виявлення в абітурієнтів художніх здібностей, необхідного рівня фантазії, відчуття кольору, форми тощо; наявність висококваліфікованих педагогів, які добираються на конкурсних

засадах із числа провідних фахівців архітектури, мистецтвознавства, художників, дизайнерів, науковців тощо; оновлення змісту дизайн-освіти, впровадження варіативних (авторських курсів), інноваційних форм і методів професійного навчання майбутніх фахівців з дизайну; спрямування методичної діяльності педагогів коледжу на розробку навчально-методичного забезпечення підготовки майбутніх дизайнерів, організацію роботи циклових комісій, впровадження сучасних форм методичної роботи (творча педагогічна майстерня, майстер-класи та професійні семінари з участю відомих вітчизняних і зарубіжних дизайнерів), організацію внутрішнього контролю на принципах об'єктивності, систематичності, демократичності; спрямування виховної діяльності в коледжі на формування всебічно розвиненої, високоосвіченої, соціально активної особистості майбутнього фахівця з дизайну, здатної до самовдосконалення та самореалізації; розвиток соціального партнерства з роботодавцями, студіями відомих українських та зарубіжних дизайнерів, який передбачає спільне проведення олімпіад, конкурсів, фестивалів, що дають змогу виявити молоді таланти в галузі моделювання одягу, перукарського мистецтва, візажу, реклами в модельному бізнесі тощо; матеріально-технічне забезпечення процесу професійного навчання на сучасному рівні дизайнерських творчих майстерень, модельно-макетних лабораторій, художніх студій тощо [215, с.14].

Головна ціннісна орієнтація дизайнерської освіти – виховання проектності, проектного мислення, трансляція методів проектування – впроваджується у деяких загальноосвітніх школах, незалежно від здібностей і нахилів учнів. Проте в дизайнерські ВНЗ усіх рівнів акредитації бажано відбирати абітурієнтів, здатних сприймати проектну культуру в усьому багатстві її проявів і надалі готових зробити дизайн своєю професією. Бажано також, щоб випускники дизайн-коледжу отримували початкову професійну кваліфікацію - молодшого дизайнера, дизайнера-макетника, дизайнера-кресляра, що дасть їм можливість працювати відразу ж після закінчення навчання.

Проблема професійного відбору зовсім не проста, що пояснюється складністю самої професії дизайнера, яка інтегрує в собі наукове та інженерно-технічне знання із здатністю художньо-образної інтерпретації проектних ситуацій. Вітчизняна педагогічна практика поки ще не виробила більш-менш цілісних методик відбору. У художньо-промислових ВНЗ абітурієнти дизайнерських факультетів складають іспити з художніх дисциплін – малюнку, живопису, композиції. Зрозуміло, художні здібності – необхідний критерій відбору майбутніх професіоналів у галузі дизайну. Але потрібна ще й додаткова система тестів, які розкривають саме проектні здібності.

Оволодіння мистецтвом проектування естетично організованого в просторовому, часовому, емоційному, художньому, інтелектуальному, екологічному та інших аспектах середовища проживання людей, насиченого еталонними зразками художньо-культурних цінностей, є найважливішим завданням, яке стоїть перед майбутнім дизайнером. Через усвідомлення важливості та особисто значущого завдання відбувається мотивація потреби у формуванні здатності до інтелектуально-чуттєвого відображення в художніх образах буття людини. Сформованість такого рівня художньої культури, що забезпечує органічний зв'язок мистецтва зі сферою матеріального виробництва, свідчить про професіоналізм дизайнера у всіх його різновидах, в яких власне і проявляється різноманітна і строката палітра художніх рішень, образів, стилів, концепцій і шкіл. Така розмаїтість проявів дизайнерської творчості викликає неоднозначні, а часом і суперечливі тлумачення змісту дизайнерської освіти, закладених в нього художніх ціннісних смислів.

Якщо дизайн-освіта готує фахівця до художньої діяльності, предметом якої може виступати будь-який об'єкт дійсності, доступний безпосереднім змінам і сприйняттю, то про оволодіння змістом дизайн-освіти можна говорити як про «особливу сторону реального об'єкта, що виділяється за допомогою системи знаків і "заміщує" об'єкт у процесі його вивчення, так що здобуті знання безпосередньо стосуються лише предмета, і лише за допомогою особливих процедур можуть бути непрямим чином інтерпретовані на об'єкті. Ці

особливі процедури відтворюються в процесі професійної підготовки майбутнього дизайнера до художньої творчості.

Система української дизайн-освіти, як інституту соціалізації молоді бере на себе функцію професійної освіти і виховання підростаючого покоління з соціальною орієнтацією, що узгоджується зі становленням загальнолюдських цінностей, які, у свою чергу, виступають мірилом будь-якого суспільства.

У розв'язанні цього завдання все більшого значення набуває розвиток творчості студента, здатності перетворити життя, що оточує його. У зв'язку з цим зростає роль не лише професійного, а й естетичного виховання. Воно вирішує завдання формування естетичних думок, смаків, розвитку внутрішнього емоційного світу студента, служить зміцненню свідомості, ідейній переконаності, розвитку всієї духовної зовнішності людини. Саме економічними, соціальними, політичними і культурними умовами життя сучасного суспільства і обумовлено завдання активного залучення молодого покоління до скарбниці світової культури і естетичних цінностей.

В Україні спостерігається деяке відставання від світових тенденцій. Ситуація сьогодні на українському ринку товарів і послуг характеризується зростаючим інтересом до можливостей маркетингу: розвитку брендинга та візуального мерчендайзинга. Вітчизняні виробники й торгові марки активно переймають західний досвід.

Як показує досвід, найбільші шанси зайняти місце в сучасних секторах виробництва можуть зайняти ті претенденти, які відрізняються не лише високим рівнем здобутої освіти, а й певними якостями, що підвищують, у поєднанні з професійно-естетичною підготовкою, рівень їх конкурентоспроможності. Ці якості включають автономність, ініціативність, здатність застосовувати свої уміння, знання, навички й досвід, що в сукупності визначається терміном «компетентність».

Класична програма креативної освіти в коледжі дає широкий спектр знань і має універсальний характер, але вона не може швидко реагувати на зміни потреб індустрії, що розвивається. Під час навчання в коледжі студентам

дають загальні уявлення про майбутню професію. Але врахувати в межах державних стандартів освіти інноваційний характер сучасного виробництва, його динамічність і нестабільність, не є можливим. Виникає невідповідність освітніх цілей професійної підготовки й вимог виробництва.

У результаті випускники відділень дизайну виявляються невідповідними до умов індустрії, оскільки не розуміють і не знають своєї професії в контексті сьогодення, а зростаючий темп роботи сучасних компаній не залишає часу для їх адаптації. З цих причин більшість випускників очікують серйозні труднощі в пошуку роботи за фахом. У той самий час, попит підприємств на кваліфікованих фахівців залишається незадоволеним. Саме задоволення потреб індустрії, що розвивається, визначає актуальну необхідність мобільності професійної освіти майбутнього дизайнера з новими якісними характеристиками.

Реорганізація системи освіти в Україні, коли навчальним закладам надано право відкривати ті чи інші спеціальності, призвела до того, що тільки за останні 10 років утворено кілька десятків дизайнерських факультетів і відділень як у державних, так і недержавних навчальних закладах 1-4 рівнів акредитації. Значна кількість таких підрозділів не має належного досвіду, кваліфікованого викладацького складу, ні методичного забезпечення. Навіть у навчальних закладах, які накопичили значний досвід у підготовці дизайнерів, сьогодні є проблеми, що потребують наукового розв'язання [195, с.3].

Відповідно до Постанови від 20.01.1998 р. №65 Кабінету Міністрів України підготовка дизайнерів здійснюється за освітньо-кваліфікаційними рівнями: молодший спеціаліст, бакалавр, спеціаліст і магістр.

Українською дослідницею О. Фурсою вперше розроблено модель функціонування мистецького коледжу як професійного навчального закладу нового типу та методику спеціальної підготовки майбутніх дизайнерів у системі „учень дизайн-студії - студент коледжу - слухач професійних курсів - фахівець з дизайну”, висвітлено історичні аспекти розвитку дизайну та дизайн-шкіл в Україні та світові тенденції підготовки фахівців дизайнерського

профілю й обґрунтовано роль мистецтва в художньому розвитку особистості майбутнього дизайнера [215, с.18].

В Україні здійснюється пошук шляхів якісної підготовки майбутніх фахівців з дизайну в навчальних закладах нового типу, реалізація дизайн-освіти на засадах синтезу мистецтва, науки і техніки, наступності змісту професійного навчання, його індивідуалізації та диференціації. У Постанові Кабінету Міністрів України від 20.01.1997 р. № 37 “Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промисловому комплексі, об’єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер” зазначено, що суспільство має значний попит на фахівців з дизайну. Актуальність цієї професії стала очевидною в умовах насичення ринку товарів і послуг вітчизняними товарами, на які знизився попит, не зважаючи на їх ужиткову значущість, тобто, настав час готувати таких фахівців з дизайну, які здатні виготовляти не тільки функціонально корисні речі, але й високоякісні, зручні, естетично привабливі[215, с.7].

Проведений аналіз сучасної дизайнерської практики в Україні дає підстави констатувати про недостатнє використання українськими дизайнерами народного творчого досвіду, традицій вітчизняного декоративно-ужиткового мистецтва [195, с.13].

Статистика підтверджує: працедавці прагнуть заповнити наявні вакансії професіоналами з вищою освітою. Отримання диплома ще не гарантує успіху, але істотно підвищує конкурентоспроможність претендента на ринку праці і передбачає глибокі знання й навички, необхідні надалі. Проте для дизайнера краща освіта – та, що пов'язана з виробництвом, що забезпечує студентам значну кількість практики. Професійні знання та вміння розвиваються під час виконання практичних робіт, в процесі спілкування з колегами та замовниками. Кількість і рівень замовлень для дизайнера залежать від його професіоналізму й уміння працювати з клієнтами, задовольняючи їхні вимоги на високому якісному рівні. Тому, коли дизайнер виходить на лідерські рівні в своїй

професійній сфері діяльності, забезпечення бездоганної репутації і довіри стає для нього особливо важливим.

В Україні на сьогодні підготовка дизайнерів здійснюється в значній кількості вищих навчальних закладів. Історично традиційною дизайн-освітою опікується «кузня» дизайнерів – Харківська державна академія дизайну і мистецтв. Не менш знані ВНЗ Києва, такі як Київський національний університет технологій та дизайну, Інститут реклами, Інститут ландшафтного дизайну, інститут дизайну і моди Київського національного університету культури і мистецтв, Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. М. Бойчука.

Підготовку бакалаврів з дизайну здійснюють також у Львові: Львівська національна академія мистецтв (ЛНАМ); Національний лісотехнічний університет України (НЛТУУ) Національний університет „Львівська політехніка” (НУ ЛП). У багатьох обласних центрах при різних ВНЗ відкриті кафедри або деканати, що готують фахівців зі спеціальності дизайну різних напрямів. Так, наприклад, у Миколаєві є два ВНЗ – Миколаївська філія КНУКіМ і Миколаївський національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова, котрі готують бакалаврів дизайну [223, с.112].

Загальні проблеми дизайн-освіти є предметом різнобічного дослідження у наукових працях О. Генісаретського (визначив методологічні та гуманітарно-художні проблеми дизайну), В. Даниленка, Є. Лазарева (розглядають дизайн як техноестетичну систему, В.Сидоренка – як проектну культуру та естетику дизайнерської творчості, О. Трошкіна (дослідив ініціативність майбутніх дизайнерів у процесі навчально-творчої діяльності), О. Фурси (проаналізувала дизайн-освіту у мистецьких коледжах).

Дизайн-освіту деякі науковці розуміють як особливу педагогічну галузь, що дозволяє екстраполювати методи й засоби проектної культури на всі рівні освіти. Поява дизайн-освіти є чинником проникнення проектної культури в сферу освіти [77]. Проте, на нашу думку, сучасний дизайн вийшов за межі традиційної проектної діяльності щодо формування предметного світу і

навколишнього середовища, він став дизайном соціального контексту, розширюючись до проектування соціальної події, конструювання способу життя, нових культурних, моральних, соціальних цінностей. Саме ця якість дозволяє привласнити сучасним формам дизайну властивість трансграничності тобто здатності розвиватися в різних сферах діяльності людства й стаючи невід'ємною їх частиною.

Це означає, що дизайн проникає і в сферу освіти, як принцип її організації, як принцип формування нового світогляду, що, у свою чергу, вимагає пошуку нових теоретичних ідей, методологічних підходів до процесу побудови нового освітнього простору. В зв'язку з цим виникає необхідність розробки науково-методичних матеріалів, принципів і методів реалізації освітнього процесу дизайн-освітньої практики.

Дизайн-освіта – це особлива якість і тип освіти, в результаті якої відбувається виховання проектно-мислячої людини, в якій би сфері соціальної практики вона не діяла – освіті, науці, культурі, виробництві, побутовій сфері тощо. Дизайн-освіта є системна форма організації культуротворчого середовища в освітній установі, суспільстві і державі. Проектуючи нову освіту, важливо не випустити з уваги проектність як зміст освіти, як особливий універсальний тип і культуру мислення, яка повинна відтворюватися в сфері освіти.

### **1.3 Концептуальні підходи до організації фахової підготовки дизайнерів у контексті сучасних освітніх парадигм**

Загальні вимоги до властивостей і якостей випускників вищого навчального закладу як соціальних особистостей подаються у вигляді переліків компетенцій щодо вирішення певних проблем і задач соціальної діяльності, інструментальних і загально-наукових задач та системи умінь, що забезпечують наявність цих компетенцій. Компетенція – це інтегрована система знань, умінь, навичок, досвіду й ціннісних орієнтацій, яка забезпечує виконання ефективної професійної діяльності.

На сучасному етапі розвитку науки й техніки впровадження компетентнісного підходу в професійну освіту зумовлене вимогами часу. Такий підхід дозволить підвищити рівень підготовки фахівців, оскільки забезпечує формування всебічно розвинутої особистості – компетентного фахівця нового інформаційного суспільства. Використання компетентнісного підходу у вищій школі є одним із важливих концептуальних положень оновлення змісту освіти. [1; 8; 18; 20].

Основними цілями компетентнісного підходу є розвиток у молодих людей здатності вчитися, діяти й бути успішними; формування в особистості таких якостей, як професійний універсалізм, готовність до зміни сфери і способів діяльності на різних рівнях, мобільність, рішучість, відповідальність, вміння засвоювати і застосовувати знання в незвичних ситуаціях, спілкуватися з іншими людьми. Основним результатом діяльності освітньої установи стає не лише надання молоді системи знань, умінь і навичок, а й розвиток здатності людини діяти в конкретній життєвій ситуації. Загально-цивілізаційні тенденції сучасного світу вимагають від вищої школи надати молодій людині належну змогу інтегруватися у різні соціуми, самовизначатися у житті, бути конкурентоспроможною на світовому ринку праці [94, с.6].

Компетентнісний підхід змінює мету вищої освіти: від передачі знань і умінь предметного змісту до виховання розвиненої особистості зі сформованими життєвими і професійними компетентностями. Упровадження компетентнісного підходу в освітній процес передбачає розробку інтегрованих навчальних курсів, у яких предметні галузі співвідносяться з різними видами компетентностей, розширення в структурі навчальних програм міжпредметного компоненту.

Реалізація компетентнісного підходу як засобу оновлення змісту освіти за сучасних умов не протиставляється знанням, умінням, навичкам в освіті, а бере до уваги їх обмежені можливості. При цьому, як зазначає Н. Бібік, більшість прогресивно налаштованих освітян відкриті для сприйняття концепцій і педагогічних технологій, зорієнтованих на розвиток у студентів можливостей

засвоювати новий досвід на основі цілеспрямованого формування творчого і критичного мислення, засобів навчально-дослідної діяльності, рольового й імітаційного моделювання; ознакою цих освітніх систем є принципи особистісного входження студентів у навчальний процес, їх готовності творчо засвоювати зміст навчальних дисциплін, бути сприйнятливими до інноваційних педагогічних впливів, позитивного реагування на навчальні цілі тощо [10, с. 46].

Компетентнісний підхід в освіті ґрунтується на міждисциплінарних, інтегрованих вимогах до результату освітнього процесу. У пошуку основних або пріоритетних компетентностей звертаються до поняття ключових компетентностей, яке характеризує універсальні компетентності широкого спектру, що створюють основу для формування компетенцій більш специфічного застосування. Застосування компетентнісного підходу виводить підготовку фахівців на суттєво новий рівень, який дозволяє формувати висококваліфікованого, освіченого та конкурентоспроможного фахівця.

Основними компонентами професійної компетентності фахівця визначені:

1. Знання – логічна інформація про навколишній і внутрішній світ людини, зафіксована в її свідомості.
2. Вміння – психічні утворення, які полягають в засвоєні людиною способів і навичок діяльності.
3. Навички – дії, сформовані в процесі повторення і доведені до автоматизму.
4. Професійна позиція – система сформованих установок і орієнтацій, відношення і оцінок внутрішнього і навколишнього досвіду, реальності і перспектив, а також домагань, які визначають характер дій, поведінки. Процес формування професійної позиції базується на спрямованості особистості (психологічна властивість, яка поєднує цінності, прагнення, потреби особистості).
5. Індивідуально-психологічні особливості людини – поєднання різних структурно-функціональних компонентів психіки, які визначають

індивідуальність, стиль діяльності, поведінки і виявляються в якостях особистості.

б. Акмеологічні варіанти – внутрішні збудники, які зумовлюють потребу в саморозвитку, творчості та самовдосконаленні.

Професія дизайнера має свою специфіку, що відрізняє її від інженерних і художніх професій. Дизайнер перебуває на перетині матеріальної та духовної діяльності, його завдання – задовольнити як матеріальні, так і духовні потреби людини. Без наявності в дизайнера системи природничо-наукових, технічних і естетичних знань, без використання досвіду і вивчення живопису, скульптури, архітектури, прикладного мистецтва його професійна діяльність неможлива.

Від дизайнера, на думку С. Джонс, буде потрібна здатність вивчати, накопичувати й синтезувати ідеї, а також швидко освоювати нові напрями. Особливо не обійтися без винахідливості, тобто здатності генерувати нестандартні вирішення, вписуючи власне унікальне бачення в сучасний контекст [50].

Як бачимо, сучасне суспільство пред'являє високі вимоги до майбутніх дизайнерів, виходячи з яких, коледж має будувати освітній процес так, щоб не тільки враховувалися здібності та можливості дизайнера, а й здійснювався максимальний розвиток їхньої особистості. Дизайнер має бути не лише захоплений своїм предметом, а й залучатись у інші види діяльності, бути одночасно дослідником, консультантом, розробником проектів, громадським діячем, експертом. Його повсякденна праця – це дослідницька лабораторія. Він сам творить і підводить підсумки свого дослідження.

Конкуренція, що зростає на ринку, змушує ВНЗ, котрі готують дизайнерів, розв'язувати ряд взаємодоповнюючих завдань. Так, необхідно враховувати сучасні вимоги, що пред'являються до дизайнерів одягу, меблів, інтер'єру, ландшафту та ін. Нині умови виробництва змінилися, у зв'язку з чим товарний голод відсутній, ринок насичений різноманітними товарами. Сьогодні потрібні дизайнери, які володіють знаннями законів ринкового розвитку.

Потрібні фахівці, які не тільки можуть створювати прекрасні моделі, а й сприяти їх просуванню на ринку.

Тому в серйозних європейських школах дизайну, які здійснюють підготовку дизайнерів, все більше уваги в освітніх програмах приділяється дисциплінам економічної, комунікативної та соціальної спрямованості (таких як маркетинг, менеджмент, мерчендайзинг), а також дисциплінам, що сприяють комфортнішій адаптації молодого фахівця на виробництві, розвитку вміння працювати в складі групи фахівців, вести ділові переговори тощо.

Здатність індивідуально мислити – насущна потреба сучасного суспільства. Індивідуальна виразність, оригінальність – основна мета навчання дизайнера. Тільки в процесі навчання можна виховати творчу ініціативу, що допомагає створювати товари й послуги, які задовольняють запитам суспільства, світовим, міжнародним стандартам. Стара модель образного мислення сьогодні потребує переосмислення, уточнення і доповнення. Використовувати тільки образний підхід у проектуванні сьогодні недостатньо, яскрава творча індивідуальність – ідейний засіб у сфері створення проектів, а також головний напрям навчальної діяльності в області художнього дизайну.

Фахівець-дизайнер нового типу є моделлю фахівця з широкою підготовкою, який легко й професійно перебудовується на різні види дизайнерських проектів залежно від виробничої необхідності і вимог сучасності. Він повинен поєднувати в собі якості маркетолога, стиліста, який уміє прогнозувати моду і розуміє її закономірності.

У процесі навчання викладач і студенти взаємозв'язані, на цьому будується система освіти. Методика навчання дизайну заснована на розвитку оригінальності, винахідливості, сюди відносяться: вивчення особливостей середовища, наявних матеріалів, аналіз проектів, що розробляються, групове їх обговорення та ін. Необхідна об'єктивна оцінка результатів, досягнутих студентами в навчальному процесі. Розвиток в умовах ринкової економіки викликає необхідність у вивченні та аналізі споживчого попиту при оцінці можливості реалізації розроблених проектів. Значна роль тут відводиться

передпроектному дослідженню, коли шляхом сумісного обговорення визначаються умови й методи роботи над проектом. Групова робота над проектом підвищує словниковий запас студентів у сфері дизайнерського проектування, сприяє засвоєнню матеріалу, формує індивідуальне ставлення до розв'язання поставленої задачі, суб'єктивне ставлення до процесу виконання проекту, розвиває спостережливість і аналітичні здібності.

Сьогодні необхідна співпраця навчального закладу з промисловими дизайнерськими виробництвами. Студенти в процесі навчання можуть залучатися до виконання завдань підприємства. Таким чином, розвиваючи художнє мислення, вони формують у себе індивідуальний стиль і реально беруть участь у виробничому процесі на основах конкуренції.

Особливо актуальний національний підхід у формуванні індивідуальності майбутнього дизайнера. Сучасний рівень розвитку виробництва веде багато етнічних культур до руйнування їх традиційних форм гармонії. Розвиток техніки і нових технологій витісняють трудомістку ручну працю, розриваючи гармонійний зв'язок між етнічним образом людини і її оточенням. Звернення до забутих етнічних культур сприяє відродженню гармонійного образу в нових формах, оскільки багато традицій повертаються сьогодні у вигляді інновації. Кращі дизайнерські проекти створені з урахуванням національної культури і збагачені етнічними особливостями.

У процесі навчання дизайну необхідно орієнтувати студентів на вивчення традиційної культури, формувати пошану до народного мистецтва. Отже, серед напрямів вдосконалення підготовки дизайнерів ми вважаємо за доцільне виділити такі аспекти:

- перетворення змісту програми підготовки дизайнера з урахуванням принципу розвитку творчих здібностей;
- розвиток теорії у сфері художнього дизайну і побудова на її основі програми навчання і виховання студентів;
- використання комп'ютерних програм для розвитку образного мислення дизайнера;

- збільшення взаємозв'язку та співпраці між викладачами і студентами в процесі навчання дизайну;
- створення реальної дизайнерської продукції на основі проектних завдань;
- культивування національного підходу в дизайні.

У сучасних умовах розвиток дизайну та професійна діяльність у цій галузі знаходиться у прямій залежності від загального рівня духовної та матеріальної культури суспільства, відповідно кожного її члена. Це зумовлює об'єктивну необхідність певного рівня освіченості в галузі цього виду мистецтва. Залучення до дизайну молоді, крім сприяння виявленню та розвитку вроджених здібностей буде допомагати наближенню навчання до життя, загальної культури, творчої активності, виховання працелюбності, прагнення творити за законами краси в будь-якій сфері діяльності. Організація повноцінного, педагогічно доцільного ознайомлення школярів з художньо-проектною діяльністю, посиленої дизайнерської творчості є значним резервом для підвищення рівня дизайнерської освіти.

Упродовж усього періоду формування освітньої системи щодо підготовки фахівців з дизайну, починаючи з 19 сторіччя, існували різні підходи до розуміння змісту і обсягів навчання студентів. Дизайнер повинен в основному циклі фундаментальних і професійних дисциплін здобути відповідні знання та уміння (при вивченні інженерно-технічних дисциплін) в межах чіткого розуміння процесу конструювання та проектування, основ технологічної обробки матеріалів, прикладної механіки, декоративно захисних покриттів, нарисної геометрії, основ організації виробництва і ще деяких дисциплін.

Потрібно, щоб на основі теоретичних знань студент відпрацьовував в майстернях коледжу професійну майстерність роботи з відповідними матеріалами (деревом, металом, тканинами, керамікою, барвниками, а сьогодні можна додати, з пластмасами, технікою фотографії, комп'ютерною візуалізацією). Крім того, володіючи уявою про сучасні виробництва, студент у реальних умовах має пройти цикл співпраці з конструкторами і виробниками

щодо створення нової продукції і таке інше. Робота сучасного дизайнера неможлива без глибокого розуміння можливостей природних матеріалів, оволодіння тонкощами технології обробки.

Прикладом органічного зв'язку естетичних поглядів з відчуттям матеріалу, глибоким проникненням в технологічну суть виробничих процесів є видатний фінський дизайнер, скульптор, видатний зодчий Алвар Аалто. Архітектуру Аалто відрізняють пластичність, зв'язок з природнім оточенням, вільне співвідношення внутрішнього та зовнішнього простору, а його дизайн – використання природних матеріалів, найбільш пристосованих до людини, прагнення досягти максимальної зручності, легкості, міцності виробів.

Виразним прикладом акцентного врахування технічних знань, досягнень науково-технічного прогресу в дизайнерській освіті та в дизайнерському проектуванні є творча діяльність Томаса Мальдонадо – італійського теоретика дизайну, педагога та публіциста. Як педагог, Мальдонадо велику увагу приділяє поєднанню в дизайні науково-технічного прогресу та естетики. Разом з тим він спробував виявити особливості дизайну, як громадського явища, активної соціальної сили, яка впливає на свідомість людей та на організацію навколишнього середовища. Для того, щоб впливати на життя, дизайнери повинні, насамперед, використовувати можливості великої індустрії, збільшувати задачі дизайну. Звідки випливає і тактика дизайнерської діяльності: зіштовхуючись з потребами конкуренції та іншими особливостями виробництва, дизайнер повинен засвоїти всі інструменти впливу на них – прагматичні, комерційні, естетичні – і примусити їх служити головній культурно-гуманістичній меті.

Помітною фігурою в світовому дизайні є американський дизайнер, публіцист, один з засновників професійного дизайнерського руху в США Реймонд Лоуї, який мав технічну освіту. Творчість Лоуї – приклад поєднання художнього та інженерного конструювання. Лоуї відрізняє бездоганна графіка, тонке почуття матеріалу, легкість єдиної стилістичної проробки деталей. Пояснюючи особливості сучасного дизайну, Лоуї підкреслював, що в ньому

органічно поєднані праця художника, інженера, економіста, фахівця з маркетингу. На його погляд, дизайнер – сучасний суспільний діяч особливого типу, мета діяльності якого – помічати погане, відкидати його і покращений виріб продавати.

Проблеми дизайнерської освіти в Україні набувають навіть не стільки академічний, скільки практичний інтерес: вони впритул стикаються з пошуками тих конкретних засобів, котрі б дозволили в стислі терміни досягти економічних зрушень.

Від інженерної діяльності в техніці і художньої в мистецтві дизайн, як проектна діяльність відрізняється тим, що дизайнер із самого початку повинен бути зорієнтований на єдину морфологію матеріально-предметного світу, на створення в ній різноманітних просторовочасових форм і структур, користуючись усіма засобами, нагромадженими людством в цій області, рівно ж як й існуючими в природі.

Погоджуємось з українським дослідником П. Татіївським, що економічний розвиток нашої держави, підвищення добробуту й духовності населення неможливі без залучення до процесу виробництва промислових виробів спеціалістів-дизайнерів, надання їм пріоритетної ролі на всіх його етапах: проектуванні, експертизі, прогнозуванні збуту тощо. Такі фахівці мають бути не тільки освіченими професійно, але й знати народне мистецтво та ремісництво, розуміти їх національну специфіку, володіти методикою творчої трансформації художніх традицій в сучасних умовах високотехнологічного виробництва, знати історію становлення та розвитку індустриального дизайну в Україні. Тільки в такому випадку вітчизняний дизайн “матиме своє обличчя” на міжнародному ринку [195, с.3].

Дослідження П. Татіївського дозволили з’ясувати, що для майбутніх дизайнерів першочерговим завданням має стати формування дизайнерського мислення. У нових історичних умовах життєдіяльності українського суспільства актуальною стає екологізація дизайну [195, с.14].

На новому витку історико-культурних традицій в умовах ринкової економіки поєднання художньо-естетичного й утилітарного є помітним явищем національної культури. Усвідомлення проектності як характерної ознаки дизайнерської діяльності, як стилю мислення та типу культури дозволяють по-новому підійти до проблеми формування повноцінного соціально-культурного середовища [195, с.14].

Залучення дизайну до нових високих технологій в Україні відбулося з помітним запізненням. За радянських часів із суспільної свідомості вилучалися такі значення, як риси національної своєрідності у виробках масового споживання, суб'єктивний людський фактор, конструктивна роль емоційно-чуттєвої та інтелектуальної сфер духовного життя особистості тощо. У вік високих технологій зникає традиційне протистояння художньої й науково-технічної діяльності. Науково-технічна діяльність своєрідно інтегрується з художньою творчістю. В уяві сучасних дизайнерів поєднання високих технологій і художньо-творчих процесів є цілком логічним й адекватним і стосується всіх видів життєдіяльності суспільства [195, с.14].

Розгляд перспективних проблем дизайну приводить до думки, що одним з першочергових завдань дизайну є естетична організація життєдіяльності людини. Дизайн – синтетична сфера культури. На сьогодні сфера діяльності дизайнера включає: технічну естетику, теорію та історію дизайну, дизайн-менеджмент, дизайн середовища, дизайн ландшафту, дизайн промислового обладнання і транспортних засобів, дизайн біжутерії та прикрас, ергономічний дизайн, візаж-дизайн, дизайн аудіовізуальних систем та ін.[195, с.14].

Дизайн сьогодні – це професійна діяльність, що передбачає формування ідей і концепцій, впроваджує інноваційні технології, гнучко реагує на вимоги ринкової економіки. Саме тому фахівець цієї галузі повинен мати високу науково-художню культуру і достатній запас знань для формування дійсної суспільної культури.

Складність і масштабність завдань і проблем, з якими зустрічаються дизайнери у практичній діяльності в сучасних економічних умовах розвитку

економіки, вимагає нових підходів до дизайн-діяльності та дизайн-освіти. Широке використання здобутків соціальних, економічних, ергономічних, екологічних, біонічних, мистецтвознавчих та інших наук дозволяє по-новому підійти до природи дизайнерської творчості та організації професійної освіти [195, с.14].

Нині в Україні важливого значення набуває розробка концепції підготовки дизайнерів, в основі якої закладено ідею сталого розвитку, що забезпечує задоволення потреб людського суспільства за умов збереження здатності економіки країни до самовідновлення. Особливу вагу при цьому має національна парадигма дизайну, актуалізація історико-культурної спадковості мистецтва дизайну, багатовекторність його регіональних проявів і формування шкіл. Розвитку шкіл сприятиме розширення підготовки фахівців нової формації, а також підвищення загального рівня професійних вимог [195, с.14].

Багатоаспектна система сфери використання та диференційованого предмета діяльності дизайнерів у народному господарстві України вимагає чіткого структурування спеціальності “Дизайн” та підготовки фахівців різних кваліфікаційних (освітніх) рівнів, специфічних вимог до їхньої підготовки, розвитку навчальних закладів різних типів і рівнів акредитації. [195, с.14].

До основних видів сучасної дизайнерської творчості О. Фурса відносить: індустріальний дизайн, дизайн меблів та інтер'єру, графічний дизайн, комп'ютерний дизайн, дизайн середовища, дизайн одягу та аксесуарів, арт-дизайн тощо. Провідними теоретичними концепціями дизайну є: системний, функціональний, корпоративний дизайн, ар-нуво, арт-дизайн, фірмовий стиль, індустріальний дизайн [215, с.12].

У працях О. Фурси наголошується, що в дизайні сфокусовано комплекс явищ, пов'язаних з господарсько-економічним життям суспільства, явищами культури в цілому та мистецтва зокрема, діяльністю, яка передує виготовленню речей і створенню середовищних об'єктів. Саме тому дослідниця розглядає дизайнера як художника, архітектора, оформлювача, верстальника, аналітика тощо [215, с.13].

## 1.4 Формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів: аспект стандартизації дизайн-освіти

У педагогіці під уміннями розуміють рівень оволодіння певними знаннями, засвоєний суб'єктом спосіб виконання дій, який забезпечується сукупністю набутих знань і навичок. Психологічною основою уміння є, з одного боку розуміння взаємовідносин між метою діяльності та засобом її виконання, з іншого – умовами, в яких потрібно діяти [13; 15; 143]. Уміння формується шляхом вправ і створює можливість виконання дії не лише у звичних, а й у змінених умовах.

Узагальнення різних трактувань поняття *вміння* дає змогу зробити висновок, що це здатність людини виконувати певний вид діяльності.

Аналіз психологічної та педагогічної літератури з проблеми формування професійних умінь студентів свідчить, що цьому питанню приділяється постійна увага в теорії педагогіки та практики вищої освіти. Важливість дослідження даної проблеми підтверджується сьогодні й тим, що метою підготовки в умовах переходу до ринкових відносин є підготовка висококваліфікованих, конкурентоспроможних кадрів з високим рівнем професійних умінь, знань, навичок, що відповідають вимогам науково-технічного прогресу й ринковим відносинам в економіці, формування в них наукового світосприйняття, творчого мислення.

Психолого-педагогічні дослідження свідчать, що основою формування професійних умінь є діяльність. Так, О. Леонтьєв зазначав, що людська діяльність не існує інакше, як у формі дій або ланцюга дій [103]. Формування професійних умінь за концепцією Є.Кабанової-Меллер, Д. Богоявленського, Н.Менчинської [70, с.147] передбачає дотримання трьох взаємопов'язаних умов: знання правила, за яким потрібно діяти; практичні проби цих дій; самоконтроль.

Категорія *вміння* в межах компетентнісного підходу зазнала певних змін. Уміння сучасного фахівця необхідно вбачати в його здатності й готовності

застосовувати наукові знання, методи й ціннісні категорії відповідно до диференційованих умов суспільних потреб, постійно оновлювати свій творчо-інтелектуальний потенціал.

Отже, даємо таке визначення: *професійні вміння молодших спеціалістів-дизайнерів – це його здатності застосовувати набуті знання та особистісні якості для організації професійної діяльності на творчому рівні.*

Аналіз державних освітніх стандартів за фахом «Дизайн» і наукових праць Н.Воронова, О.Генесаретського, В. Прусака, О. Швець та ін., а також розширення професійного поля дизайн-діяльності свідчать про те, що змістова сторона самої діяльності спрямована на формування навколишнього середовища, що виховує відчуття причетності до перетворювальних процесів, що відбуваються в суспільстві, на усвідомлення відповідальності за наслідки своєї діяльності[29; 34; 154; 236].

Детальний аналіз структур кожної із компетенцій, якими мають володіти майбутні молодші спеціалісти-дизайнери, вказує на те, що в їх основі лежать професійні вміння. Розглянемо детальніше специфіку професійної діяльності сучасного дизайнера, проаналізувавши вимоги до його професійних умінь.

Фахівець дизайну займається функціональним формоутворенням у різних суспільних, промислових, побутових сферах життєдіяльності людини. На меті завжди стоїть створення гармонійного психологічно комфортного середовища людини. Засоби розв'язання таких завдань на шляху досягнення вище означеної мети включають у себе закономірності сприйняття кольорового забарвлення довкілля та закономірності кольорового конструювання, іншими словами, утворення своєрідної мови кольору, що може розглядатися як носій певної інформації [224, с.107].

Майбутній дизайнер повинен уміти: трансформувати образи культурного надбання людства у творчий задум проекту; вирішувати пропорційні, фактурні та кольорові співвідношення стосовно розробленого художнього образу; відшукати свій стиль у визначенні та художньому використанні дизайн-проекту

засобами творчого втілення конкретної ідеї [215, с.16]. Тому головними завданнями професійної підготовки дизайнера є:

- розвиток здібностей до цілісного сприймання, пізнання, оцінювання і перетворення оточуючого предметного середовища як об'єкта і сфери дизайну у всій різноманітності його проявів, розуміння завдання організації предметного світу в умовах існування сучасної людини;

- вивчення законів природного і суспільного розвитку, що обумовлюють діяльність людини та соціальні відношення у сучасному світі;

- формування художнього світобачення, художньо-конструкторського мислення, розвиток індивідуальних творчих здібностей, розвиток естетичного смаку;

- досягнення високого рівня знань в галузі матеріально-художньої культури, що накопичило людство, розвиток здібностей критичного засвоєння творчого спадку, слідування прогресивним новаторським традиціям;

- розвиток здібностей до самостійної пізнавальної діяльності, новаторського творчого підходу до роботи;

- оволодіння професійними знаннями в галузі науки, техніки та мистецтва, що обумовлюють і визначають ступінь підготовленості майбутнього спеціаліста;

- навчання професійній проектній майстерності, глибоке оволодіння спеціальними знаннями, практичними вміннями та навичками [92, с.164].

Сучасний дизайнер має бути всебічно підготовленим фахівцем, який поєднує в своєму професійно-художньому чутті знання з інженерно-технічної галузі, принципів формотворення, ергономіки та багатьох інших дисциплін. Методичні підходи в роботі дизайнера в основі своїй базуються на принципі „від простого до більш складного”. Такий підхід допомагає майбутньому дизайнеру з'ясувати, що таке нестандартне, нешаблонне мислення, як воно діє, а після сприяє та культивує в його особі власні задатки такого творчого мислення [197, с.16]. Від дизайнера нині вимагається і здатність збирати інформацію, аналізувати й робити висновки [62, с.46].

Ознаками професіоналізму майбутніх фахівців-дизайнерів, на думку В. Прусака, є такі:

- здатність використовувати різноманітні засоби візуалізації творчих пропозицій;
- розвиток власних природних здібностей, відчуття гармонії, краси;
- наукове осмислення законів формотворення;
- знання вимог до об'єкту своєї діяльності, технології виготовлення речей, матеріалів і їх властивостей;
- принцип економічності дизайн-діяльності;
- розуміння сутності і смислового навантаження об'єкту розробки;
- вміння генерувати проектну культуру суспільства [157,с.359].

Професійна підготовка молодших спеціалістів-дизайнерів передбачає, що за час навчання вони мають оволодіти такими навичками:

- виконання проектних розробок комплексних об'єктів (малі архітектурні форми, вироби промислового дизайну, рекламні пропозиції);
- здійснення авторського контролю в творчій групі за виконанням дизайн-проекту;
- знати напрями розвитку сучасного дизайну, забезпечувати відповідний рівень якості виконання проектних розробок.

Молодший спеціаліст-дизайнер – це фахівець, який виконує роботи з художнього та художньо-декоративного оформлення вітрин, приміщень, будівель, виготовлення деталей і фрагментів інтер'єру, панно, стендів, декоративних споруд тощо та встановлює їх. Він використовує художні методи для створення необхідних ефектів під час оформлення вітрин та інших місць для виставлення товарів, рекламних засобів тощо. Дизайнер здійснює комплексне рекламне оформлення вітрин, елементів інтер'єрів приміщень, а також рекламних плакатів, вивісок, щитів, стендів, настінних панно тощо.

Молодші спеціалісти-дизайнери можуть працювати в:

- дизайн-студіях;
- рекламних агентствах;

- архітектурно-проектних бюро;
- видавництвах та поліграфічних організаціях (фірмах, виробництвах).

Після закінчення технікуму або коледжу, котрі готують дизайнерів, випускник зможе:

- брати участь у створенні дизайн-проектів сучасних конкурентоздатних промислових виробів і товарів народного споживання для забезпечення життєдіяльності людини: домашнього господарства, відпочинку, культурної та творчої діяльності;
- створювати рекламно-інформаційні об'єкти – фірмовий стиль підприємств і установ, системи візуальних комунікацій, товарні знаки, упаковку, рекламу, виставки, ярмарки та ін.;
- брати участь у проектуванні або реконструкції інтер'єрів та екстер'єрів, житла, офісів, кафе, магазинів, ресторанів, видовищних установ, промислових і побутових приміщень, малих архітектурних форм;
- проектувати меблі та обладнання;
- розробляти проекти благоустрою та ландшафту.

Одним з найважливіших етапів у творчості дизайнера є вміння виразити свій задум за допомогою образотворчих засобів, подати його глядачеві в зрозумілій формі. Але без певних умінь і професійних навичок цього досягти неможливо. Дизайнер має володіти проектним мисленням, що, в свою чергу, пов'язано з проектною культурою – цілісним соціально-культурним виміром науково-технічного прогресу. Це наукова платформа сучасного дизайну. Поняття проектної культури передбачає реалізацію дизайну не лише у формуванні предметного середовища, а й відповідних дисциплін в освіті – вивчення образотворчих наук, композиції, проектної графіки, кольорознавства, формоутворення, ергономіки тощо.

В умовах швидких темпів інформатизації освіти значну роль у формуванні проектної культури дизайнера відіграє комп'ютерна графіка. Поява

нових технологій створила надзвичайно зручні умови для втілення проектного задуму та його реалізацію за допомогою комп'ютерної графіки. Тому дизайнеру потрібно навчитися вдало синтезувати ручну й комп'ютерну графіку.

Процес отримання знань сьогодні невід'ємний від застосування комп'ютерних технологій. Вже з початкових курсів рекомендується використовувати програми CorelDRAW, Photoshop, матеріали мультимедіа. Сьогодні мультимедійні матеріали широко застосовуються при читанні лекцій і проведенні практичних занять. Застосування комп'ютерів і комп'ютерних технологій в освітньому процесі навчальних закладів широко обговорюються у вітчизняній і зарубіжній літературі. Теоретичні аспекти проблеми висвітлювались у таких напрямках: проблеми дизайн-освіти (В. Прусак[155], О. Генесаретський [34], В. Даниленко [46]). Проте, незважаючи на значну кількість наукових праць, присвячених проблемам інформатизації освіти, залишається недостатньо дослідженим аспект комп'ютеризації дизайн-освіти, хоч досвід використання комп'ютерної техніки в дизайні зростає з кожним роком. Практика потребує фахівців, обізнаних з можливостями комп'ютерної графіки, а таких фахівців необхідно навчити.

Отже, можна визначити певний перелік вимог і знань, якими повинен володіти дизайнер:

1. Досконало розумітися на технічних кресленнях і на всьому процесі конструювання та проектування.
2. Має володіти знаннями щодо матеріалів, декоративно захисних покриттів.
3. Повинен знати всі сучасні технології, високі технології.
4. Має знати технології ремісничого мистецтва з відповідними матеріалами.
5. Повинен володіти знаннями щодо охорони праці і безпеки життєдіяльності.
6. Повинен володіти основами прикладної механіки, опору матеріалів.
7. Має володіти необхідними знаннями щодо планування виробництва.

8. Має володіти основами ергономіки.

Як бачимо, ці знання базуються на вивченні інженерно-технічних та художньо-проектувальних дисциплін. Студентам треба чітко усвідомлювати, що знання та уміння з цих дисциплін дозволяють дизайнеру впевнено себе почувати, володіти ситуацією і бути ефективним у взаємодіях з виробництвом і проєктантами, орієнтуючись на свої фахові знання та уміння, культурний рівень, екологічну свідомість, професійну концепцію, і головне на всебічне врахування людського чинника.

Для ефективного оволодіння фаховою діяльністю актуальною, на думку П. Татіївського, є методика сенсорного розвитку майбутніх дизайнерів, розвитку мотивації творчого стилю, формування знань з психолого-педагогічних основ дизайну й декоративно-ужиткового мистецтва [195, с.14]. Популяризація українського художньо-промислового мистецтва, створення промислових підприємств, які здійснювали випуск декоративно-прикладних виробів, зумовили необхідність розвитку вітчизняної дизайн-освіти [215, с.13]. Провідними школами вітчизняного дизайну стали Львівська національна академія мистецтв, Київська національна академія образотворчого мистецтва й архітектури, Харківська державна академія дизайну й мистецтв, Київський державний інститут декоративно-прикладного мистецтва ім. М.Бойчука та інші. Цілком погоджуємось з О. Фурсою, що зростання вимог до якості професійної підготовки фахівців з дизайну, наповнення цієї професії іншим змістом зумовлюють необхідність створення навчальних закладів нового типу, організації навчально-виховного процесу на інноваційних засадах [215, с.13].

У дисертації О. Фурси викладено організаційно-педагогічні засади функціонування мистецького навчального закладу; обґрунтовано принципи відбору та структурування змісту професійного навчання майбутніх дизайнерів; розкрито інноваційні форми й методи професійного навчання в мистецькому коледжі, їх навчально-методичне забезпечення, роль індивідуалізації та диференціації у професійній підготовці фахівців з дизайну [215, с.13].

Обґрунтовано положення щодо відбору та структурування змісту професійної підготовки майбутніх дизайнерів на основі принципів: гуманізації, гуманітаризації, фундаменталізації, неперервності, відкритості дизайн-освіти, наступності змісту, випереджувального підходу, єдності теорії та практики в художньому розвитку особистості, індивідуалізації та диференціації процесу художньої діяльності, інтеграції науки, мистецтва і виробництва, екологізації, естетизації освіти, єдності навчання і виховання тощо.

До знань і вмінь, які є професійно значущими в дизайнерській діяльності, О. Фурса відносить: вільне володіння рисунком і живописом у створенні проектів і ескізів, основами кольорознавства та пластичної анатомії, екології та безпеки життєдіяльності, сучасними технологіями проектування та виготовлення дизайн-виробів [215, с.13].

Категорія "знання" у контексті сучасної професійної дизайн-освіти перетворюється з предмета нагромадження в інструмент пізнання і трансформування, який змінюється соціокультурною дійсністю, стає методом, а в сукупності - методологією. Бути компетентним фахівцем дизайну сьогодні означає мати уявлення про те, які існують досягнення науки й техніки, володіти сукупністю засобів і методів, ціннісних орієнтирів, необхідних для побудови оптимальної програми професійної діяльності [233, с.83].

У діяльності дизайнера науковий підхід до вимог проектування того чи іншого предмету й художня творчість зливаються в єдине ціле, що перетворює дизайн у самостійну і специфічну сферу художньої творчості, а проектування виробів — в колективну творчість виробників, інженерів, дизайнерів та багатьох інших спеціалістів. Людина існує в складних взаємовідносинах з оточуючим її світом, в тому числі зі світом речей, механізмів, тощо. Механізми, речі взагалі, повинні слугувати людині як найкраще і складати гармонічне ціле — ось висновок, що зробило людство за сторіччя проектування речей та змін, що воно вносило у оточуюче середовище. Саме цей висновок був покладений в основу сучасного дизайну. Отже, можна казати, що дизайн — це складне соціально-економічне явище, народжене сучасними умовами виробництва, і

одвічним бажанням людини покращити своє життя, надати зручності та краси своєму існуванню.

У дисертації О. Фурси обґрунтовано форми інноваційної діяльності в професійному навчанні майбутніх дизайнерів. До них віднесено: професійні семінари, студентські конференції, професійні конкурси, майстер-класи, експериментальні секції, ділові ігри, міні-лекції, виїзні лекції, відео-лекції, практики в дизайн-студіях відомих дизайнерів, етнографічну діяльність в музеях, дослідницьку роботу тощо. Дослідницею розкрито особливості професійного навчання в мистецькому коледжі на основі інноваційних методів: метод-проектів; портфель-студента, кейс-метод; метод педагогічної підтримки. О. Фурсою розроблено й упроваджено авторську методику навчання основ рисунка – метод зображення на сферичній поверхні. Ефективність цього методу, на думку дослідниці, полягає в розвитку у майбутніх дизайнерів високого рівня фантазії, творчої уяви, відчуття надзвичайності об'єкта, інтуїції сприйняття головного, конкретного, умінь передавати невизначені, хаотичні та інші складні предмети, здатності ідентифікувати, ототожнювати себе як з живими істотами, так і з неживим предметним світом [215, с.13].

Доведено, що індивідуальний характер завдань забезпечує відпрацювання необхідних фахівцю з дизайну професійних знань, умінь, навичок. Показано, що етнографічна, пленерна та технологічна практики ґрунтуються на засадах індивідуалізації та диференціації [215, с.14].

Дизайн поєднує в собі елементи матеріальної (сукупність засобів і предметів виробництва та матеріальних благ, рівень розвитку продуктивних сил) та духовної культури (рівень розвитку науки, освіти, мистецтва, літератури, умов побуту) [211, с.52].

Стиль у дизайні багато в чому визначається стилем життя, обумовлюється ним. Але існує і зворотний зв'язок, бо і дизайнер здійснює вплив на свідомість, смаки, естетичні оцінки людей, які живуть у створюваному ним предметному світі.

Мода на все "західне" і найчастіше не кращого гатунку, поширення кітч у сучасному дизайні України - явище досить закономірне на шляху входження у світовий економічний і культурний простір. Але, щоб не загубитися, не розчинитися у цьому просторі Україна повинна мати своє обличчя в дизайні. І тут у пригоді можуть стати її давні мистецькі традиції, один з найбагатших в Європі образотворчий фольклор.

Звичайно, естетичні смаки різних соціо-культурних верств суспільства не співпадають. На відміну від ремісника, який "кодує" в своєму "продукті уподобання (смаки, попити, потреби тощо) індивідуального споживача" [10, с.162], дизайнер створює продукцію, насамперед, масового споживання і вимушений орієнтуватися на пересічного споживача. Проте зараз з появою в Україні прошарку багатих людей виникла потреба і в індивідуальному дизайні для них. Відомо, що чимало з їхніх представників не відрізняються ні високим культурним рівнем, ні розвиненим естетичним почуттям. Проте дизайнер залежить не тільки від смаків замовника, споживача, а й може впливати на них естетичними властивостями створюваних ним дизайн-об'єктів. Керуючись уявленнями про сучасний рівень науки, тенденції розвитку технік і технологій, модних стилів, дизайнер повинен передбачати в своїх проектах розвиток як технологічних можливостей, так і потреб суспільства. І тут уже доречно врахувати не лише індивідуальний стиль українського дизайну в широкому сенсі, яким би Україна вирізнялася серед інших країн світу, а й індивідуальний стиль окремих майстрів та їх авторських творів.

У сучасному суспільстві на даному етапі розвитку дизайну є підстави говорити про два різні види дизайну: дизайн - як важливий засіб покращення якостей промислових виробів, підвищення економічної ефективності виробництва і оптимізації взаємовідносин між виробництвом та використанням його продуктів (такий дизайн часто називають класичним); дизайн – як загальне (чи тотальне) проектування предметного середовища, що оточує людину. Загальне проектування включає в себе комплексне перспективне проектування, яке має забезпечити створення предметних умов вирішення

соціальних, естетичних, побутових та деякою мірою психологічних проблем, що існують у сучасному суспільстві.

Поряд із сучасними технологіями, оригінальними проектно-технічними рішеннями, ергономічними канонами дизайн стає провідним фактором підвищення конкурентоспроможності і привабливості. Саме дизайнерське рішення часто впливає на зацікавлення продуктом. У зв'язку з цим на перший план виходить рівень професійної компетентності дизайнера, його здатність пропонувати оригінальні ідеї, нестандартні рішення з відповідними оцінками і обґрунтуванням.

Пріоритетним для майбутнього дизайнера є не стільки одержання знань, скільки їх адаптованість до розв'язання конкретних професійних завдань. Освітні завдання в цій ситуації, на думку С. Чирчика, інтерферують від досягнення певного рівня знань, умінь і навичок до сукупності професійних компетенцій, що дозволяють успішно виконувати професійні обов'язки [233, с.83]. Професійна компетентність дизайнера – це узагальнений комплекс знань, умінь, ставлень і особистісних якостей, становлення та розвиток яких дозволяє розв'язувати типові завдання діяльності при здійсненні певних виробничих функцій і передбачає здатність дизайнера до професійно-особистісного зростання [233, с.93].

Аналізуючи наукові праці з проблем підготовки дизайнерів (Ю. Бундіна [20], Л.Тухбатуліна [201], С. Чирчик [231]), визначаємо, що професійна компетентність дизайнерів складається з таких компонентів:

- мотиваційно-вольового, що включає мотиви, цілі, потреби в професійній компетентності;
- художньо-проектного, що вміщує володіння різними формами, методами та засобами професійного становлення;
- творчого – генерація нових ідей, рішень; володіння просторовим і образним мисленням, вихід на рівень абстрагування;
- комунікативного, що включає вміння встановлювати міжособистісні зв'язки, оптимізацію стилю спілкування залежно від ділової ситуації, ясність

і чіткість формулювання думки, вміння переконувати, аргументувати, передавати раціональну та емоційну інформацію, володіння діловим етикетом та культурою мови;

- рефлексійного - проявляється в умінні усвідомлено контролювати результати своєї діяльності і рівень власного розвитку, формуванні креативності, ініціативності, впевненості, а також професійних знань, вмінь і навичок.

Отже, професійна компетентність дизайнера – це готовність і здатність цілеспрямовано діяти відповідно до вимог справи, методично, організовано і самостійно розв'язувати задачі та проблеми в конкретній предметній галузі, а також здійснювати самооцінку результатів своєї діяльності.

Майбутній фахівець з дизайну може набути професійної компетентності лише в процесі студіювання фахових і спеціальних дисциплін, під час самостійних занять, навчальних, виробничих, переддипломних практик, виконання практичних проектів, шляхом самоосвіти. Основою професійної компетентності є вміння, які в межах компетентнісного підходу розглядаємо як здатності до здійснення ефективної творчої професійної діяльності.

Основні професійні вміння, якими має володіти майбутній фахівець з дизайну, визначені Галузевим стандартом вищої освіти України в освітньо-кваліфікаційній характеристиці молодшого спеціаліста у галузі знань 0202 „мистецтво”, напрям підготовки 6.020207 „дизайн” (див. Додаток А).

У цьому стандарті зазначені основні види професійних умінь, якими мають володіти молодші спеціалісти-дизайнери: ПП - предметно-практичні вміння; ПР - предметно-розумові; ЗП - знаково-практичні; ЗР - знаково-розумові. Передбачені також рівні сформованості уміння:

**О** - здатність виконувати дію, опираючись на матеріальні носії інформації щодо неї;

**Р** - здатність виконувати дію, спираючись на постійний розумовий контроль без допомоги матеріальних носіїв інформації;

**Н** - здатність виконувати дію автоматично, на рівні навички.

Окрім знань і вмінь, що забезпечують виконання дослідницької, проектувальної, технологічної, організаційної, управлінської, контролювальної, прогностичної й технічної функцій, від дизайнера суспільство вимагає ще компетенцій щодо вирішення проблем і завдань соціальної діяльності, інструментальних і загально-наукових задач. Такі компетенції передбачають наявність певних здібностей, знань, умінь і навичок, зокрема:

- розвиток і підвищення інтелектуального рівня, необхідного для професійної діяльності;
- володіння креативним мисленням;
- володіння системним мисленням;
- вміння передбачати кінцевий результат та наполегливо досягати мети;
- знання критеріїв оцінки якості результатів діяльності;
- володіння комунікабельністю й адаптивністю;
- толерантно ставитися до думок, поглядів на різні аспекти та характеристику діяльності або (та) об'єкту предметної діяльності;
- розуміння необхідності бути критичним і самокритичним;
- розуміння сутності загальнолюдських проблем з питань збереження природних ресурсів та питань екології;
- розуміння та сприйняття норм ділової етики;
- розуміння необхідності та дотримання норм здорового способу життя;
- базові уявлення про основи філософії, психології, педагогіки, що сприяють розвитку загальної культури й соціалізації особистості;
- базові знання вітчизняної економіки й права, розуміння причинно-наслідкових зв'язків розвитку суспільства й уміння їх використовувати в професійній діяльності;
- базові знання фундаментальних розділів з основ антропології, пластичної анатомії людини та ергономіки в обсязі, необхідному для використання в професії;
- базові знання в галузі інформатики й сучасних інформаційних технологій;
- навички роботи з комп'ютером, використання програмних засобів, уміння

створювати бази даних і використовувати Internet-ресурси;

- базові знання фундаментальних наук, економіки та організації діяльності, управління виробничим процесом і вміння їх використовувати в професійній діяльності;
- володіння письмовою та усною комунікацією (рідною мовою);
- володіння іноземною мовою (мовами);
- навички збирання, аналізу та управління інформацією.

Без перерахованих умінь і здібностей дизайнер не зможе бути конкурентоздатним. Незважаючи на те, що ця професія досить затребувана, замовники очікують найвищої якості виконання дизайнерських послуг, орієнтуючись на кращі європейські та світові зразки. Для того, щоб відповідати таким очікуванням споживачів послуг дизайнера, він має володіти ще й професійно-важливими якостями, серед яких науковці з [66; 176; 178; 186 та ін.] зазначають такі: конструкторські та художні здібності (почуття гармонії, пропорцій, кольору, форми); творчі здібності, вміння передати ідею (задум) за допомогою графічного зображення; аналітичні здібності, розвинені уява та образне мислення, образна й оперативна пам'ять, гострий зір і окомір, відчуття гармонії і смак; здатність сприймати, розрізняти широкий спектр кольорів і їх відтінків; розвинена дрібна моторика рук, комунікативні та вербальні здібності; висока загальна культура, самостійність, незалежність, відповідальність, реалістичність, кмітливість, цілеспрямованість, наполегливість, сила волі, впевненість у собі, орієнтованість на нетрадиційні цінності та установки, відкритість для сприйняття нового, оригінальність, креативність, новаторство, спостережливість, терплячість, охайність, доброзичливість, працьовитість і величезне бажання домагатися майстерності та досконалості в обраній професії.

Отже, проблема формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів є динамічною, потребує врахування як сучасних реалій, так і прогнозування тенденцій розвитку в сфері дизайну. Вважаємо, що це потрібно

враховувати в професійній підготовці майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів, забезпечуючи відповідні педагогічні умови.

### **Висновки до першого розділу**

Поняття *дизайн* позначає різні види проектувальної діяльності, що має на меті формування естетичних і функціональних якостей предметного середовища. Це художньо-конструкторська діяльність у промисловості, що охоплює творчість художника-конструктора (дизайнера), методи й результати його праці, умови їх реалізації у виробництві. Мета дизайну – створення нового вигляду і типів виробів, що відповідають вимогам суспільної користі, зручності експлуатації і краси. Дизайнер – фахівець, який займається єдністю зовнішнього вигляду та призначення продукту, дотримуючись його естетичної привабливості і функціональності.

Дизайнерська спеціальність належить до групи найбільш популярних спеціальностей в Україні. Фахівець-дизайнер за допомогою художньо-естетичних критеріїв якості, засобів мистецтва і сучасної комп'ютерної техніки й технології дизайну сприяє розвитку соціально-культурного, побутового та економічного рівня країни.

Здійснений аналіз свідчить про те, що провідні світові школи дизайну визначають наступні завдання щодо професійної підготовки фахівців:

- розвиток навичок і вмінь дослідницької діяльності, а також уяви, фантазії, асоціативного, просторового та образного мислення;
- формування вмінь творчо використовувати знання та навички з фахових дисциплін (композиції, малюнка, креслення, живопису тощо) для реалізації проекту;
- формування вмінь використання комп'ютерних технологій для розробки та подачі дизайнерської ідеї;
- формування вмінь працювати в колективі і співпрацювати з широким колом людей;
- розвиток готовності до самоосвіти.

Складні функції дизайну, специфіка професії, своєрідне положення спеціаліста-дизайнера в системі творчої діяльності визначають багатосторонній комплексний характер дизайн-освіти. Кількість навчальних закладів у нашій державі, що готують фахівців за спеціальністю „Дизайн”, нині вже становить понад 55. Нині в теорії і практиці дизайну накопичено достатньо матеріалу, що складає фундамент побудови дизайн-освіти та професійної підготовки майбутніх дизайнерів. Проте аналіз літературних джерел показав, що для дизайн-освіти немає системної розробки змістових і організаційних аспектів. Недостатньо у вітчизняній літературі освітлені проблеми побудови структури, змісту і методів реалізації системи дизайн-освіти в коледжах. В процесі навчання в коледжах викладачі не завжди висвітлюють проблеми професійно-естетичного формування дизайн-діяльності, завдання формування здібності до саморозвитку.

Тому є потреба в наукових дослідженнях у галузі дизайн-освіти з метою вдосконалення професійної підготовки в коледжах молодших спеціалістів-дизайнерів, здатних відтворювати одержані знання, застосовувати професійні вміння та навички на практиці, творчо мислити, готових до самоактуалізації, саморозвитку, реалізації творчого потенціалу.

Основні положення, що висвітлені в першому розділі дисертації, детально представлені в працях автора [107; 112; 114; 115; 117].

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДИКА РЕАЛІЗАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ УМІНЬ МОЛОДШИХ СПЕЦІАЛІСТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ

#### **2.1. Обґрунтування педагогічних умов і моделі формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів**

Основне завдання вищої освіти – забезпечити суспільство висококваліфікованими фахівцями, які здатні творчо застосовувати сучасні досягнення науки й техніки, впроваджувати інноваційні технології, гнучко реагувати на вимоги ринкової економіки. Зміни в системі вищої освіти є наслідком суспільно-економічних перетворень, що відбуваються в нашій країні, і встановлення нових вимог до фахівця з боку суспільства. У цих умовах актуальними стають проблеми підготовки фахівців за напрямом „Дизайн”.

Власний досвід роботи дозволяє стверджувати, що викладачам коледжу необхідно створити умови для розвитку професіоналізму, майстерності, освіченості, творчого ставлення до своєї діяльності; на інформаційному рівні вчити відслідковувати найбільш цікаві та корисні для дизайнера напрями розвитку науки й практики, розвитку суспільства в цілому, відповідних і споріднених галузей, робити відповідні узагальнення, визначати нові тенденції та перспективи виконання творчих проєктів та їх упровадження в навчальний процес; на аксіологічному рівні стимулювати творчу активність студентів, формувати потребу в подальшому розвитку; на діяльнісному – впроваджувати у практику відповідні техніки, технології, прийоми ефективної роботи; розвивати вміння широкого профілю, адже навчання відбувається не за суто предметним, а за комплексним принципом. Вважаємо, що особливу увагу варто надавати міжпредметним зв'язкам, інтегративним тенденціям у художній освіті, для чого потрібно розробити спецкурси, тренінги, інноваційні методики; розвивати вміння майбутніх дизайнерів адаптувати новації в систему форм і засобів своєї діяльності.

Успіх професійної підготовки значною мірою визначають зовнішні та внутрішні обставини, в яких вона здійснюється. У навчальному закладі необхідно створити умови, що роблять процес навчання ефективнішим. Педагогічними умовами в науці називають таку систему зовнішніх обставин, заходів, технологій, методичних прийомів організації навчально-виховного процесу, що забезпечують розв'язання поставленого педагогічного завдання чи досягнення конкретної мети. Для визначення й наукового обґрунтування таких педагогічних умов науковці спочатку здійснюють аналіз, усвідомлення та осмислення причин, від яких залежить ефективність, успішність і якість освіти [104, с.4].

Найчастіше педагогічними умовами називають такі, що спеціально створюються в освітньому процесі з метою підвищення його ефективності [12]. Також у педагогічних працях російських дослідників зустрічаємо, що педагогічні умови – це: сукупність об'єктивних можливостей вирішення поставлених завдань, сукупність зовнішніх і внутрішніх впливів (В. Полонський [150]); педагогічні вимоги, правила (О. Бережнова [13]), що забезпечують оптимальну діяльність; обставини, за яких компоненти навчального процесу подані в найкращому взаємозв'язку (В. Беліков [12]).

Українські ж науковці (І. Підласий [148] та ін.) пов'язують педагогічні умови з конструюванням освітньої системи, в якій вони виступають одним з компонентів (чинників, обставин). Нам найбільше імponує визначення, дане українським дослідником В. Литвином, який під педагогічними умовами розуміє сукупність різнопланових (зовнішніх і внутрішніх) соціально-педагогічних і дидактичних чинників, необхідних і достатніх для виникнення та раціонального стійкого функціонування певної педагогічної системи [104, с.20]. Визначаючи методологічні засади поняття «педагогічні умови», В. Литвин дає йому таке розгорнуте визначення інтегроване за своїм характером: педагогічні умови – це комплекс спеціально спроектованих генеральних чинників впливу на зовнішні та внутрішні обставини навчально-виховного процесу й особистісні параметри всіх його учасників. Педагогічні умови забезпечують цілісність

навчання та виховання в інформаційно-освітньому середовищі навчального закладу відповідно до вимог суспільства і запитів ринку праці, сприяють всебічному гармонійному розвитку особистості й створюють сприятливі можливості для виявлення її задатків, врахування потреб і формування загальнолюдських і професійно важливих якостей, ключових кваліфікацій, загальних і професійних компетенцій [104, с.28].

Виходячи з цього означення, спробуємо визначити й обґрунтувати педагогічні умови та запропонувати модель формування професійних умінь молодших спеціалістів дизайнерів. Пам'ятаючи, що педагогічні умови покликані забезпечувати найбільш ефективний перебіг освітніх процесів і явищ (М. Козяр, І. Козловська [81]), проаналізуємо можливі чинники ефективності професійної підготовки майбутніх дизайнерів.

Ефективність підготовки майбутніх дизайнерів, на думку науковців [8;169;215], цілком залежить від розвитку в них здібностей до творчого переосмислення докільця, самостійного розв'язання практичних завдань, готовності до самовдосконалення та самоосвіти. А творча діяльність майбутніх дизайнерів сприяє розвитку їхніх інтересів, мотивів до навчальної та майбутньої професійної діяльності. У дослідженнях з проблем підготовки дизайнерів визнано, що для них провідними в діяльності є естетичні мотиви. Для дизайнера вкрай важливим є володіння творчою уявою, естетичним відчуттям, фантазією, що характерні для художника [66, с.49].

Так, у працях О. Фурси обґрунтовано положення про те, що художній розвиток особистості майбутнього фахівця з дизайну визначається змістом образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва, який ґрунтується на досвіді, традиціях минулого, сучасних ідеях естетичного вираження просторових форм, необхідних для успішної еволюції дизайнерської творчості, а також динамічними змінами вимог дизайн-виробництва до професійної компетентності фахівців. Доведено, що вивчення комплексу образотворчих дисциплін, зокрема таких, як: рисунок, живопис, графіка, скульптура, композиція, кольорознавство, історія мистецтв тощо забезпечує високий рівень

розвитку образного мислення, творчих якостей особистості майбутнього фахівця з дизайну [212; 213].

У дослідженні Р. Пильнік також акцентовано увагу на образотворчій грамотності майбутнього дизайнера. Виявлено, що 20 відсотків творчих працівників дизайнерських студій не мають дизайнерської або мистецької освіти. Наголошено на доцільності викладання малюнку й живопису в підготовці майбутніх дизайнерів у вищій школі, розробці конкретних окремих завдань для дизайн-освіти з чітко визначеною метою [146, с.283].

Наш досвід роботи в коледжі також показує, що коли на попередніх етапах студенти не набули навичок з художньо-проектної діяльності, то в організації практичної роботи з ними можуть виникати труднощі. Студенти коледжу критично ставляться до власної творчості, і це часто приводить їх до розуміння невідповідності своїх можливостей вимогам, що ставляться до творів мистецтва. Тому управління процесом залучення майбутніх дизайнерів до художньо-проектної діяльності має враховувати їхній інтерес до теоретичного матеріалу. Проте обмеження в процесі визначення дизайну тільки сприйняттям, ознайомленням з теорією є недостатнім для повноцінного опанування цього виду мистецтва. Для формування початкових професійних навичок необхідні вправи, спрямовані на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії, здатності до асоціації; вправи на закріплення вивчених способів композиції і формування уявлень студентів про роль цих засобів у образному устрої авторського твору; вправи, спрямовані на розвиток просторового мислення, навичок моделювання тривимірних об'єктів, оволодіння матеріалом; завдання, спрямовані на засвоєння простих методів проектування нескладних за пунктуацією і конструкцією виробів, оволодіння основами конструктивно-пластичного аналізу форми, розвиток здібності конструювання об'ємів і форм у гармонійній єдності та цілісному пластичному сприйнятті, навчання основ професійної проектної графіки.

Отже, оскільки в професійній діяльності художня складова є досить суттєвою, то **першою педагогічною умовою** формування професійних знань і

вмінь майбутніх дизайнерів визначаємо *застосування методів і прийомів навчання, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії.*

Якщо ще декілька років тому дизайнери виконували свій проект вручну, то сьогодні, володіючи комп'ютером і спеціальними програмами, можна без особливих труднощів візуалізувати проєктоване. Комп'ютерна графіка сьогодні дуже цінується і широко застосовується в усьому світі. У поліграфії, архітектурному проєктуванні, промисловому дизайні розвинених країн комп'ютерні технології практично повністю витіснили традиційні. Ця тенденція спостерігається і в нашій країні. Вивчення можливостей і технологічних тонкощів комп'ютерної графіки, а також широке застосування комп'ютерної графіки як допоміжного засобу стає невід'ємною частиною професійної освіти дизайнерів.

Комп'ютерне проєктування має безумовні переваги. Найголовніша з них – це точність побудови, адже жодне ручне виконання не дозволить досягти такої реалістичної картинки, як комп'ютерна графіка, яка відкриває неймовірні можливості для дизайнера. Адже саме завдяки 3D-програмам дизайнер-проєктант може не тільки зобразити уявлене на папері, а ще й перевірити, яким воно буде в об'ємі.

Отже, в творчості дизайнера однозначно повинен бути присутній синтез ручної і комп'ютерної графіки. З одного боку, йому потрібно за допомогою ручної подачі «набити руку», розвинути вміння, техніку, виробити чіткість, плавність ліній, правильність представлення свого концепту тощо. З іншого боку, поява нових технологій створила надзвичайно зручні умови для втілення проєктного задуму в його реалізацію за допомогою комп'ютерної графіки. І жодним чином дизайнеру не слід відмовлятися від технічних засобів, а потрібно навчитися вдало синтезувати ці два шляхи для досягнення однієї мети – якнайкраще донести до глядача саме те, що він запроєктував.

Комп'ютерна графіка є могутнім засобом у руках творчої людини. Доступність і різноплановість сучасних графічних програм і редакторів

допомагає студентам-дизайнерам розширити свою палітру інструментів у проектній роботі. Саме перший – формувальний етап навчання – містить у собі той базовий рівень інформації, який буде необхідний для вирішення завдань на наступних етапах.

Проведене нами опитування спеціалістів, які працюють у сфері дизайну, показало, що всі респонденти користуються в своїй роботі ручною проектною графікою, особливо на стадії ескізування. Водночас, усі з них відзначили, що їм необхідне досконале знання комп'ютерних програм, які є найбільш зручними для виконання того чи іншого виду діяльності. Усі опитані нами фахівці-дизайнери підтвердили необхідність підвищення власного рівня знань з комп'ютерної графіки, оскільки постійно з'являються нові версії потрібних їм робочих програм і зовсім нові програми.

В Україні дослідником С. Вергуновим виявлено та визначено сутність і роль 3D-моделі та процесу 3D-моделювання в промисловому дизайні. Розглянуто найбільш оптимальний і розумний шлях проектування об'єкту. Проаналізовано два суттєвих аспекти, які супутні цьому процесу (сміслова послідовність дій при побудові об'єкту, що проектується і характер остаточного файлу в контексті розуміння подальших дій з ним). Виділено основну визначальну рису 3D-моделі – ядро – бібліотека основних математичних функцій САD-системи, яка визначає і зберігає алгоритми 3D-побудови, очікуючи команди користувача. Зроблено висновок, що стиснуте визначення 3D-моделі може мати такий вигляд: проектна (дизайнерська) модель – це електронний носій інформації про об'ємно-просторову структуру об'єкта, що проектується, його текстуру й кольоро-фактурне рішення [23, с.85].

Окремі дослідники висловлюють застереження щодо подачі проектів комп'ютерно-графічним способом, пояснюючи це неспроможністю дизайнера малювати вручну. Насправді ж знання комп'ютерних графічних програм не заміняє, а лише доповнює базові знання з малювання, необхідні дизайнеру.

Вміння подавати проекти з допомогою комп'ютерної графіки потрібне не лише молодим спеціалістам, а й дизайнерам зі стажем. Підвищення освітнього

рівня повинно встигати за темпами соціально-економічних перетворень. З підвищенням критеріїв функціональної грамотності багато спеціалістів з вищою освітою опинилися нездібними адаптуватися запитам ринку. За європейськими критеріями, вміння працювати на комп'ютері та знання необхідних програм є обов'язковою вимогою до професійної підготовки будь-якого спеціаліста.

Основним видом професійної діяльності дизайнера є проектна діяльність. Теоретико-методологічна специфіка професії дизайнера й процедурні аспекти дизайн-проектування розкриті в працях В. Рунге і В. Сеньковського. Надаючи великого значення теоретичній підготовці майбутніх дизайнерів, метою якої є ретроспективний розгляд концепцій дизайну, науковці вказують на значну роль формоутворення предметного оточення та навколишнього середовища, осмислення їх ролі в комплексному підході до створення матеріально-художньої культури, вивчення методів передпроектного аналізу, проектних досліджень, методики й засобів дизайн-проектування [178].

Процес проектування в дизайні містить формування уявного образу осмислення майбутньої композиції, що передує безпосередній роботі щодо її реалізації. Дизайнер не просто проектує об'єкт (середовище), відштовхуючись від функції або форми, а бачить при цьому проблему в цілому, зв'язки між її елементами.

Набути практичних умінь з проектування майбутній дизайнер зможе лише якщо буде залученим до реальних процесів щодо проектування реальних об'єктів і під час спілкування з реальним замовником. Воно дає поштовх для саморефлексії, вчить слухати та чути іншого й поважати його думку. В умовах реального проектування створюється необхідне середовище взаємодії, що породжує почуття спільності, колегіальності, взаємоповаги [8, с.47]. Тому **другою педагогічною умовою** формування професійних знань і вмінь сучасних дизайнерів визначаємо *використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів.*

В умовах формування нового типу суспільства серйозних змін зазнало поняття професіоналізму – як результату входження особистості в професію і досягнення в ній якісного нового рівня. Значущість професіонала сьогодні визначається доступом до інформації, умінням орієнтуватися в динамічному житті, загострено відчувати ціннісну картину світу. Нове мислення – це спрямованість особистості до саморозвитку, зрощення логічного та образного, інтеграція понятійного та наочного, інтелектуальної образності та предметного моделювання.

Усе вищезазначене значною мірою стосується професії дизайнера. Йому доводиться працювати в умовах постійних змін технологій, удосконалення матеріалів, трансформації смаків і цінностей. Успішність професійної діяльності дизайнера залежить не лише від оволодіння професійними знаннями й технологіями, а й від його здібностей, мотиваційно-ціннісної сфери особистості в цілому.

Мотивація пронизує всі структурні утворення особистості: її спрямованість, характер, здібності, діяльність, інтереси. Аналіз змісту підготовки майбутніх дизайнерів, здійснений науковцями З. Бакум і Л. Саприкіною, дає підстави стверджувати, що формування професійної компетентності значно залежить від мотивації, яку дослідники визначають генератором навчального процесу [8, с.45].

Розвиток мотивацій, зокрема таких важливих, як інтерес до обраної професійної діяльності, прагнення досягти в ній певних результатів, пов'язаний з дотриманням принципу творчості та співтворчості. В основу цих принципів покладено ідеї К. Абульханової-Славської, А. Брушлинського, Л. Виготського, В. Загвязинського, В. Кан-Каліка, А. Мудрика, О. Яковлевої про „творчу самодіяльність”, „розвиток самого себе через творчу діяльність”, унаслідок чого навчання перетворюється на особистісно-зорієнтований процес, що дає змогу розширити можливості розвитку індивідуальності студента, поглиблює його креативність, веде до формування його професійної компетентності. Основне завдання викладача – показати студенту напрями професійного

розвитку, засоби, якими можна досягнути високого рівня професійної культури. Тому принциповою умовою підготовки дизайнера є особистісно орієнтоване навчання. Починаючи з першого курсу, слід створити атмосферу співпраці викладача і студента. Студент має усвідомлювати й відчувати принцип суб'єктності навчання, а викладач всебічно враховувати суб'єктивний досвід студента, самотність особистості. За такої умови можна досягти позитивних результатів особистісно орієнтованого навчання. Потрібно спрямувати майбутнього фахівця на самопізнання та самовдосконалення, оскільки професійна компетентність, неповторність стилю дизайнерської діяльності можливі на індивідуально-творчому рівні професійного становлення особистості фахівця [92, с.169].

Змістова компонента навчальних завдань має бути спрямована на розвиток професійних і творчих здібностей студентів, оскільки сучасний рівень соціальних відносин передбачає разом з умінням діяти за певним зразком і пошук креативного підходу та застосування нестандартних рішень, які залежать від рівня розвитку творчих здібностей особистості [8, с.46].

Творчість – це діяльність зі створення якісно нового, що вирізняється неповторністю, оригінальністю та суспільно-історичною унікальністю. Головними ознаками творчої особистості є: інтелект, знання та досвід, широта світогляду, самостійність і сміливість мислення, здатність до критичного оцінювання попереднього досвіду та навколишньої дійсності, діалектичний світогляд, альтернативність, здатність фантазувати, широке використання набутих знань у практичній діяльності. Такі якості найкраще розвиваються в процесі власної творчої діяльності та завдяки вивченню творчого досвіду інших.

Оскільки серед значущих мотивів дизайнера до успіху в професійної діяльності науковці визначають мотиви самоактуалізації та соціального визнання, то **третьою умовою** визначаємо *забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках.*

Систематизація наукових праць у сфері дизайнерської освіти (Т. Бульба [19], В. Даниленко [45], Г. Пономарьова [151], В. Прусак [154], І. Рижова [165], О. Фурса [214] та ін.) дозволила нам обґрунтувати принципи побудови системи професійної підготовки майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів. Були визначені основоположні групи принципів: методологічні, дидактичні, специфічні для дизайн-освітньої практики. Методологічні принципи побудови системи дизайн-освіти направлені на забезпечення інтересів людини, суспільства, держави, втілені в принципах гуманізації, демократизації, індивідуалізації, диференціації, компетентнісного підходу до проектування змісту освіти, неперервності, наступності та випереджувального характеру освіти.

**Специфічні для дизайн-освіти принципи** формуються на основі принципу соціальної зумовленості та активності, принципу інтеграції, розвитку, варіативності, практико-орієнтованості.

*Принцип соціальної зумовленості та активності* детермінується соціальними процесами, що відбуваються в суспільстві. Всяка зміна соціальної ситуації спричинює зміни складу, структури, функцій компонентів системи, що відображається в змісті дизайн-освіти і методах її реалізації. *Принцип інтеграції* визначає можливість побудови міждисциплінарних зв'язків для вирішення проектних професійних завдань, а також можливості досягнення єдності знань у всіх формах і типах їх прояву. *Принцип варіативності* дозволяє варіювати освітні програми відповідно до рівня професійної освіти, специфіки професійної діяльності, затребуваності на ринку праці.

*Принцип практико-орієнтованості* зумовлений цілісністю освітнього процесу в коледжі, взаємозв'язками художньої, технічної та економічної складових професійної діяльності майбутніх дизайнерів, її підпорядкованістю соціальним потребам і цінностям, що домінують у суспільстві.

*Принцип художньо-професійного самовдосконалення* передбачав спеціально організовану систематичну діяльність студентів, спрямовану на вдосконалення художньо-професійних якостей, необхідних дизайнеру.

Розвиток художньо-творчих здібностей у системі професійної підготовки дизайнерів визначає реалізацію основних **дидактичних принципів**.

*Принцип науковості* є одним з провідних принципів навчання, виховання і розвитку майбутніх дизайнерів. Він спрямовує процес професійної освіти на розвиток художньо-творчих здібностей відповідно до сучасного рівня розвитку науки й техніки, узгоджує освіту з досвідом, накопиченим народом. Його суть полягає в тому, що студенти в ході навчального процесу отримують науково-обґрунтовані перевірені практикою відомості, основи теоретичних знань з галузі народного мистецтва. Відповідно до цього принципу регулюються етапи розвитку художньо-творчих (спеціальних) здібностей студентів, а також методи, форми й засоби організації навчальної діяльності.

*Принцип наочності* сприяє поєднанню конкретного з абстрактним, раціонального з ірраціональним, теоретичних знань з практичною діяльністю. Цей принцип вимагає залучення до сприйняття всіх органів чуття і забезпечує повноцінне засвоєння образотворчої діяльності. Необхідним є використання на заняттях різних засобів наочності, а саме творів мистецтва, відеоматеріал, графічні засоби, наприклад, технологічні карти, дизайнерські вироби. Застосування цих засобів суттєво впливає на розвиток художньо-творчих здібностей студентів та вміння художнього моделювання світу.

*Принцип послідовності та системності* визначає засвоєння студентами знань, умінь і навичок у певному логічному зв'язку. Це сприяє більш успішному інтелектуальному, емоційному, естетичному розвитку майбутніх дизайнерів, пізнанню навколишнього світу. Організація навчального процесу згідно з цим принципом, сприяє правильному плануванню навчальної та творчої діяльності, сприйняттю, осмисленню та аналізу предметів дизайну.

Здійснений аналіз специфіки дизайнерської діяльності, особливостей дизайн-освіти, вимог до знань і вмінь фахівців дизайну дозволив нам запропонувати модель формування професійних знань і вмінь молодших спеціалістів-дизайнерів у процесі фахової підготовки (рис.2.1).

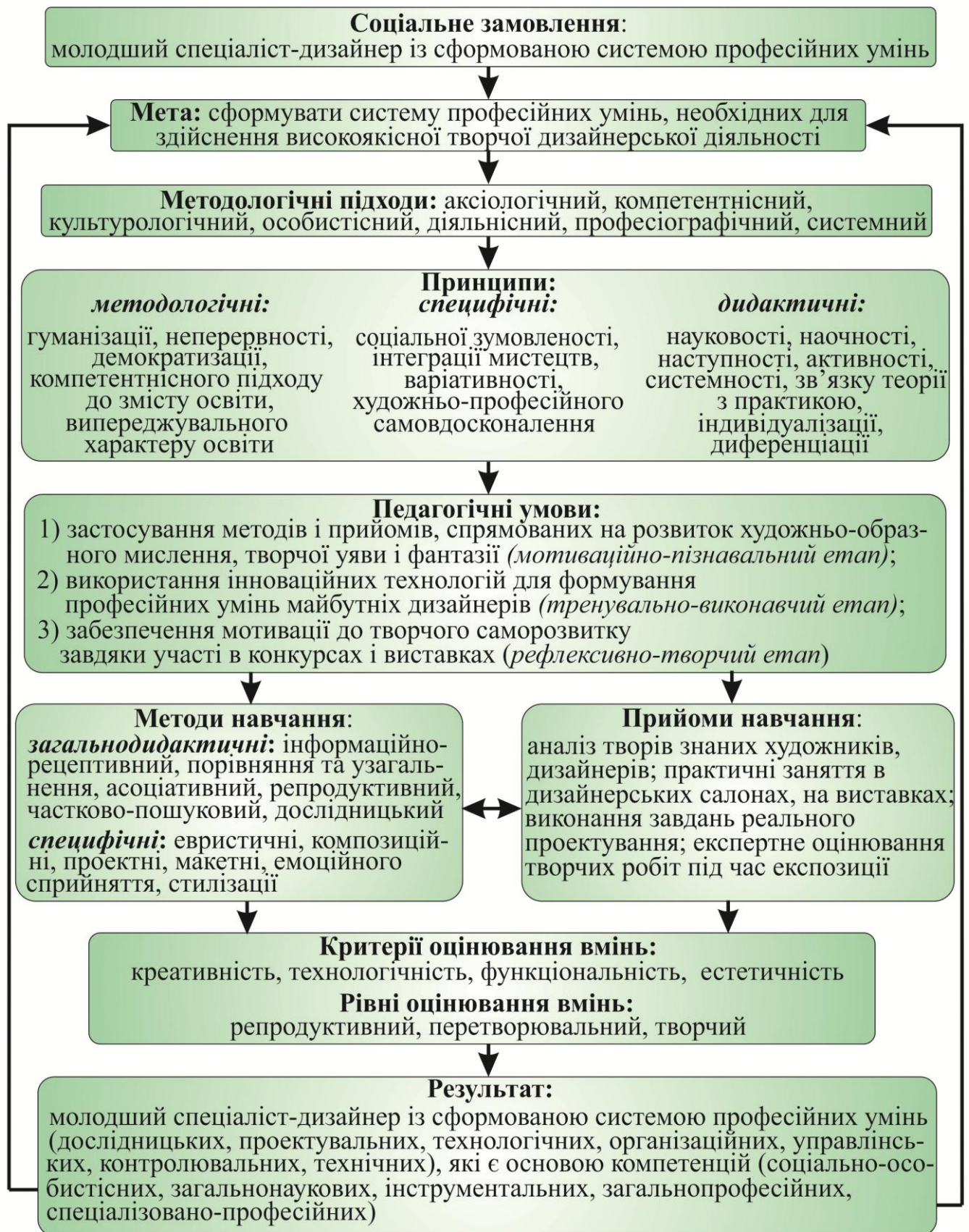


Рис. 1. Модель формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів у фаховій підготовці

Реалізація педагогічних умов і запропонованої моделі у нашому дослідженні спрямовувалась на те, щоб випускники коледжів відповідали вимогам освітньо-кваліфікаційного рівня молодший спеціаліст, які передбачають спеціальні уміння та знання, достатні для здійснення виробничих функцій певного рівня професійної діяльності, що передбачені для первинних посад у вказаних видах економічної діяльності.

Кваліфікаційна характеристика професії художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста), як показано в додатку А, передбачає комплекс знань і навичок: з виконання робочих і творчих ескізів об'єктів предметної діяльності за видами робіт, робочих проектів моделей; з виконання проектів реклами; здійснення фахових робіт з підготовки та проведення тематичних експозицій; оформлення інтер'єрів та екстер'єрів; з проведення авторського нагляду за практичним виконанням дизайн-проектів.

Крім того, молодший спеціаліст-дизайнер, відповідно до галузевого стандарту, повинен знати: відповідні положення законодавства України; постанови, керівні, методичні й нормативні матеріали, що стосуються питань процесів технології виготовлення об'єктів предметної діяльності, системи художньо-конструкторської документації дизайн-проектів, естетичні, ергономічні, техніко-конструктивні, функціональні вимоги до об'єкту предмету діяльності, закономірності композиційної організації розробок, засоби комп'ютерного дизайну.

Отже, професійна діяльність сучасного молодшого спеціаліста-дизайнера вимагає наявності в нього соціально-особистісних, загальнонаукових, інструментальних, загально-професійних і спеціалізовано-професійних компетенцій, що базуються на відповідних уміннях і особистісних якостях. Тому вся експериментально-дослідна методика була спрямована на формування цих професійних умінь і особистісних якостей.

## **2.2. Застосування методів і прийомів навчання, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії**

У сучасному суспільстві, що існує і розвивається переважно в умовах штучного середовища, дизайн набуває надзвичайно великого значення, оскільки дозволяє зробити місце проживання людини оптимальним для ефективної діяльності і комфортним для життя. З погляду освіти, дизайн також представляє великий інтерес. Він розвиває творчі здібності людини, формує естетичний смак, сполучає науково-технічне з естетичним.

Дизайн-освіта дедалі набирає все більшого значення. Вона організовує позитивне почуттєве сприймання людьми нових технічних принципів, конструкцій, матеріалів. Організаційна роль дизайну у виробках чи предметах зводиться до досягнення краси, зручності, приємності, які належать до кола естетичних мистецьких критеріїв.

Реалізація виховних можливостей дизайну в умовах роботи коледжу та розвиток професійних нахилів у цій сфері можливі за наявності цілісної системи, яка передбачає різні рівні освоєння цього виду мистецтва. Перший рівень – це знайомство з мовою художньо-проектної діяльності. Другий рівень – поглиблення уявлень про художньо-проектну діяльність, розвиток здібностей у цій галузі, формування важливих складових дизайнерського мислення: відчуття доцільності, раціональності, відчуття стилю, розкриття творчих нахилів студентів у галузі. Для третього рівня характерним є залучення студентів до художньо-проектної творчості, формування образного мислення, початкових професійних навичок в умовах спеціалізованих студій. Третій рівень відповідно включає в себе показники перших двох і відзначається розвинутим сприйняттям, осмисленим ставленням до художньо-проектної діяльності, вмінням виявити виражальні засоби цього виду мистецтва та їх можливості, здатністю до дизайнерської творчості та прагненням до поглиблення знань і вмінь у цій сфері. Система, яка забезпечить цілеспрямоване та педагогічно доцільне залучення студентів до художньо-

проектної діяльності на різних рівнях, на наш погляд, буде сприяти стійкій динаміці пізнавальної активності та виявленню здібностей до цього виду мистецтва на ранній стадії.

Практика показує, що вже на самому початку навчання студенти відчують дискомфорт від того, що не володіють початковими вміннями, навичками та не мають потрібних знань з рисунку, живопису, композиції; не вміють організовувати власний процес навчання – свідоме привласнення знань; не володіють потрібним словниковим запасом, тому спеціальна термінологія утруднює засвоєння змісту фахових дисциплін [223, с.112 ]. Для подолання цього недоліку нами створений „Словник дизайнера” [183], у якому розкритий короткий зміст професійних термінів, що стосуються основних навчальних фахових дисциплін, а саме "Проектування", "Конструювання", "Композиція", "Основи архітектури" тощо. В словнику розглянуті як широко, так і рідко вживані поняття, що стосуються проектування меблів та інтер'єрів, архітектури середовища, історичних течій та постатей, які вплинули на фундаментальні зміни в розвитку архітектури та дизайну. На жаль, для викладача стає великою проблемою сильна різниця в загальній підготовці окремих студентів при достатньо високому рівні обдарованості в живопису чи рисунку. Різна загально мистецька підготовка чи взагалі різний загальний рівень шкільної підготовки стають досить помітною в оволодінні професійними вміннями дизайнера в дисциплінах "Проектування", "Композиція". Тому допомогою в процесі самостійної та аудиторної роботи студенту стає використання даного словника. Самостійне опрацювання лекційного матеріалу, де не завжди розкриті всі терміни та описані всі стилі і митці, які були їх основоположниками, також потребує хоча би мінімального інформативного матеріалу. Однією з важливих проблем підготовки конкурентоспроможних фахівців-дизайнерів є теоретичне обґрунтування й практичне втілення ідеї інтеграції науки й техніки, освіти й виробництва, пошуку на цих засадах інноваційних підходів до дизайн-освіти. З огляду на це, проблема інтеграції знань у вищій школі набуває значущості та має низку переваг.

Основні завдання щодо професійної підготовки фахівців, які визначають сучасні авторитетні школи дизайну, стосуються розвитку навичок і вмінь дослідницької діяльності, а також уяви, фантазії, асоціативного, просторового та образного мислення; вміння творчо використовувати знання та навички з інших дисциплін (композиції, малюнка, креслення, живопису тощо) для реалізації проекту; прагнення до використання комп'ютерних технологій для розробки та подачі дизайнерської ідеї; комунікабельності, готовності до самоосвіти.

Тому навчальні програми дисциплін з підготовки фахівця з дизайну ми орієнтували на розвиток творчого потенціалу, творчої виразності кожного студента. Фундаментальна роль у розвитку, становленні творчої особистості сьогодні належить формуванню асоціативно-образного мислення як головного методу художньо-пізнавальної діяльності.

Розвиток асоціативного мислення дизайнера виявляється в перетворенні наочних, абстрактних і психологічних асоціацій у графічні пошуки вирішень об'єкту. Асоціативне мислення в творчому процесі дуже важливе. Здібність дизайнера до такого мислення є основою творчості, оскільки будь-який витвір мистецтва — це результат асоціативних уявлень про предмети і явища реального світу, що відтворюються в пам'яті. Тому заняття з фахових дисциплін організовували так, щоб вони розвивали здібності студентів до самовираження, розкривали їхній творчий потенціал, загострювали відчуття прекрасного.

На основі загальноприйнятих дидактичних методів ми визначили ті, що найефективніше сприяють розвитку художньо-творчих здібностей. До них відносяться такі методи:

- інформаційно-рецептивний – спрямований на розвиток творчого сприйняття та розуміння предметів декоративно-ужиткового мистецтва;
- репродуктивний – відтворена репродукція як засіб повторення готових зразків або робота за готовими зразками, вживається в образотворчому мистецтві, архітектурі, інших видах творчої діяльності;

- частково-пошуковий – спрямований на формування необхідних знань, умінь і навичок, що забезпечують високий рівень розвитку художньо-творчих здібностей, на формування особливого стилю розумової діяльності, дослідницької активності, самостійності, і полягає в підготовці і застосуванні проблемних ситуацій, творчих завдань;
- дослідницький – розвиває творчі вміння та навички; формує творче професійно-орієнтоване мислення;
- асоціативний – застосовується для розвитку зв'язку між художнім, образно-асоціативним і логічним мисленням, тобто між роботою правого і лівого півкуль, які підтверджують чи спростовують роботу творчої уяви і образно-асоціативного мислення;
- порівняння та узагальнення – сприяє порівнянню та узагальненню різних зразків моделей або малюнків;
- декоративної інтерпретації та стилізації – дозволяє досягти високого рівня виразності декоративної композиції і сприяє розвитку образно-асоціативного мислення, образно-асоціативної уяви, емоційно-асоціативного сприйняття, площинно-орнаментального бачення;
- метод емоційного сприйняття – сприяє формуванню цілісного образу предмета, на підставі якого через концентрацію, тобто більш чітке, узагальнене сприйняття, будується художньо-творча діяльність;
- методи проектування – націлені на створення об'єктивно і суб'єктивно нового продукту. Діяльність студентів завдяки використанню цього метода розвиває творче мислення, творчі здібності, збагачує особистий досвід.
- евристичні методи – сприяють розвитку творчої фантазії та уяви, знаходженню нових шляхів розв'язання творчих завдань [128; 143; 144].

Для підвищення зацікавленості студентів до художньої творчості необхідно, на наш погляд, розвивати в них разом з цими здібностями емоційно-творче ставлення до того чи іншого виду діяльності, сприяти радісному очікуванню цікавої роботи і можливості продемонструвати свою точку зору, показати своє "я". Головне у творчості – не зовнішня активність, а внутрішня –

акт створення "ідеалу", образу світу, де проблема відчуження людини й середовища розв'язана. Зовнішня активність є лише відображенням внутрішньої. Унікальна можливість асоціативного механізму дозволяє перетворити неясні відчуття, швидкоплинні враження, знайомі образи і спогади на неповторну художню цілісність, забарвлену індивідуальними уявленнями автора.

У працях Р. Пильнік акцентовано увагу на образотворчій грамотності майбутнього дизайнера. Виявлено, що біля 20 відсотків творчих працівників дизайнерських студій не мають дизайнерської або мистецької освіти. З'ясовано, що попри образотворчу «неграмотність» готові дизайн-продукти зазвичай відповідають високим естетичним, конструктивним, ергономічним, технологічним вимогам до них. Зроблено висновок, що мірилом професійності дизайнера є не лише його загальна образотворча підготовка, а ефективність створеного ним дизайн-об'єкта. Наголошено на доцільності викладання малюнку й живопису в підготовці майбутніх дизайнерів у вищій школі, розробці конкретних окремих завдань для дизайн-освіти з чітко визначеною метою [146, с.281].

Погоджуючись з Р. Пильнік, вважаємо, що в дизайні важливо прослідкувати, як відбувається придумування, фантазування не взагалі, а на задану тему, і яким чином досягається результат. Під впливом навколишньої дійсності в дизайнера виникає деяка ідея, яка конкретно або узагальнено втілюється в художній образ. Образ ідеї трансформується у форму, яка повинна відповідати задуму. Процес творчості дизайнера пов'язаний не лише з емоційним відчуттям, а й із здатністю абстрактного мислення людини. Уміння дизайнера абстрагуватися від другорядних властивостей об'єкту, узагальнювати й розвивати свою ідею в потрібному напрямі – все це входить у розв'язання композиційної задачі. Розв'язуючи певне завдання, дизайнер завжди стоїть перед проблемою вибору засобів, здатних найповніше і точно виразити його ідею. Наводимо студентам приклади дизайнерських рішень, з яких видно, що нині поштовхом фантазії можуть бути продукти цивілізації, урбанізм міст,

космічні дослідження, інженерні ідеї, машинні форми, нові матеріали й технології тощо.

Пропонуємо вправи з концептуального або футуристичного дизайну у вигляді клазури. За нашими спостереженнями, цікавим для майбутніх дизайнерів є футуристичне проектування. Для цієї вікової категорії є притаманним захоплення фантастикою, літературою "фантазі", комп'ютерними іграми тощо. Тому завдання запроектувати об'єкт з майбутнього викликає необхідність повністю віддати перевагу фантазії: придумати функцію, яка ще не існує, матеріал з новими властивостями і відповідно сам об'єкт дизайну, незмінними залишаються ергономіка та принципи композиції. Завдання виконуються, як клазура, ручна подача обов'язкова. Мета завдання мотивувати студента не тільки розвивати фантазію, але й ознайомитись з останніми відкриттями в науці і техніці, читати найкращі взірці наукової фантастики, бути обізнаним в існуванні прогностичної наукової літератури.

Українським дослідником М. Бірюковим аргументовано, що особливість дизайнерської діяльності полягає в специфічно-естетичному засобі цілісного осмислення й формування об'єктів. З'ясовано, що елементами художнього конструювання є: єдність кольору й форми; сполучення матеріалу й форми; відповідність форми призначенню; пропорційність різних форм. Акцентовано увагу на тому, що в процесі проектування форма в асоціаціях розглядається як пошукова, на основі споживчих властивостей, що повинні бути надані виробу або фірмовому стилю за даних умов економіки, ергономіки й технології виробництва. Виділено основні фізичні, художні, естетичні та психологічні елементи форми [16, с.45].

Тому пропонуємо вправи на виконання завдань, що полягають у проектуванні виробів однієї загальної форми (меблі для сидіння) з різних матеріалів. Таким чином ергономічна функція диктує однакові ергономічні параметри, однакові загальні пропорції, а різний матеріал – різні способи конструювання, технології виготовлення, пластичні властивості. Архітектоніка кожного матеріалу виявляється по своєму: конструктивізм металу, м'якість

тканини, легкість прозорого пластику, мета завдання таким чином навчити студента відчувати характер матеріалів використовувати їх найкращі характеристики, розуміти як доцільність використання певних матеріалів, так і вміти несподівано використати їх у створенні оригінального об'єкту.

У працях Т. Бульби акцентовано увагу на дисциплінах „Академічний живопис”, „Академічний рисунок”, „Композиція”. Наголошено, що викладання рисунку й живопису здійснюється з акцентом на аналітично-конструктивний підхід, який має на меті розвиток образної уяви, просторового мислення, цілісності бачення художника-конструктора, творчого осмислення об'єкту зображення та характерності його відтворення на папері. Визначено, що під час виконання завдань з живопису та рисунку студенти вчаться розв'язувати проблеми композиційного характеру, а саме розвивають уміння вибирати точку зору на об'єкт, здійснювати композиційне розташування об'єктів зображення на форматі. Зроблено висновок, що досконало оволодівши основними законами, правилами й методами образотворчої грамоти при вивченні мистецьких дисциплін, дизайнер-початківець стає здатним до творчої, інтуїтивно-логічної переробки об'єктів зображення, тобто стилізації, відбираючи головні визначальні риси для лаконічного й естетичного вираження загальної форми та змісту [19, с.72].

Пропонуємо вправи з дисципліни "Рисунок", де студенти виконують завдання з побудови історичного інтер'єру громадського приміщення з наступною їх стилізацією. Побудова перспективного зображення, тональне вирішення, вибір матеріалу для стилізації дозволяють проконтролювати, наскільки студент володіє знаннями з перспективи, композиції, власне рисунку, і в той же час, ознайомити його з принципами формування класичного інтер'єру (використання ордерної системи, еkleктики, основних принципів природного та штучного освітлення, підпорядкування всіх деталей інтер'єру одному стилю тощо). Студенти в процесі малювання аналізують вміння архітекторів минулого тонально зібрати різні матеріали в одну гармонійну композицію і також ознайомитись з синтезом мистецтв в одному інтер'єрі – на зображенні, як

правило, будуть скульптури, вітражі, мозаїки, різьба по дереву, гіпсова ліпнина, розписи, художній паркет тощо. Для виконання цього завдання студенти ознайомлюються з найкращими громадськими інтер'єрами міста (навчальні корпуси ВНЗ Львова, театри, музеї).

Отримані теоретичні знання закріплюються на практичних заняттях шляхом виконання різного роду проектних завдань. Виконуючи такі завдання, студенти вдосконалюють навички користування основними засобами вираження, які необхідні для художнього розкриття і свідомої побудови об'ємно-просторової композиції. Абстрактне мислення одержує опору в наочності – студенти засвоюють метод макетування. Теми занять з композиції викликають глибокий пізнавальний інтерес і сприяють розвитку творчої активності. Оволодіння проектно-графічними навичками удосконалює способи вираження творчих задумів, вимагає напруження та переключення уваги, гнучкості розуму, розвиває просторову й структурну уяву.

Композиційна культура в сфері образотворчої діяльності формує образне сприйняття форм світу, їх багатовимірну варіативність, розвиває просторове й колористичне відчуття в усьому різноманітті й багатстві та візуальну культуру в цілому. Тому особливу увагу приділяємо розвитку теоретичних основ у сфері навчання дизайну. Поглиблення в студентів теоретичних знань, практичних умінь і навичок під час освоєння основ проектування сприяє зростанню їх як фахівців. Майбутні дизайнери одночасно розширюють обсяг загальнокультурних знань, отримують естетичне виховання, розвивають творчий потенціал своєї особистості.

Культурно-ціннісні орієнтації в дизайн-освіті формуються переважно за професійними критеріями оцінювання художніх творів і дизайнерського продукту критиками-мистецтвознавцями, митцями-дизайнерами, художниками. Ці критерії достатньою мірою відрефлексовані й тому відносно чіткі й зрозумілі. Оцінювання, як правило, здійснюється не за одним, а за сукупністю критеріїв (технічна майстерність, одухотвореність, оригінальність, відповідність сучасним запитам тощо).

Уявлення студентів про дизайн і його культурні цінності модифікуються в процесі навчання і професійного становлення, але часом звужуються до характеристики процесів художнього або художньо-технічного проектування, розробки проектів (ескізів, макетів та інших візуальних матеріалів), а також до результатів цього процесу у вигляді здійснених проектів у виробках, середовищних систем, рекламної продукції, книжкових ілюстрацій, поліграфічної продукції та ін. Це відбувається тому, що сутність дизайну, його призначення, можливості, місце у виробничо-економічній і особливо в культурній сфері суспільства не всім і не завжди зрозумілі. Думки й оцінки щодо сутності, завдань, функцій, перспектив цього феномену мають значні розбіжності не лише у викладачів-дизайнерів, а й у культурологів, мистецтвознавців, соціологів, філософів.

Особливість культурних цінностей як регулятивних категорій дизайну в тому, що різні, навіть протилежні, цінності можуть у процесі навчання й професійного становлення поєднуватися в свідомості особистості. Майбутній дизайнер як особистість співвідносить себе не з якоюсь однією цінністю продукту дизайну, а з певною їх комбінацією, зазвичай досить суперечливою. В одному й тому ж продукті один студент віддає пріоритет красі і витонченості його складових фрагментів, інший – відзначає його цілісну гармонійну завершеність. Зафіксувати конкретні прояви ціннісної свідомості в поведінці студента пропонуємо завдяки операціоналізації понять, у вигляді ціннісних суджень про користь, красу, естетичну та художню цінність предметів дизайну.

Особливо важливим під час вивчення дизайну є вміння відчувати простір (розміщення предметів у просторі, відчуття кольору, його зміни; відчуття освітлення, його зміни, форми та розміру предметів, об'єму та площі) та вміння створити цей простір на основі отриманих наукових знань, серед яких важливе місце належить знанням з нарисної геометрії. Наприклад, створення та організація простору інтер'єру. Від знань і вмінь дизайнера залежить правильність і краса, настрій і комфорт, стиль життя мешканців певного приміщення.

Тому нами основна увага приділялась виробленню в студентів на основі вивчення реального співвідношення пластичних і колірних елементів і усвідомлення законів композиції власних, якомога більш індивідуалізованих уявлень про колір і форму. Вчимо студентів, що колір об'єктивно впливає на психофізіологічний стан людини, що давно доведено психологами й фізіологами. Результати їх дослідів повинні успішно застосовуватись дизайнерами у своїй діяльності. Дизайнерам у своїй професійній діяльності потрібно також враховувати суб'єктивне сприйняття людиною довкілля, щоб у дизайнерський продукт не привносити не тільки дисонанс психологічної рівноваги, а й психологічні руйнівні джерела в середовище життєдіяльності людини [61]. Адже на сьогодні кількість кольорової інформації досягає такого рівня, що цілі інформаційні комплекси не сприймаються і не усвідомлюються стомленою психікою сучасного користувача.

Агресія кольорового забарвлення частіше, на жаль, утворюється саме напівосвіченими дизайнерами, точніше виконавцями-оформлювачами, які не володіють потрібним обсягом знань з психофізіологічного впливу кольору на людину, не осмислюють, а тому й не використовують надбання з проблем зв'язку кольору та форми. Вчимо студентів, що для людини не існує колір окремо від форми, що й призводить до утворення тривких певних асоціацій: червоний, оранжевий, жовтий – гарячі, теплі, а фіолетовий, синій, блакитний – холодні кольори тощо. На цій підставі формуються певні властивості кольорів такі, як «температура», «маса», «напруженість», «швидкість» ін. [222]. Все вищенаведене стосується саме знання, яке необхідне дизайнеру. Демонструємо конкретні кольорові ситуації, особливо ті, де невдало підібрані кольорові сполучення, котрі швидко викликають втому, погіршують настрій, викликають роздратування.

Вчимо студентів, що дизайнер утворює нові предметні форми й одразу повинен будувати зв'язки між формою та її власним кольором і забарвленням її оточення. Щоб правильно розв'язати такі завдання, потрібно вільно та осмислено застосовувати закономірності кольорових сполучень. Кольорове

конструювання стає тим засобом, що розвиває художній смак, почуття міри, почуття гармонії. Фахівець дизайну повинен навчитися мислити раціонально – логічно, а не спиратися на власні відчуття – подобається або не подобається особисто йому.

Дизайнер-професіонал повинен володіти потрібним обсягом знань зі сфери творчого мислення. По-перше, потрібно знати механізм процесу мислення, його складові; по-друге, потрібно знати етапи творчого мислення, наприклад ті, що запропонував Алекс Осборн (США) та інноваційні стилі креативу Вільяма Міллера (США) [207]; по-третє, свідомо застосовувати ці знання у творчій практичній діяльності з метою отримання потрібного результату. Професійний рівень значно підвищується, якщо творче мислення, креативність стають засобом життя, засобом особистісного удосконалення, що в свою чергу веде до успішної особистісної та професійної самореалізації.

Переконуємо студентів, що розвинуте творче мислення дозволяє дизайнеру успішно адаптуватися до зміни умов професійної діяльності. Так, наприклад, обдарований графік завжди професійно проявиться як талановитий митець у сфері сучасних високих технологій, придбає нові вміння та навички роботи з графічними комп'ютерними програмами. Він легко буде оперувати комп'ютерними кольоровими моделями у створенні потрібного колориту свого проекту, буде враховувати при цьому наслідки впливу споріднених і контрастних кольорових сполучень на емоційний стан людини [222].

З метою інтенсивного розвитку творчого мислення студенти в майстернях працювали над виконанням завдань, які ставили перед собою самі, а не за вказівкою викладача. Вивчення основ формоутворення будувалося так, щоб навчити, насамперед, вираженню творчих ідей мовою пластичних форм, яка не передавалася від майстра до студента, а вироблялася в останнього самостійно або за допомогою викладача. Разом з тим велика увага приділялася вихованню навичок роботи в колективі як співдружності творчих індивідуальностей, об'єднаних навколо єдиного завдання. Це сприяло створенню загальних стильових рис колективно створюваного об'єкту, а також прищеплювало

імунітет від суб'єктивізму творчості за умови збереження індивідуальності дизайнера. Серед основних педагогічних принципів, що використовувались у нашій практиці, були: творче виховання; концепція «вчитися роблячи»; концепція одночасного виховання руки і голови як внесок у цілісне виховання; постулат про естетичне виховання як виховання свободи.

В основі професійної діяльності дизайнера важливе місце займає геометрія (вимірювання, геометричні фігури в різних проекціях, лінії (паралельні та перпендикулярні), вимірювання кутів, масштаб, оптичний масштаб, об'єм, площа, пропорційність). На основі цих знань дизайнер виконує план, розріз, креслення окремих фрагментів, предметів меблів із розмірами та з дотриманням пропорцій, що є необхідною частиною проектної документації створення інтер'єру. Важливою частиною цієї документації є проекції, що дають уявлення про геометричні якості приміщення та про об'єкти, що розміщуються в ньому.

Досвідчений дизайнер уявляє вже проекцію та може намалювати її від руки. Це, звісно, потребує великої практики, тренування зорової пам'яті, розвинутого вміння креслити та малювати за уявою. Елементарні правила перспективної побудови розкриваються під час аналізу зображень інтер'єру на картинах відомих художників.

Наприклад, вивчаючи закони перспективних зображень, обов'язково проводиться перспективний аналіз картин відомих художників. Дисципліна "Основи проектної графіки", розглядаючи математичні методи побудови перспективних зображень окремих виробів, інтер'єрів та екстер'єрів, так само розглядає психологічні та композиційні аспекти сприйняття таких зображень людиною залежно від відстані до зображення і його характеру (портрет, пейзаж, натюрморт тощо). Поєднання математичних і мистецьких законів і є необхідною умовою правильного відтворення реалії в роботі митця. Тому найкращим способом проілюструвати це студентам є відвідування Львівської картинної галереї з певними коментарями викладачів щодо аналізу композиційної перспективної побудови найефектніших полотен митців, які тут

експонуються. Так вибір форми і розмірів картини, положення і висоти лінії горизонту, головної точки картини і зорової відстані може бути проілюстровано такими репродукціями картин: "Платіж" (худ.Жорж де Ла Тур), "Інтер'єр собору в Антверпені" (худ. Петер Неффс I), "Кабінет шанувальника мистецтв" (худ.Давид Тенірс II), "Місто на березі каналу" (худ.Ловіс Блумарт).

Разом з цим робимо невелику екскурсію в історію перспективи. Згадуючи про Давній Єгипет, підкреслюємо, що монументальний характер давньоєгипетських споруд пояснюється їх великими розмірами, геометричним спрощенням загальної форми та окремих елементів конструкції, а також точним компонуванням усієї споруди по одній осі (коридор, через який усі входять).

Перше поняття перспективи (з досвіду спостережень за простором) дали давні греки та римляни, які використовували її для створення пейзажів і архітектурних креслень. Епоха Відродження (XIV-XVI ст.) – поява лінійної перспективи. Її визначення дали італійські майстри образотворчого мистецтва та архітектури – Альберті та Брунеллескі. Використовуючи закони геометричних побудов та зменшення довжини відрізка в залежності від відстані до нього, вони досягли того, що тримірний простір на двомірній площині сприймався як реальний. Альберті відображав поверхню предмета на площину, яку перетинав сніп променів (це було схоже на піраміду), на цій площині він відмічав дійсні обриси предметів. Альберті ввів поняття висоти рівня погляду (лінія горизонту), точки зору (точка стояння), внутрішніх відстаней картини. Зодчі та художники епохи Ренесансу (П. Учелло, Леонардо да Вінчі, Альберт Дюрер) удосконалили теорію перспективи Альберті. Для покращення зображення глибини простору Борроміні та Палладіо об'єднали точку сходження зі зменшенням розмірів реальних архітектурних форм – колон, фасадів. Висота окремих колон, що знаходяться далі, стає меншою, товщина також; підлога піднімається до верху, а квадрати на малюнках перетворюються на трапеції.

У часи Барокко перспективні зображення досягли найвищої досконалості у фресках храмів. Реальні архітектурні елементи храму плавно

поєднувалися з намальованими формами купола, що створювало ілюзію небесного простору. У ХХ столітті на зміну лінійної перспективи прийшла динамічна композиція (зображення простору на площині авторами часто свідомо деформується, щоб підкреслити, що художник – це не фотограф, а творча особистість, яка сприймає світ по-своєму). Завдяки графічним комп'ютерним технологіям стало можливим показати внутрішній вигляд простору й показати його так, як він виглядає насправді.

У процесі аналізу картини та екскурсу в історію даємо визначення перспективі (це спосіб показу просторових фігур на площині такими, якими вони сприймаються з однієї нерухомої точки), її видів (повітряна (показує зміну кольору під впливом повітряного середовища) та лінійна (засіб перспективного зображення обрисів предметів). Для правильного розуміння обох видів перспектив проводимо заняття на пленері (малювання з натури в міському середовищі).

Вивчення перспективного зображення інтер'єру відбувається поступово. Розпочинаємо роботу над перспективним зображенням фронтального виду інтер'єру (картинна площина паралельна протилежній стінці й потребує для перспективної побудови однієї точки сходження (відмічається перпендикулярною лінією з точки зору до лінії горизонту; в ній сходяться лінії простору). Студенти виконують відповідні завдання:

1) перспективне зображення пустої кімнати; перспективне зображення вікон, дверей, плафонів; перспективне зображення шафи, стендів, стола, парт, стільців, квітів тощо;

2) виконання перспективного зображення інтер'єру за уявою на теми: „Сучасний офіс дизайнера”, „Моя кімната”, „Вітальня в будинку майбутнього” та ін. На поданих прикладах видно, на скільки важливо сформувати вміння студента малювати за уявою одразу цілий інтер'єр, при чому на різних стадіях проектування. Коли студент робить короточасні ескізні начерки, він інтуїтивно шукає пропорції, акценти, тональність інтер'єру. Вміння гармонійно вирішити об'ємно-просторову композицію, якою фактично і є любий інтер'єр, а

також графічно його подати, є як і навчальним завданням, так і постійною практикою. Тому велику увагу необхідно приділяти як короткочасному, так і довготривалому рисунку інтер'єрів. Вміння ж малювати за уявою є необхідною складовою вміння малювати взагалі.

Після достатнього оволодіння знаннями й практичним навичками у зображенні фронтального виду інтер'єру майбутні молодші спеціалісти дизайнери переходять до вивчення кутової перспективи в зображенні інтер'єру (перспектива з двома точками сходження). Наголошуємо, що обов'язково треба поєднувати, як і в першому випадку (вивчення перспективи зображення фронтального виду інтер'єру), теорію з зоровим сприйманням реальних об'єктів на перших етапах вивчення. Для виконання за уявою кутового перспективного зображення інтер'єру пропонуємо теми: „Моя кімната”, „Мій майбутній робочий кабінет” та ін.

Під час навчання перспективі спрямовуємо роботу на формування відчуття гармонії, цілісності, тобто творчого просторового мислення як єдиним цілим, розвиваємо смак, готуємо до майбутньої професійної діяльності, в якій доведеться враховувати смаки замовників.

Професійна підготовка дизайнера, здатного до творчого мислення, неможлива без взаємодії різноманітних форм роботи. Навчання студентів композиції з дисципліни „Живопис” є складним процесом, який включає як навчальну роботу в аудиторних умовах, так і самостійну творчу діяльність. Під час виконання навчальних робіт відбувається послідовне, системне оволодіння знаннями, практичними вміннями й навичками, технологією і технікою роботи над художнім твором. Самостійна творча робота вирішує ті самі проблеми, але на більш високому рівні, підпорядковуючи технічні проблеми зображення художньо-образним проблемам, пошуку найбільш точних, адекватних творчому задуму засобів зображення.

Оскільки одним з провідних завдань професійної підготовки студента-дизайнера є розвиток у нього загальної здібності до творчості, то методи

навчання майбутніх дизайнерів також повинні мати творчий характер. Одним із таких методів є метод колажа.

Колаж (від фр. collage – наклеювання, аплікація; в англ. – комбінація різнорідних елементів) – прийом в образотворчому мистецтві, що полягає в створенні живописних або графічних творів шляхом наклеювання на яку-небудь основу предметів і матеріалів, що відрізняються від основи за кольором і фактурою. Поєднання різнорідних матеріалів у колажі дозволяє досягти ефекту несподіванки й емоційної насиченості твору.

Розповідаємо студентам, що перші свідоцтва використання техніки колажа відносяться приблизно до II століття до н.е., це відповідає часу винаходу паперу в Китаї. До X століття використання колажа зустрічається украй рідко. З 10 століття японці почали використовувати в своїй роботі спеціально оброблений папір, склеєний з невеликих шматочків. У Європі історія колажа бере початок у XIII столітті. Коштовні камені й метали почали використовувати для прикрашання святих зображень і їх обрамлень. Елементи з позолочених листів почали застосовуватися в прикрашанні готичних соборів біля XV і XVI століть.

Незважаючи на використання до XII століття художніх методів, схожих на колаж, є твердження деяких критиків, що мистецтво колажа з'явилося лише після 1900 року, разом з першим витком модернізму. Як формальний експеримент колаж був уведений представниками кубізму, футуризму й дадаїзму в XX столітті. Художня концепція колажа, пов'язана з початком модернізму, включала значно більше, ніж просто ідею композиції різнорідних матеріалів. Це був метод пошуку нових відкриттів у творчості видатних майстрів Ж. Брака, П. Пікасо і А. Матіса. Прийнято вважати, що техніку колажа винайшов Жорж Брак у 1910 році, але приблизно в той самий час П. Пікасо створив свої перші колажі. З 1912 року колаж як метод активно застосовувався цими художниками і ставав характерною особливістю живопису синтетичного кубізму. Період кубізму в творчості цих художників характеризується пошуками радикально нових способів створення картини, тому вони почали

включати в свої живописні й графічні композиції різноманітні елементи, такі як фрагменти газет, етикеток від пляшок тощо.

Колаж, як напрям у мистецтві, продовжував розвиватися в творчості сучасних художників і органічно увійшов до системи навчання майбутніх дизайнерів. Використовуючи техніку „колаж”, студенти на прикладі геометричних абстракцій вчать прийомам і творчим рішенням у композиції.

Колаж, як техніка, відрізняється від інших форм творчої роботи своєю багатофункціональністю й застосовувався нами як самостійна робота студентів. Технологія колажа корисна в підготовці дизайнерів тим, що дозволяє отримати навички взаємодії з різними матеріалами, фактурами, текстурами. Компонування в колажі дозволяє прискорити процес пошуку якнайкращого варіанту композиційного рішення за рахунок рухливості окремих елементів композиції й швидкого їх переміщення. Такий спосіб дає більше можливостей для комбінування, маніпуляцій з різними елементами композиції для поєднання їх у єдиний художній ансамбль.

У процесі пошуку творчого вирішення художнього образу колаж виконує роль своєрідного тренажера, двомірного конструктора, необхідного для розвитку в студентів творчої свободи в процесі навчання. Демонструємо майбутнім дизайнерам, що колаж, як напрям, застосовується в багатьох сферах візуальних мистецтв і сучасних арт-практик, створюючи нові напрями – мистецтво об'єкту, інсталяція, ассамбляж і фотомонтаж, які розширюють поняття площини й простору, художньої мови, фактури й форми.

Пояснюємо студентам, що тотальне розповсюдження колажа в культурі ХХ ст. зумовлене увагою художників до особливостей людської психіки та її змін; розвитком технічних засобів; формуванням мозаїчної культури, в якій сучасний автор створює мозаїчні тексти, новизна яких полягає в особливостях конструювання матеріалу.

Техніка колажу може служити підготовчим етапом у створенні живописної композиції. Спосіб зіставлення різних елементів у колажі, організації мас, знаходження колірної рівноваги відповідає принципам

композиційного мислення, а не просто поєднання різнорідних і «склеєних» предметів. Метод колажа в дизайні – це метод створення творчої композиції в будь-якій фазі її закінченості, від ескіза до самостійного твору.

Мета методу колажа – розвиток творчої уяви в процесі художнього сприйняття навколишньої дійсності і творчої переробки візуальної інформації. Це перенавчання процесу бачення. Метод колажа направлений на зняття шаблонного сприйняття, розширення діапазону пошуку гармонії і контрастів у навколишньому світі й художній творчості. Метод колажа також направлений на зняття обмежень сприйняття, що стосуються кольору, фактури й текстури предметів. Робота з колажем розвиває здібність до сприйняття і переробки візуальних форм і образів навколишнього середовища, що є професійною якістю дизайнера.

Отже, метод колажа є досить ефективний у дизайн-освіті, він дозволяє формувати в студентів-дизайнерів такі професійні якості, як здатність синтезувати набір можливих рішень або підходів до виконання дизайн-проекта; уміння розробляти проектну ідею; володіння прийомами роботи з кольором і колірними композиціями, засновану на концептуальному, творчому підході до вирішення дизайнерських завдань.

Для розвитку художньо-творчих здібностей майбутніх дизайнерів у процесі вивчення спеціальних дисциплін використовуємо творчі завдання, які формують особливий стиль мислення, самостійність у діяльності, особистісний розвиток студентів. До таких завдань відносимо: завдання на трансформацію; на формулювання проблемних запитань; на висування оригінальних ідей, альтернативних рішень; на пошук багатьох варіантів вирішення проблеми; завдання на самостійне використання джерел інформації.

Методика розвитку художньо-творчих здібностей у студентів на заняттях зі спеціальних дисциплін передбачала такі завдання:

- тісний взаємозв'язок теоретичного курсу навчального матеріалу з практичною частиною;

- необхідність розробки комплексу вправ аналітичного, дослідницького і практичного характеру;
- спрямованість кожного навчального завдання на вирішення творчих завдань;
- постановка навчальних завдань, спрямованих на виявлення специфіки образної мови спеціальних дисциплін (формування, просторова композиція, декоративність, пластичність, колорит тощо);
- використання наочного матеріалу;
- активізація в студентів потреби у творчому пошуку за допомогою постановки завдань проблемного типу;
- взаємозв'язок методів розвитку художньо-творчих здібностей з урахуванням індивідуальних особливостей студентів.

Можливість розвивати й будувати сучасну дизайнерську освіту дає широке вивчення мистецтвознавчої спадщини та історії розвитку дизайну, яка направлена на формування професійного рівня майбутніх дизайнерів, показує роль і місце сучасного дизайну в суспільстві, принципи його розвитку. Освоєння мистецької спадщини сприяє формуванню ключових орієнтирів сприйняття творів образотворчого мистецтва, розширенню художнього світогляду студентів, вивченню теоретичних основ образотворчого мистецтва, освоєнню його мови, системи виражальних засобів. У результаті студенти отримують уявлення про роль мистецтва в житті людини й суспільства, основи вітчизняного та світового мистецтва, особливості різних видів і жанрів образотворчого мистецтва, їх взаємозв'язку. Основою вивчення творів мистецтва є розвиток навичок сприйняття художнього образу, освоєння видатних творів вітчизняного та світового образотворчого мистецтва, формування знань і уявлень про творчість художників.

Освоєння сучасного пласта дизайнерського мистецтва має велике теоретично-методичне значення та є суттєвою умовою формування висококваліфікованого фахівця. Підсумовуючи, скажемо, що дизайн з його соціокультурною спрямованістю, художньо-образним мисленням є тією

формою науково-практичної діяльності, за допомогою якої можливий не лише розвиток уяви, а й творчого потенціалу майбутніх дизайнерів. Основними методами, що розвивають художньо-образне мислення, творчу уяву й фантазію майбутніх дизайнерів вважаємо такі: інформаційно-рецептивний, репродуктивний; частково-пошуковий, дослідницький; асоціативний; порівняння та узагальнення; декоративної інтерпретації та стилізації; метод емоційного сприйняття; методи проектування, евристичні методи. Кожний із зазначених методів навчання реалізовувався нами за допомогою спеціально підібраних вправ.

### **2.3. Використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів**

Дизайн-діяльність у сучасних умовах, як і будь-яка інша діяльність, очевидно повинна здійснюватись з використанням усього арсеналу технологій, у тому числі й комп'ютерних, які суспільство має в своєму розпорядженні. Враховуючи той факт, що дизайн ґрунтується на методі компонування, комп'ютер і технології комп'ютерної графіки стають найпривабливішими і найефективнішими інструментами дизайнера.

Використання технологій комп'ютерної графіки в підготовці молодших спеціалістів дизайнерів у нашій практиці переслідує такі цілі:

- стимулювати розвиток окремих особистісних якостей, необхідних дизайнерові, зокрема, уяви, мислення;
- інтенсифікувати процес професійної підготовки за рахунок прискорення виконання певних навчальних завдань;
- надати студентам інструмент для професійної роботи, що дозволяє легко адаптуватися до умов ринку;
- сприяти вирішенню проблем матеріально-технічного та методичного забезпечення навчального процесу, шляхом застосування тривимірного моделювання та візуалізації.

Проте наш досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у підготовці дизайнерів виявив проблеми, з якими доводиться стикатися при використанні в дизайн-освіті технологій комп'ютерної графіки:

- висока вартість апаратного й програмного забезпечення для створення професійного робочого місця;
- проблема вибору з множини існуючих графічних програм тих, що придатні для використання як навчального засобу;
- недостатність навчального часу, що відводиться стандартом на вивчення ІКТ;
- бажання багатьох студентів і викладачів повністю відмовитися від ручної графіки, живопису, макетування.

Ці проблеми ми намагались усунути таким чином.

Заняття проводяться в комп'ютерному класі (10 робочих місць). Програмне забезпечення: Windows 7, Paint Brush, Adobe Photoshop CS6, CorelDRaw X6, 3ds Max 14, AutoCAD 14. Програмне забезпечення підібране нами так, щоб воно відповідало вимогам, що пред'являються до навчальних програмних засобів і стійко працювало на наявних у нашому розпорядженні комп'ютерах.

Паралельно з вивченням курсу комп'ютерної графіки і після його завершення студенти застосовують освоєні технології для реалізації проектів (їх окремих елементів) з дисциплін проектування, формоутворення. Завдяки застосуванню комп'ютерів зменшується час, що витрачається студентами старших курсів на рутинну роботу під час виконання навчальних завдань, причому рівень презентації проектів підвищується (див. додаток Л).

Проте, як показала наша практика, разом з перевагами, комп'ютерні технології мають достатньо серйозні недоліки. Ручні технології дизайну, зокрема ручна графіка, макетування більшою мірою сприяють розвитку проектного мислення, необхідного дизайнерові. Комп'ютерні технології сприяють розвитку алгоритмічного мислення, яке не відповідає творчій спрямованості діяльності дизайнера, хоча і має певне значення в його роботі.

Приховану небезпеку представляють також бібліотеки готових зображень і шаблонів (ClipArts), оскільки при неправильному підході до роботи наявність достатньо хороших заготовок може призвести до небажання студентів створювати власні розробки, до заміни оригінальної ідеї великою кількістю комп'ютерних спецефектів. У професійній роботі від дизайнера вимагається зворотнє.

Нарешті, діяльність дизайнера пов'язана не з віртуальним світом, породжуваним комп'ютером, а з матеріальним світом. У нашій країні ситуація складається так, що дизайнер повинен не тільки проектувати, а й утілювати проект у матеріалі, а цьому навчитися можна, лише використовуючи традиційні технології. Таким чином, непродуманий підхід викладача до використання комп'ютерної графіки в навчанні дизайнерів може призвести до депрофесіоналізації майбутнього фахівця ще під час навчання.

Тому вважаємо, що активне застосування технологій комп'ютерної графіки слід починати вже після того, як у студентів сформується чітке уявлення про особливості професійної праці, виробляться основні якості, що необхідні в роботі, будуть освоєні традиційні технології. Тому в нашій практиці в експериментальних групах на початку навчання комп'ютерна графіка не застосовувалась як допоміжний засіб у проектуванні, акцент робився на освоєння традиційних технологій, які є незамінним компонентом дизайн-освіти. Вивчення технологій комп'ютерної графіки починається на 2-му курсі, а потім можливості ІКТ вивчаються з урахуванням вибраної спеціалізації і застосовуються для реалізації конкретних проектів.

У нашій практиці в процесі навчання студентам-дизайнерам пропонуємо подавати на перегляд проект, виконаний за допомогою 3D-програм, тобто застосовувати комп'ютерну графіку на стадії проекту. Раніше для цього потрібно було викреслити і розрахувати проектоване на папері (власне сам проект), а потім створити робочий макет. Найчастіше – не один, а декілька, включаючи демонстраційний макет. А от викресливши предмет у комп'ютерній програмі, відразу можна побачити проектоване в трьох проекціях, а також в

об'ємі та виправити помилки. Це значно економить час, що є великою перевагою саме комп'ютерної графіки.

Досвід переконує, що для успішної реалізації проектного задуму на практиці потрібне поєднання усіх засобів проектування – ручної та комп'ютерної графіки, макетування та моделювання. Кожен із цих засобів доповнює один одного, є доцільним на певній стадії роботи дизайнера і залежить від характеру проекту. Отже, в такому випадку можна говорити про синтез ручної і комп'ютерної графіки в проектуванні.

Вчимо студентів, що етап ескізування варто здійснювати саме за допомогою паперу та олівця – це найшвидший і найлегший спосіб. Але на вищому етапі проектування потрібно застосовувати різні способи. Наприклад, для того, щоб зобразити кілька варіантів стільця в заданому інтер'єрі з допомогою комп'ютерної програми, потрібно лише один раз викреслити сам стілець, зробити потрібну кількість копій, змінюючи лише його елементи чи деталі, а не перемальовувати весь стілець повністю.

Одним із сучасних прикладів застосування синтезу ручної і комп'ютерної графіки в дизайні є робота з графічним планшетом для малювання. Графічний планшет (або дигитайзер, діджитайзер – від англ. Digitizer) – це пристрій для введення малюнків (або роботи з 3D-моделями) від руки безпосередньо в комп'ютер, роботи з фотографіями і редагування графіки взагалі. Зазвичай він складається з пера і плоского планшета, чутливого до натискання або близькості пера. До пристрою може додаватися спеціальна мишка. Відмінною особливістю роботи з графічним планшетом є абсолютне позиціонування – курсор на екрані вмить переміщується в те місце, куди поставлено перо на планшеті, а не проходить весь шлях від точки останньої позиції до нового положення, як при роботі з мишкою.

Демонструємо студентам, що існують різні типи планшетів за принципом роботи і технологією. У електростатичних планшетах реєструється локальна зміна електричного потенціалу сітки під пером. В електромагнітних – перо випромінює електромагнітні хвилі, а сітка служить приймачем. В обох

випадках на перо має бути подано живлення. Фірма Wacom створила технологію на основі електромагнітного резонансу, коли сітка і випромінює, і приймає сигнал, а перо лише відображає його. Тому в такому пристрої підживлювати перо не потрібно. Але при роботі електромагнітних планшетів можливі перешкоди від випромінюючих пристроїв, зокрема, моніторів. На такому ж принципі дії засновані деякі Тачпеди [39].

Також є планшети, в яких натиск пера вловлюється за рахунок п'єзоелектричного ефекту. При натисканні пера в межах робочої поверхні планшета, під якою прокладена сітка з найтонших провідників, на пластині п'єзоелектрика виникає різниця потенціалів, що дозволяє визначати координати потрібної точки. Такі планшети взагалі не вимагають спеціального пера і дозволяють креслити на робочій поверхні планшета, як на звичайній креслярській дошці.

Повіdomляємо майбутнім дизайнерам, що в наш час існує ще кілька видів планшетів. Оптичний планшет – це, фактично, сканер у реальному часі. Перо являє собою ручку з тушшю, на кінчику якої розташована маленька камера, що синхронно копіює зображуване на папері. Один із представників – AnotoDigitalPen. Лазерний планшет – пристрій, що зчитує положення пера на певній площі, подібно до лазерних клавіатур. Крім координат пера, в сучасних графічних планшетах також можуть визначатися тиск пера на робочу поверхню, нахил, а також обертання навколо вертикальної осі.

У комплекті графічних планшетів спільно з пером може поставлятися мишка, яка, проте, працює не як звичайна комп'ютерна мишка, а як особливий вид пера. Така мишка може працювати тільки на планшеті. Оскільки роздільна здатність планшета набагато вища, ніж звичайної комп'ютерної мишки, то використання зв'язку «мишка + планшет» дозволяє досягти значно більшої точності при введенні. Демонструємо можливості графічних планшетів на практичних заняттях.

Комп'ютерне моделювання на лекціях дозволило перевести опис теоретичного матеріалу з абстрактно-словесного в образно-конкретний план.

Загалом ІКТ у навчальному процесі представили величезний діапазон можливостей для вдосконалення професійної підготовки майбутніх дизайнерів шляхом організації різноманітної діяльності студентів і демонстрації способів самостійної роботи з освоєння величезного пласта історії світової культури.

Використання ІКТ дало можливість залучити в інтерактивний освітній процес усіх студентів. Особливо ефективними стали практичні заняття з історії мистецтва, коли студенти групою (3-5 чоловік) готують виступи на основі презентації, підбираючи самостійно ілюстративний матеріал у глобальній мережі Internet. Це розвиває їхні здібності погоджувати різні думки й працювати спільно, оцінювати внесок кожного в загальну справу.

Завдяки використанню інформаційно-комунікаційних технологій, знання поглиблюються, сфера їх застосування розширюється, вони стають сучаснішими, а мислення, що виражається у власних узагальненнях і висновках, досягає рівня продуктивної діяльності.

Включення ІКТ в освітній процес не лише створює реальні можливості підвищення якості та ефективності викладання і мотивації до вивчення фахових дисциплін, а й сприяє формуванню стратегій автономного їх вивчення. Переваги електронних засобів – це динамізм і наочність представленого навчального матеріалу. Виступаючи як інноваційні педагогічні технології, ІКТ стали логічним продовженням традиційних дидактичних принципів – наочності, доступності, систематизації та ін. Основним результатом застосування ІКТ у підготовці майбутніх дизайнерів стало те, що студенти усвідомили, що використання цих технологій є однією з ключових умов успішної реалізації сучасних дизайнерських проектів.

Дизайнер переважно займається формуванням ідей, концепцій, упровадженням інноваційних технологій, гнучко реагуючи на вимоги ринкової економіки. Саме тому фахівець з дизайну має володіти інноваційним мисленням. Інноваційний характер дизайнерського мислення зумовлений тим, що за допомогою проектування створюються принципово нові об'єкти,

відбувається перетворення реального чи віртуального середовища, яке набуває нових характеристик і стилістичних особливостей.

Дизайн – це, насамперед, проектно-художня діяльність, що неодмінно передбачає наявність розвиненого творчого мислення. Проте, на відміну від художників, які вільні у виборі тематики й форми, дизайнери обмежені функціональними, матеріально-технічними, технологічними, ринковими, стильовими, соціальними та іншими вимогами навколишнього середовища. Аналізуючи середовище, дизайнер насамперед розглядає його як об’ємно-просторову структуру, що має свою композицію, пластичне та кольорове рішення, тобто естетичну та образну цілісність. Далі відбувається оцінка функціональної адаптації (відповідності створеного проекту функціональним можливостям). При цьому аналізується співвідношення проекту із „середовищем експлуатації”. Не менш важливим є ергономічний фактор, який визначає експлуатаційні якості проекту (зручність, виразність тощо). Наступними кроками є оцінювання раціональності конструкцій, компоновання, оптимізації, кінематики, а також матеріальної бази, технології та економічного аспекту.

У художньому проектуванні склалися й постійно розвиваються техніка й технології: матеріали, інструменти, проектна мова, засоби й прийоми роботи. Володіння ними необхідне для успішного розв’язання завдань, що постають перед дизайнером: створити новий у всіх відношеннях якісний об’єкт, що повністю реалізує його творчі можливості.

Специфіці художньо-конструкторської творчості дизайнера відповідає метод комплексного проектування, в якому органічно поєднуються методи інженерно-технічної та художньої творчості. Саме в комплексному методі реалізується ідея зв’язку теоретичного науково-художнього навчання з практикою інженерного проектування, а також одночасна розробка функціональних питань, конструкцій, ергономіки, тектоніки та вирішення естетичних завдань тощо. Тільки в тісному взаємозв’язку цих аспектів можна

досягнути виконання повноцінного дизайн-проекту, де образний творчий задум і композиційне рішення гармоніювали б з інженерно-технічною думкою.

Проектний образ відрізняється від художнього не лише своєю інноваційністю, а й своїм прагматизмом і утилітарністю, здатністю реалізовуватись у світі споживання. Якісне в усіх відношеннях виконання проекту потребує наявності в дизайнера проектного мислення. Тому центральною ланкою в системі професійної дизайнерської освіти вважаємо проектне навчання, його поєднання з навчальною і практичною роботою студентів. Навколо нього ми інтегрували весь комплекс дисциплін, необхідних для забезпечення основ професійної творчості.

Методично процес проектування можна розділити на чотири основні етапи: інформаційний, аналітичний, синтетичний, комунікативний. На всіх етапах проектування теоретичну й практичну роботу майбутніх дизайнерів будуємо за такою єдиною проектною методикою:

- 1) осмислення проблемної ситуації;
- 2) передпроектний аналіз;
- 3) визначення принципів і засобів розв'язання задачі;
- 4) формування формального образу;
- 5) аналіз проектної ситуації;
- 6) ескізний пошук принципових рішень;
- 7) проектне опрацювання.

Розглянемо детальніше алгоритм виконання проєктної діяльності в запропонованій нами проектній методиці. Об'єкт проектування обирається студентом на основі особистих потреб (наприклад, комп'ютерний стіл, оригінальний акваріум, книжкова поличка, настільний світильник тощо) і виконується індивідуально або мікрогрупами по 2-3 студенти. Він має бути в межах реальних можливостей студентів. Ми радимо студентам не обирати занадто простих речей, налаштовуємо їх на те, що об'єкт проектування має бути незвичайним, оригінальним, красивим, потрібним і таким, що добре

поєднуватиметься з іншими предметами того предметного простору, в якому він буде знаходитись.

Особливу увагу приділяємо чіткому й лаконічному формулюванню проектної мети, яка має бути висловлена одним реченням (наприклад, розробити проект незвичайного і зручного крісла-стільця для роботи та відпочинку з урахуванням інтер'єру кімнати).

Після того, як мета сформульована та усвідомлена, починається дослідження проблеми і пошук шляхів її розв'язання. Під час дизайн-проекування студентам необхідно розв'язувати одночасно декілька завдань: 1) встановити залежність форми від функціонального призначення виробу; 2) знайти органічний взаємозв'язок зовнішньої форми виробу з технологічними властивостями матеріалів, з яких він виготовлятиметься, з його конструктивною основою; 3) визначити пластику виробу, доцільність і гармонійність його зовнішньої форми; 4) забезпечити виконання ергономічних вимог; 5) врахувати зв'язок з іншими предметами середовища [33].

На етапі пошуку для більш продуктивної роботи з джерелами інформації доцільно скласти каталог прототипів і аналогів об'єкта проектування, виділивши в два стовпчики їхні переваги і недоліки. Для цього доцільним є аналіз готових зразків (наприклад видів стільців), які можна знайти в Інтернеті (див. Додаток И). Після всебічного дослідження проектної проблеми та критичного аналізу джерел студенти формулюють критерії, яким повинен відповідати їхній дизайн-об'єкт, а також те, яким він не повинен бути, аргументуючи свої судження. Це дозволяє чітко уявити ідеальний об'єкт і передбачити можливі помилки.

Далі починається найцікавіша робота – генерація ідей із застосуванням різноманітних методів і прийомів дизайнерської творчості. Перш ніж безпосередньо приступити до процесу генерації ідей, обговорюємо з майбутніми дизайнерами сутність творчого процесу, особливі психічні стани, які виникають у процесі творчості – зосередження, натхнення, піднесення, осяяння. Пропонуємо студентам написати невеликий твір-есе або вірш на тему

„Творчість у моєму житті”. Така рефлексивна творча вправа допомагає краще пізнати себе, спонукає замислитись над питанням, про яке, можливо, багато хто ніколи не думав.

З метою засвоєння методів розв’язування творчих задач студенти виконують ряд вправ на застосування методів створення фантастичних ідей (перенесення об’єкта проектування в інші умови), методів використання випадковостей (фокальних об’єктів), морфологічного методу, комбінаторних методів, у тому числі, модульного проектування, прийомів зміни матеріалів, зміни розмірів, подрібнення, універсалізації, гіперболізації, прийому "навпаки", а також методів застосування біологічної аналогії та зорових ілюзій. Потренувавшись на випадкових об’єктах, студенти застосовують різні методи творчості для створення банку ідей власного проекту. Найбільш вдалі результати творчого пошуку записуються до таблиці, в якій вказуються основні переваги й недоліки кожного з обраних варіантів.

Обравши декілька найкращих ідей (не менше чотирьох), студенти приступають до виконання фор-ескізів (початкових ескізів-ідей, виконаних у будь-якій манері) можливих варіантів форми свого майбутнього дизайн-об’єкта. Студентам, яким важко зобразити графічно свій художньо-конструкторський образ, пропонуємо виконати пошукові макети з пластиліну або паперу. При виконанні фор-ескізів не діють жорсткі правила – студенти можуть працювати в будь-якій, зручній для них техніці, в тому числі і на комп’ютері. Якість виконання ескізу не має значення, головне – матеріалізувати свою ідею так, щоб її змогли побачити й зрозуміти інші.

Після всебічного критичного аналізу обирається найбільш вдалий варіант дизайн-об’єкта, і з цього моменту починається стадія робочого проектування. Спочатку виконується наочне зображення майбутнього дизайн-об’єкта, потім – робочий ескіз (креслення) і специфікація. Окремі практичні заняття присвячуємо вивченню правил виконання аксонометричних проекцій (ізометрії і диметрії), перспективних зображень і тонового рисунка.

Стадія робочого проектування – це найбільш відповідальний етап, і тут необхідно періодично переключатись на виконання макету. Тобто процес виконання робочого ескізу (креслення) і чистового макету відбувається паралельно. Для макетування використовуються різні матеріали, які легко обробляються і які найбільше підходять для відтворення пластики задуманого виробу. Разом зі студентами робимо висновок, що для відтворення прямолінійних поверхонь доцільно використовувати папір, картон або фанеру, а для складних криволінійних – пінопласт чи пластилін. Часто доводиться поєднувати різні матеріали. Макети можуть виконуватись у натуральну величину або в масштабі. Інколи стадія чистового макетування опускається і одразу виготовляється натуральний об'єкт. Це доцільно, коли об'єкт нескладний, невеликого розміру і з недорогих доступних матеріалів.

Макетування ще не завершує процес проектування. Наступний крок – розробка реклами створеного дизайн-об'єкта. Для цього спочатку розробляємо назву власної організації (вигадати її), логотип (торгівельну марку), короткий рекламний лозунг (слоган) і текст рекламного оголошення. Оформити рекламу можна як листівку чи плакат, або в динамічній формі як презентацію чи відеоролік. При цьому студентам обов'язково повідомляємо особливості впливу реклами на свідомість і підсвідомість людини та правила композиції рекламних оголошень.

Коли всі роботи завершено, приступаємо до оформлення пояснювальної записки. Її структура і правила оформлення повідомляються студентам, також демонструємо приклади робіт попередніх років. У кінці пояснювальної записки робиться висновок, самозвіт, самооцінка та пропозиції щодо вдосконалення об'єкта проектування. Також студентів пропонується оцінити результат власної роботи за ступенем трудомісткості, оригінальності, якості і самостійності виконання.

Останнє практичне заняття присвячуємо захисту проектів. Особлива увага при цьому приділяється оцінюванню студентської творчої роботи: в першу чергу її самооцінює студент-автор, а потім – студенти і викладач, які присутні

на захисті. Критеріями оцінки і самооцінки роботи є особиста та соціально-професійна значущість проекту; ступінь його оригінальності, відмінність від робіт інших студентів; трудомісткість роботи, охайність оформлення, правильність і якість виконання графічних зображень і макета; самостійність виконання, здатність захопити увагу присутніх на захисті.

Таким чином студенти поступово проходять усі етапи виконання художньо-конструкторського проекту, засвоюючи при цьому необхідні знання та вміння, формуючи важливі якості майбутнього дизайнера. Звісно, продукти проектної діяльності студентів не завжди відповідають високому рівню оригінальності, художньо-естетичної виразності, композиційної цілісності. Адже для досягнення високих показників у художньо-конструкторській діяльності потрібні спеціальні задатки, схильності, здібності, талант, котрі розвиваються роками. Проте найціннішим у проектній діяльності студентів вважаємо саме прагнення створити щось красиве і незвичне, здатність бачити проблему, вміння генерувати ідеї, відстоювати власну точку зору.

Українська дослідниця Є. Омельницька наголошує, що в основі проектного мислення лежить творче (креативне) мислення, яке спрямоване на створення нового, раніше не створеного. Нею визначено елементи структури проектного мислення, виділено комплекс організаційно-педагогічних умов, що забезпечують вирішення проблеми формування проектного мислення студентів-дизайнерів, акцентовано увагу на діалогічній взаємодії студентів і викладачів і студентів між собою, з'ясовано, що співтворчість студентів-дизайнерів виводить проектне мислення на новий, більш високий рівень і передбачає формування таких якостей як комунікабельність, професійна самостійність [141, с.269].

Погоджуючись з такими висновками, ми організовували співпрацю викладачів і студентів у формі виконання спільних проєктів, спираючись на праці В. Тасалова, В. Турчин і Н. Удріс, у яких проаналізовано поняття «проектна культура» та визначено її компоненти; наведено приклади моделювання ситуації для формування проектних умінь у студентів,

якінавчаються на спеціальностях, пов'язаних з дизайном; наголошено на проведенні самоаналізу засобом складання карти особистості; охарактеризовано типи завдань з формування професійної компетентності студентів; підкреслено роль викладача як головного менеджера проекту, який стимулює студентів до постійного самоаналізу, самоконтролю, самооцінки [192; 200; 205].

Спільна діяльність педагога-майстра та студента у нашій практиці була спрямована не лише на досягнення навчальних цілей, оволодіння знаннями, вміннями та навичками в сфері дизайну, а й на формування певних естетичних і моральних якостей, а також на розвиток умінь інноваційного проектування.

Для інноваційного проектування характерно:

- розширення контексту певної ситуації, звільнення її від завчасно відомих рішень, включення в неї нових точок зору, обставин тощо;
- розширення меж проектної ситуації, збільшення кількості можливих рішень;
- конкретизація, уточнення вибраного рішення проектного завдання, вивчення його в різних соціокультурних, технологічних, економічних контекстах та ін.;
- наявність неочікуваного, парадоксального рішення проблеми в самій проектній пропозиції.

На жаль, у багатьох підручниках і посібниках, що призначені для майбутніх дизайнерів, відображені стандартні підходи до дизайн-проекування, недостатньо приділяється уваги методичним рекомендаціям, що орієнтують студентів на креативний пошук оригінальних рішень проектних завдань. Тому в організації проектної діяльності майбутніх дизайнерів особливе значення набуває спрямованість студентів на активний пошук підходів до формоутворення, стильових, композиційних, колірних рішень. З цією метою ми пропонуємо використовувати комплекс спеціальних практичних завдань, що орієнтовані на продукування ідей, пов'язаних з інноваціями. До таких завдань відносимо:

- розроблення нових, незвичних видів і форм продукції;
- визначення нестандартних підходів до стилеутворення;
- творчий інтуїтивний пошук актуальних тенденцій у розвитку дизайну в різних галузях, нових стилів, особливостей оформлення дизайн-проектів;
- пошук нових підходів до дизайн-проекування.

Головним вважаємо орієнтування майбутніх дизайнерів на заперечення наявних стереотипів і пошук максимально креативних рішень. Демонструємо зразки таких рішень на прикладі незвичних форм стільців, що пропонуються різними дизайнерами (додаток И).

Для майбутнього дизайнера важливо під час навчання сформувати такі три групи особистісних якостей: креативні (уява, натхнення, інтуїція, неординарність, винахідливість, відчуття новизни, незалежність, схильність до ризику, прогностичність та ін.), когнітивні (допитливість, проникливість, захопленість, кмітливість, аналітичність, пошук проблем, здатність до експериментів та ін.), оргдіяльнісні, або методологічні (цілеспрямованість, стійкість у досягненні мети, планування, гнучкість і варіативність дій, комунікативність, змістове бачення, рефлексивність, самоаналіз, самооцінка та ін.). Ці якості, на думку психологів (С.Рубінштейна, Л.Фрідмана, С.Шапіро), найкраще розвиваються за допомогою реалізації евристичного навчання.

Тому найдоцільнішими методами, що розвивають у майбутніх дизайнерів інноваційне, творче, проектне мислення, вважаємо методи евристичного навчання, запропоновані А. Хуторським, а саме: когнітивні, креативні, організаційні [220]. До *когнітивних методів* відносять: аналогії, порівняння, класифікації, синтезу та ін.

Вчимо майбутніх дизайнерів, що під час вибору кольорового рішення чи форми, найдоцільніше шукати аналогії в природі. Це стосується не лише ландшафтного дизайну, а й вибору кольору шпалер, гардин, покриття м'яких меблів тощо. Дотримання в інтер'єрі аналогічного природньому поєднання кольорів дає відчуття гармонії, затишку.

Порівняння використовували під час аналізу особливостей різних стилів, технік, технологій. Яскравим прикладом дослідження за допомогою аналізу аналогій та порівняльного аналізу є біоніка. Вплив біоніки на проектну діяльність дизайнера можна прослідкувати в усіх сучасних течіях. Тому доцільність біонічної навчальної практики після 2-го курсу не викликає ніяких сумнівів. Саме можливість прослідкувати природні конструкції, форми, колір та їх взаємодію і поєднати їх з ескізним проектуванням дає підґрунтя для подальшої творчості дизайнера. Ознайомлення з законами біонічного формотворення, які студент вивчає під час лекцій та практичних аудиторних занять закріплюються навчальною практикою в літній період, коли вчителем стає сама природа. Особливу увагу приділяється як методу графічної подачі, так і змісту проаналізованої природньої форми (принцип формування з'єднань, кількість осей симетрії, забезпечення міцності і рівноваги конструкції тощо). Просте наслідування природньої форми, як правило, не є успішним для дизайнерської розробки. Необхідно навчити студента виявляти найголовніший найцікавіший аспект об'єкту дослідження для застосування в своєму проекті. Тут також можуть бути застосовані такі принципи, як асоціація (коли ми не прямо наслідуємо зовнішню оболонку, а відтворюємо настрій, рух, певні почуття). Для студентів ці завдання не є легкими, тому що відтворити, скопіювати зображення набагато легше, ніж побачити в звичлому об'єкті (квітка, дерево, комаха) певні інженерні конструкції, проаналізувати закони механіки, зробити певні узагальнення.

Прикладом використання принципу систематизації власних знань є застосування класифікації меблів за стилями на обмірно-аналітичній навчальній практиці, що проходить в музеї меблів і полягає не тільки у визначенні належності виробу до певної категорії, стилю, країни виробника, призначення тощо, але й обмірюванні, викреслюванні ортогональних проекцій, перспективи, елементів декору. Іноді вироби несуть в собі елементи притаманні різним стилям, мають подвійне призначення і студент має самостійно визначитися як саме він буде графічно подавати своє креслення, акцентувати головні

особливості даного виробу, знайти місце в стильовій класифікації. В допомогу йому звичайно надається мистецтвознавська література, консультації музейних працівників та викладачів.

Прикладом використання методу синтезу може бути самостійна робота студентів на навчальній практиці після 3-го курсу, коли вони роблять натурні замальовки історичних архітектурних об'єктів. Сама архітектура є синтетичним мистецтвом, яке опирається на мистецтво та інженерію, а тому архітектурне середовище міста є складним синтезом архітектури, природи, інженерних комунікацій, антропогенного фактору тощо. Починаючи від малюнку архітектурних деталей (світильник, брама, кована решітка, балкон), завдання ускладнюються до замальовки цілого архітектурного ансамбля, куди можуть увійти архітектурна споруда, елементи благоустрою (огорожі, сходи, парапети), малі архітектурні форми (фонтани, скульптури), рослини та інші елементи. Мотивацією до виконання цього завдання може бути підсумкова виставка цих робіт. Аналіз синтезу мистецтв (ковальство, скульптура, ландшафтний дизайн, архітектура) на прикладі урбаністичного середовища виховує у дизайнерів як повагу до рідного міста, так і розвиває смак.

До традиційних *методів креативного типу* евристичного навчання належать: „мозковий штурм”, методи синектики, метод емпатії та морфологічного ящика. Їх завдання – забезпечити логічну основу для реалізації мети освітнього процесу. „Мозковий штурм” у нашій практиці використовувався під час обговорення різних варіантів проектного дизайнерського рішення реально існуючого об'єкту, наприклад: кафе, вистибюль, спортзал, дошка оголошень тощо. Залежно від курсу обирається різний за складністю об'єкт і пропонується для спільного виконання. Це може бути, як курсове, дипломне проектування так і навчальна практика. Обмеження в матеріальних ресурсах, часі, та й у технологічних уміннях самих виконавців викликають певні труднощі для реалізації таких проектів. Оцінюються ж вони після втілення в життя. Метою викладача є навчити студентів за короткий час приймати колективне рішення щодо всіх сторін комплексного проектування

об'єкту дизайну: пройти всі стадії від народження концептуальної ідеї до матеріального втілення її в реальному середовищі. Для цього викладач має організувати такі групи студентів (з трьох-п'яти студентів), у яких створиться необхідна творча атмосфера для спільного виконання завдання.

Синектику вважаємо важливою для професії дизайнера, оскільки це підхід до творчого мислення, залежний від розуміння можливості комбінування несумісних, на перший погляд, речей. У загальних рисах її мету можна визначити так: „робити незвичайне звичним і робити звичне незвичайним”. Це сприяє, з одного боку ґрунтовності аналізу досліджуваного питання, і з іншого боку, усуненню початкових проблем творчості через створення аналогій. Таким чином виникає можливість появи нових і дивовижних рішень, що й визначає індивідуальний стиль дизайнера.

Використовуючи метод синектики, застосовуємо чотири види аналогій – пряму, символічну, фантастичну, особистісну.

1. У прямій аналогії певний об'єкт порівнюється з більш менш схожим аналогічним об'єктом у природі, побуті або техніці. Наприклад, для удосконалення процесу забарвлення стін чи меблів застосування прямої аналогії полягає в тому, щоб розглянути, як забарвлені мінерали, квіти, птахи та ін. або як забарвлюють папір, метал, пластмасу тощо.
2. Символьна аналогія вимагає в парадоксальній формі сформулювати фразу, що двома словами відображає буквально суть явища. Наприклад, при рішенні задачі, пов'язаної з мармуром, знайдено словосполучення «веселкова постійність», оскільки відшліфований мармур (окрім білого) весь у яскравих візерунках, що нагадують веселку, але всі ці візерунки постійні. Іншим прикладом символічної аналогії є часто вживане дизайнерами словосполучення „рожевий жах”, що вказує на невдале застосування рожевого кольору в інтер'єрі, що призводить до дратування психіки людини.
3. У фантастичній аналогії необхідно представити фантастичні засоби або персонажі, що виконують те, що потрібно за умовами завдання.

Наприклад, хотілося б, щоб хазяїн інтер'єру відчував себе найщасливішою людиною, а тому всі елементи інтер'єру дизайнер ніби наділяє чарівними властивостями. Наприклад, диван знімає втому, світильники створюють настрій, квіти приносять радість тощо.

4. Особистісна аналогія (емпатія) дозволяє представити себе тим предметом або частиною предмету, про який йдеться в завданні. Наприклад, можна уявити себе безколірним диваном, який хоче відчутти себе в повній гармонії з інтер'єром. Таке перевтілення значно зменшує інерцію мислення й дозволяє розглядати завдання з нової точки зору.

Вчимо майбутніх дизайнерів, що основні інструменти синектики – це аналогія або метафора. Підхід часто використовується робочими групами і може допомогти учасникам в знаходженні творчих відповідей для розв'язання завдань і дослідження проблем. Синектика допомагає майбутнім дизайнерам побачити старі проблеми в новому світлі. Окрім аналогій дизайнер має пам'ятати ще кілька правил синектики, а саме:

- 1) спілкування з розумними людьми інших професій допомагає розв'язувати й власні специфічні завдання;
- 2) думка повинна рухатися навколо понять і ідей, що мають відношення до проблеми, що розв'язується;
- 3) корисним є застосування прийому перенесення ідей з інших, далеких областей;
- 4) фіксує усі ідеї і перечитує їх час від часу, а інтуїція підкаже, що з ними робити.

Завдяки дотриманню цих правил синектика дозволяє підвищити вірогідність успіху шляхом актуалізації інтуїтивних і емоційних компонентів розумової діяльності в умовах групової творчості.

Організаційні методи передбачають оволодіння цілеспрямованим плануванням, здійснення оцінювання об'єктів діяльності та ін. Організаційні методи використовувались для формування в майбутніх дизайнерів:

- умінь планувати свої дії, що передбачають обмірковування результату діяльності та процесу його досягнення;
- умінь самоконтролю, тобто співвідношення задуманого й досягнутого, коли результати діяльності порівнюють з поставленою метою;
- умінь дати оцінку своїй праці, досягти поставленої мети, завершити роботу.

Переконуємо студентів, що проектування дає корисний ефект у тому випадку, якщо мислення дизайнера розвинене в професійному напрямі і сам дизайнер володіє такими якостями:

- здатністю побачити й чітко сформулювати завдання;
- здатністю на швидку виробити достатню кількість ідей за обмежений час;
- умінням відшукувати оригінальні рішення;
- умінням швидко придумувати найнеймовірніші розв'язки заданого завдання.

Обговорюємо з майбутніми дизайнерами етапи дизайн-проекування.

I. Попередній аналіз і складання технічного завдання. Дизайнер має брати участь у складанні технічного завдання на проектування, оскільки в технічному завданні мають бути вказані вимоги дизайну, які ставляться до об'єкта проектування. У ряді випадків складання технічного завдання включає попередній аналіз виробів. На цьому етапі дизайнер вивчає прототипи та формулює загальні завдання на основі попереднього аналізу прототипів. Крім того, дизайнер мусить знати і враховувати: технічні можливості підприємства, перспективи техніки й технології, прогресивні сучасні методи промислового виробництва. Виконані дослідження допомагають дизайнеру сформулювати художньо-конструкторську проблему і визначити можливі способи її розв'язання. На цьому етапі дизайнер спільно з інженерами формулює необхідні вимоги, пов'язані з основними функціями об'єкта проектування.

II. Розроблення художньо-конструкторської пропозиції. Після одержання технічного завдання на проектування дизайнер починає розробляти попередню художньо-конструкторську пропозицію. Цей процес відбувається паралельно з

поглибленим аналізом вихідних проектних даних. Варіанти пропозицій оцінюються за наслідками аналізу. Велике значення на цьому етапі проектування має ефективний збір інформації. Тут можна використовувати різноманітні методи розв'язування творчих завдань (метод мозкового штурму, метод фантастичних аналогій, біоніка тощо). На основі зібраної інформації складається перелік умов, які безпосередньо впливають на якість об'єкта проектування. Ці умови об'єднуються в групи — відповідно до проблемних напрямів роботи. Результатом цього етапу роботи дизайнера є обґрунтовані варіанти художньо-конструкторських пропозицій.

III. Ескізний проект. Етап ескізного проектування — один з найважливіших моментів художнього конструювання. Ескізний проект — кінцевий варіант творчої пропозиції художника-конструктора, який мусить повністю визначити всі характеристики виробу, що проектується. Вивчаючи конструктивні схеми виробів-аналогів, дизайнер має ретельно вивчити ступінь раціональності компоновання вузлів, зв'язків з енергетичними джерелами й такими показниками виробів, як маса, габарити, міцність, потужність, продуктивність, вартість виготовлення з урахуванням ремонту, відповідність споживчим вимогам тощо.

На завершальному етапі процес остаточного компоновання виробу (прототипу виробу) здійснюється одночасно дизайнером та інженером-конструктором, який уточнює складові основних вузлів, що входять у виріб, їхні габарити й схематичне компоновання. Компоновання — один із найвідповідальніших моментів розроблення художньо-конструкторських пропозицій та ескізів. Вузли робочого механізму та елементи форми компонуються в різних варіантах, здійснюється пошук найраціональніших і композиційно цілісних рішень. Дизайнер має визначити можливі варіанти компоновання та відповідні композиційні рішення, і тільки після цього інженер обробляє обрані варіанти, здійснює приблизний розрахунок конструкції.

Час від часу потрібно контролювати проміжні результати. Контроль — це порівняння запланованого результату (очікуваного результату) із реалізованим

результатом (отриманим результатом). Контроль дає змогу з'ясувати помилки, або в процесі планування, або в процесі реалізації, усунути їх і не допускати їх повторення в майбутньому. Тому проміжний проектний контроль має служити не лише для аналізу того, що зроблено, а й повинен забезпечувати кращу якість здійснення наступних проектних дій. Вчимо студентів, що контроль варто здійснювати в таких ланках дизайн-діяльності:

- витрати фінансів;
- виконання завдань відповідно до термінів;
- дотримання правових нормативів;
- досягнення результатів у вирішенні головної проблеми;
- ефективність діяльності проектної групи;
- витрата сировини і засобів;
- застосування засобів досягнення результатів;
- задоволеність членів проектної групи.

Під час ескізного проектування застосовують дві спеціальні проектні мови, які доповнюють евристичні можливості одна одної, тобто можливості, пов'язані з творчим пошуком найкращого розв'язку проектного завдання. Це мова проектної графіки та мова так званого об'ємного проектування – макетування й моделювання. Ескізи виконують на папері в чорно-білому зображенні або в кольорі.

Існують різні види проектної графіки: лінійне зображення, монохромне (одноколірне) зображення, виконане в техніці відмивання, і поліхромне (багатобарвне) зображення. Застосування того чи іншого виду графіки залежить від характеру об'єкта проектування, від виду проєкцій його зображення (перспектива, розріз, ортогональ) і загального композиційного задуму.

Лінійна графіка – креслення вимагає менших витрат часу на виконання, ніж інші види проектної графіки, і застосовується в тих випадках, коли проєкція не повинна передавати важливі для сприйняття об'ємно-просторові особливості зображуваного предмета. Лінійна графіка найбільш умовна, позбавлена наглядності в передачі об'єму й простору. У цій техніці

виконуються також розрізи, де важлива зазвичай лише технічна й геометрична інформація планування інтер'єра чи екстер'єра. Вчимо майбутніх дизайнерів, що простота, лаконізм, чіткість креслення роблять його іноді єдиною прийнятним для ортогональних проекцій.

Монохромне зображення – це світлотіньове зображення, виконане в техніці чорно-білого відмивання, наочно передає об'ємну форму предмета, його основні просторові особливості. Спосіб світлотіньового моделювання на площині базується на теорії тіней. Часто залучаються і деякі прийоми перспективи. Повідомляємо майбутнім дизайнерам, що теорія тіней прийшла в художнє проектування з архітектурної практики. Власні і падаючі тіні від нескінченно віддаленого джерела світла (промені рівнобіжні) наглядно передають форму предмета, взаєморозміщення в просторі окремих її частин, елементів. Ннапрям променів світла щодо зображуваного предмета – діагональ куба, тобто з верхнього (лівого або правого) кута уявлюваного куба, приставленого до площини зображення. Ці вихідні умови дозволяють за величиною падаючої тіні дізнаватися на ортогональній проекції про відповідні величини предметів. Таким чином, двовимірне зображення може дати інформацію про третій вимір предмета.

Поліхромне зображення. У проекті повного складу завжди є зображення основних проекцій виробу в кольорі. Поліхромне (багатобарвне) креслення виконується аквареллю, гуашшю або темперою. Усі ці фарби складаються з пігменту (тобто барвної речовини) і сполучної речовини. На відміну від акварелі, що представляє собою прозорий матеріал, гуаш і темперу називають матеріалами, що криють, тому що вони покривають папір непрозорим шаром. Це розходження між матеріалами важливо враховувати.

Вчимо студентів, що в проектній графіці застосовується як рідка, так і суха акварель. Не всі акварельні барвники мають однакову прозорість. Прозорі: крапак, берлінська лазур, смарагдова зелень, сієна натуральна, сієна палена; непрозорі: охра, кіновар, ультрамарин, кобальт, кадмій. Технологічні якості акварелі мають для відмивання першорядне значення.

Ескізна графіка. Уже перша стадія проектування, передпроектне дослідження, пов'язана з графічною роботою: калькуванням досліджуваних матеріалів, замальовками. Для цих цілей використовуються кольорові олівці, фломастери, туш. Матеріали передпроектного дослідження зазвичай призначені для самого автора, і тому їхня графічна мова може бути виключно діловою.

При переході безпосередньо до проектування, до стадії форескізу, засоби проектної графіки знаходять саме широке застосування. Ескіз або малюнок передає зовнішній вигляд предмета у вигляді ортогональних проекцій або перспективного зображення. Про внутрішню будову предмета інформують схеми або розрізи. Демонструємо студентам, що ескіз може бути лінійним і світлотіньовим, як і звичайним малюнком (рис.2.2).

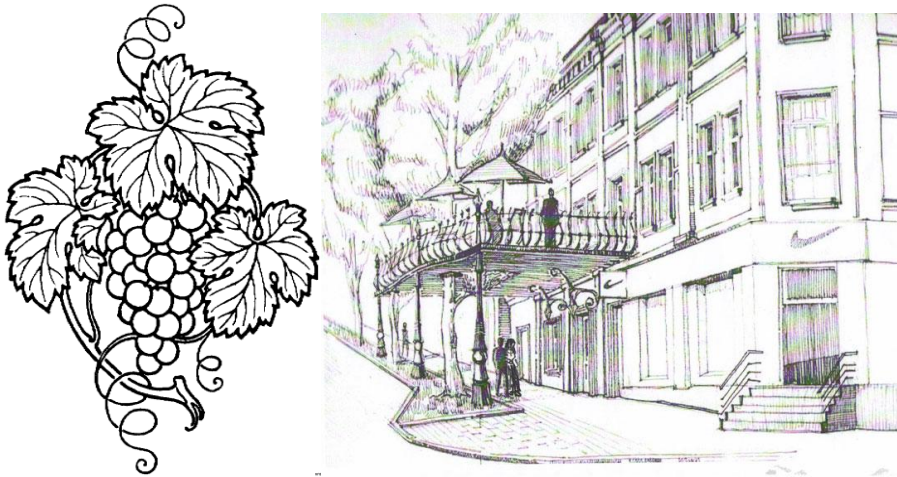


Рис.2.2. Приклади ескізної графіки

Завдяки різноманітним практичним вправам майбутні дизайнери усвідомлюють, що різні об'єкти проектування вимагають відповідних графічних прийомів ескізування. Звертаємо увагу на те, що можна говорити про вимоги до ескізу тільки самого загального характеру. Вважаємо важливим, щоб ескіз не претендував на кінцево знайдену форму, давав самому художнику можливість додумувати її, не сковував уяву.

Основним методом пошуку дизайнера є макетування й моделювання. Макетування практикується в художньому проектуванні на всіх основних етапах розробки виробів, інтер'єрів, благоустрою територій тощо. Залежно від характеру задачі, розв'язуваної на тому чи іншому етапі, макети бувають

пошукові (при розробці форескізів і ескізної пропозиції) і чистові. Останні повинні подавати повну інформацію про об'ємно-просторове рішення об'єкта. Чистовий макет, що точно імітує майбутній виріб, у тому числі стосовно розмірів, колірного рішення, фактури тощо, називається моделлю.

Модель створює найбільш реальне уявлення про об'єкт проектування, допомагає краще зрозуміти зв'язок виробу з людиною та середовищем.

Вчимо майбутніх дизайнерів, що для визначення варіанта (варіантів) ескізного художньо-конструкторського проекту необхідно мати таку інформацію:

- а) короткий опис варіантів з обґрунтуванням кожного;
- б) перелік інформаційного та наукового матеріалів, що були використані;
- в) макети й моделі, що були виконані на етапі художньо-конструкторського ескізування;
- г) схеми ергономічних обґрунтувань;
- д) колірні таблиці тощо.

Кінцевий варіант художньо-конструкторської пропозиції має відповідати всьому комплексу вимог та умов проектного завдання.

Демонструємо студентам на реальних проектах, що на етапі художнього конструювання дизайнер має виконати креслення загального вигляду відповідно до останнього, затвердженого варіанта, подати схему фарбування та рекомендації щодо використання оздоблювальних матеріалів. Процес затвердження проекту потребує ретельного аналізу всієї проектною документації.

До складу художньо-конструкторського проекту входять такі матеріали:

1. Пояснювальна записка, яка містить: інформацію про завдання, що було поставлене перед дизайнером; вимоги щодо художньо-конструкторського розроблення; характеристика основних тенденцій формоутворення виробу; ретельний опис художньо-конструкторського проекту, його техніко-економічне та ергономічне обґрунтування, аналіз перспективного економічного ефекту;

порівняльні компонувальні схеми; вимоги щодо технології виготовлення об'єкта проектування; характеристика оздоблювальних матеріалів.

2. Виписка з протоколу про затвердження художньо-конструкторської пропозиції.

3. Креслення загального вигляду виробу та вузлів, перспективне або аксонометричне зображення об'єкта проектування, малюнки.

4. Фотознімки або комп'ютерні варіанти зображень макетів виробів і малюнків відповідно до різних етапів розроблення.

5. Фотознімки або комп'ютерні варіанти зображень прототипів.

6. Еталон зовнішнього вигляду об'єкта технологічної діяльності або макет.

Після затвердження художньо-конструкторського проекту дизайнер обробляє креслення і принципи систематизації складних поверхонь виробу, складає супроводжувальну документацію, розробляє робочі креслення, за якими виготовлятимуть виріб. Під час розроблення робочих креслень на дизайнера покладається дуже велика відповідальність. Він має стежити за виконанням робочих креслень тих деталей і вузлів, які можуть впливати на зручність експлуатації та зовнішній вигляд виробу.

Дизайнер бере активну участь у виготовленні дослідного зразка та в його випробуванні. Якість дослідного зразка перевіряють у реальних умовах експлуатації з урахуванням вимог, які є основою проектування. Дизайнер та інженер-конструктор здійснюють авторський нагляд за реалізацією проекту в умовах виробництва. Нагляд є також важливою частиною процесу створення нового виробу.

Унаслідок проведеного комплексного врахування всіх вимог і узгодження окремих вимог між собою дизайнер має внести в проект такі якості об'єкта, які мають зробити його оптимальним для споживання.

Виникає запитання: як одночасно відповідати всім вимогам дизайну й усім іншим, що були вказані раніше? Як ці вимоги можуть бути реалізовані

практично в процесі художнього проектування? Як ці вимоги втілюються в результаті проектної діяльності в нову форму існування — у нову річ?

Для того щоб уявити майбутній виріб або комплекс виробів, дизайнеру потрібно знати, як ці об'єкти будуть комплектуватися між собою. Тобто в кожному конкретному проектному завданні мають враховуватися не лише вимоги до конкретних об'єктів технологічної діяльності, а й вимоги до групи однотипних виробів. У цьому разі виникає проблема створення так званої оптимальної номенклатури виробів і оптимального асортименту виробів.

У процесі розроблення оптимальної номенклатури виробів виникає необхідність оцінювання тих виробів, які наразі виготовляються, та тих, що є новими об'єктами технологічної діяльності. Тому експертиза промислових виробів та об'єктів проектування, яка здійснюється на основі багатогранного вивчення моделей, що виготовляються, та порівняння їх з кращими вітчизняними і закордонними зразками – це необхідна ланка в процесі уточнення загальних вимог, що висуваються до них. Отже, експертиза має проводитися комплексно.

У процесі експертизи вчимо майбутніх дизайнерів оцінювати об'єкт за різними аспектами в плані технологічного вдосконалення, зручності користування, оптимальності ринкової вартості, оцінки користувача з точки зору доцільності та краси. Одночасно визначається, наскільки об'єкт проектування за своїми показниками є раціональним з погляду інтересів розвитку сучасного господарства.

Найефективнішою формою, яка розвиває вищезазвані вміння, вважаємо розв'язування творчих завдань. Виконання творчих практичних завдань – це творча діяльність, яка передбачає не механічне застосування засвоєних правил, а самостійний пошук шляхів вирішення поставлених проблем. Процес розв'язування завдань у такому випадку, є, швидше, не засобом закріплення раніше одержаних знань, а джерелом здобування нових.

Система творчих завдань дозволяє за короткий час виробити в студентів художньо-проектні вміння та навички. Важливо при цьому дотримуватись

етапності завдань, щоб кожне наступне завдання було спрямоване на формування якоїсь нової навички чи вміння. Під художньо-проектувальним завданням розуміємо створення нового, красивого й корисного об'єкту.

Питання про ступінь точності відтворення всіх особливостей форми виробу на різних етапах розробки зважається по-різному. Так, форма багатьох виробів повинна макетуватися в натуральну величину і з максимальною точністю вже на етапі розробки форескізу. Це головним чином дрібні предмети, якими маніпулює людина, – інструменти, рукоятки керування, посуд тощо. Здебільшого навіть у моделях багатьох виробів внутрішній їхній пристрій не відтворюється, якщо в умовах нормальної експлуатації з ним не повинно бути безпосереднього контакту, наприклад у телевізорів, кофеварок і ін. У всіх інших випадках компоновання вигляд внутрішньої будови пристрою так чи інакше повинен бути відпрацьований на макетах.

Макетування виробів. Форми предметів різноманітні, як і їхнє функціональне призначення. Залежно від складності їхньої об'ємно-просторової будови визначаються матеріал і технологія виготовлення макета.

Ескізний проект компактного виробу, що складається, однак, з декількох складених блоків, починаємо з пошуків найкращого компоновання цих блоків і, у ряді випадків – зовнішньої оболонки, що поєднує їх. На цій стадії роботи незамінний метод макетного пошуку. Компоновання складових внутрішніх блоків разом із студентами шукаємо шляхом різного просторового поєднання окремих об'ємів, вирізаних з пінопласту.

Після того як рішення знайдене, починаємо пластичне вдосконалення отриманого загального об'єму, його скульптурних якостей. Для цього пінопластову основу покриваємо шаром пластиліну і потім моделюємо поверхню руками або спеціальними інструментами (стеками, лопаточками тощо), використовуючи гарні пластичні властивості цього матеріалу.

У тих випадках, коли проектом не передбачається зміна внутрішньої будови виробу, макетування із самого початку здійснюється в пластиліні. Для зменшення витрат пластиліну і підвищення твердості моделі середина об'єму

заповнюється деревом або пінопластом. Звертаємо увагу майбутніх дизайнерів, що варто правильно розрахувати товщину шару пластиліну, щоб у процесі моделювання поверхня заповнення не виявилася зовні. Рідше, як основний матеріал для ескізування компактних виробів, використовуємо пінопласт. Його можна обточувати і стругати, але зворотний процес збільшення, нарощення об'єму є складним.

У чистових макетах пластилін уже не можна вважати основним матеріалом, хоча в деяких випадках його застосовують, зокрема для макетів засобів транспорту (автомобілів, тракторів, вагонів, компактних машин і ін.). Колір пластиліну і маслянистість його поверхні іноді заважають образному розкриттю теми. Тому частіше пластиліновий макет переводять у гіпс. Гіпсовий макет, крім своїх зовнішніх якостей, на відміну від пластиліну, більш формостійкий, може бути пофарбований у будь-який колір, передає дрібні деталі форми.

Папір, як матеріал для чистового макета, може застосовуватися в тих випадках, коли об'єм складається з прямокутних форм і тіл обертання. Складні пластичні переходи форми моделювати з його допомогою важко. Але паперові деталі можуть з успіхом використовуватися в поєднанні з деталями з інших матеріалів. Так, меблі з щитових елементів можна макетувати з паперових або картонних площин і вирізаних пінопластових або поролонових деталей.

Практика показує, що генерування й виношування ідей у навчальному проектуванні – це важкий і водночас захоплюючий етап творчого процесу. Він цінний тим, що пошук головного напрямку проектування здійснюється широким фронтом експериментальної розробки та порівняння ескізних варіантів проектної ідеї, представляючи тим самим основну методологічну установку дизайну – шлях до остаточного розв'язку лежить через розробку та порівняння варіантів.

Організовуючи роботу в групі, викладач використовує методи генерації ідей, що передбачають узагальнення інтуїтивного професійного досвіду шляхом зближення думок. Ці методи спираються на режим колективної роботи, їх

рекомендації корисні для активізації старту й розробки програми дизайнерської діяльності творчого колективу за певним завданням. У навчальному процесі групове обговорення завдання і виявлення можливих шляхів його виконання також відіграє серйозну мобілізуючу роль. Форми сучасної звітності студента індивідуальні, як і оцінка його творчих здібностей. Проте незаперечною є педагогічна корисність колективного обговорення початкового матеріалу, напрямів роботи, цінності творчого задуму та кінцевих етапів проектування.

Прикладами найбільш практичних і організаційно простих методів колективної творчості, заснованих на застосуванні, зокрема, й інтуїтивного потенціалу, є такі: метод семикратного пошуку ідей, метод використання бібліотечних евристичних прийомів, узагальнений евристичний алгоритм, метод евристичного моделювання, метод конференції ідей, систематична евристика, метод синектики, ототожнення себе з об'єктом проектування, метод мозкового штурму, метод творчого інженерного конструювання тощо.

Використання широкого арсеналу форм і методів знайомства студентів з художньо-проектною діяльністю можливе в умовах позааудиторної роботи, зокрема студій. У таких умовах педагог може в більшій мірі проявити свою індивідуальність, авторську методику, врахувати інтереси студентів. Характерною рисою студійної роботи є гнучкість, відхід від шаблону. У знайомстві з цим видом мистецтва перевага може надаватися різним напрямам художньо-проектної діяльності: артдизайну, промислового, архітектурному дизайну, етнодизайну, дизайну одягу та ін.

Специфіка студійної роботи дає можливість для індивідуального розвитку творчих здібностей майбутніх дизайнерів. Організуюючи роботу студій, ми виходили з припущення, що активному освоєнню матеріалу, творчій самореалізації студентів буде сприяти дотримання методичних принципів; широке охоплення об'єктів для творчості; розкриття індивідуальних здібностей; рух від знань до творчої діяльності; використання різноманітних матеріалів, в тому числі нетрадиційних, недорогих.

Під час виконання вправ студенти оволодівають необхідними вміннями. В процесі реального проектування вміння переходять у навички – дії, виконання яких, завдяки багаторазовим повторенням, набувають автоматичного характеру. Особливе значення має набуття творчих навичок, які характеризуються удосконаленням пошуку нового в проектуванні. Набуваються більш складніші навички ескізування та творчої розробки. У процесі реального проектування власні пошуки студента коректуються кваліфікованими порадами викладача, які творчому процесу надають емоційного забарвлення. Повідомлення викладача розкривають перед студентами можливі шляхи творчої розробки дизайн-концепції. Отриману інформацію студент перетворює в проектному рішенні.

#### **2.4. Забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках**

На сучасному етапі розвитку нашого суспільства й системи освіти як одного з найважливіших соціальних інститутів неухильно зростає потреба в компетентних фахівцях з творчим складом розуму, здатних знаходити нові шляхи й методи розв'язування професійних завдань. Вирішення проблеми формування у фахівця творчого ставлення до своєї справи можливе лише шляхом реалізації ідеї неперервної освіти, яка здійснюється шляхом поєднання самоосвіти з наданням можливості в будь-який момент скористатися допомогою висококваліфікованих викладачів і фахівців. У зв'язку з цим повинна змінюватись модель освіти в цілому: з регламентованої й унормованої підготовки фахівця, здатного виконувати професійні функції на репродуктивному рівні, на таку підготовку, що передбачає вільний розвиток особистості, формування її здатності до творчості й саморозвитку.

Зазначене стосується насамперед тих професій, основою яких є творчість. До таких творчих професій належить, зокрема, й професія дизайнера.

Сучасні досягнення науки й техніки також аргументують вимоги до підготовки спеціаліста в галузі дизайну. Це вимагає якісно нового підходу до підготовки кваліфікованих спеціалістів у цьому напрямі. Здатність майбутнього дизайнера до збагачення своїх знань і умінь, рівень розвитку професійно-значущих особистісних якостей, спрямованість на професійно-творчий саморозвиток і самореалізацію є домінуючими показниками якості професійної дизайнерської освіти, її цільовими орієнтирами [232].

Основною умовою для переорієнтації системи підготовки дизайнерів на розвиток індивідуальності і творчих здібностей вважаємо інноваційну діяльність викладачів. Прагнучи вдосконалити застарілу систему навчання дизайну, викладач реформує зміст навчальних курсів, застосовує інноваційні методи й технології навчання, враховуючи, що мотивація дизайнерської діяльності є механізмом становлення творчої особистості дизайнера [168, с.81]. Проте основним чинником професійного становлення майбутнього дизайнера як творчої особистості, як показали наші дослідження, є його мотивація до саморозвитку й самоосвіти.

Дослідниця І. Попова акцентує увагу на тому, що в основі самостійної навчальної діяльності студента повинні бути глибокі мотиваційні сили, які змушують особистість безперервно домагатися вдосконалення вмінь і професійних навичок. Наголошено, що мета самостійної роботи студентів мистецького напрямку двоєдина: формування самостійності як риси творчої особистості та застосування знань, умінь, навичок, набутих у практичній роботі на аудиторних заняттях, для самостійного творчого застосування. Висвітлено важливу роль в організації самостійної роботи індивідуальних консультацій для особистісного підходу до виконання творчих художніх робіт [152, с.291].

Враховуючи результати наукових досліджень у сфері дизайн-освіти [152] й специфіку професійної діяльності майбутніх дизайнерів, ми спрямовували педагогічну систему організації їхньої навчальної художньо-творчої діяльності на:

- створення та реалізацію програм соціокультурної адаптації особистості в процесі художньо-творчої діяльності, що сприяють повноцінному особистісному й інтелектуальному розвитку студентів, а також формуванню в них здібності до саморозвитку, самовизначення та самореалізації;
- сприяння викладачам коледжу у формуванні в студентів принципів взаємодопомоги, відповідальності і впевненості в собі, спроможності до активної колективної взаємодії; адекватної життєвої перспективи та активної життєвої позиції студентів за рахунок розширення їхньої мистецької сфери існування;
- створення умов для самовираження студентів на основі всебічного врахування особистих особливостей і проявів активності в художньо-творчої діяльності з урахуванням професійної сфери;
- розкриття універсальних розвивальних, пізнавальних та інформаційних можливостей мистецтва; способів їх застосування для забезпечення навчального та виховного процесів у коледжі з урахуванням різних професійних інтересів і спеціалізацій студентської молоді;
- навчання позитивним стратегіям пристосування особистості до культури та соціуму й створення умов для соціокультурної ідентифікації студентів, що забезпечує їх позитивним соціокомунікативним досвідом і залучає до культурних цінностей, а також включає майбутніх дизайнерів у функціонування системи сучасної культури в цілому.

Для розв'язання таких завдань ми використовували розроблений українською дослідницею Т. Малою професійно-психологічний тренінг «Формування адекватної самооцінки студентами власного рівня професійної компетентності», який являє собою позааудиторну роботу на початковому етапі навчання і має професійну спрямованість. Разом зі студентами ми проаналізували взаємозалежні тематичні блоки тренінгової програми: «Образ Я», «Я та інші» та «Я і справа», де майбутні дизайнери здійснювали самооцінку в системі особистісного розвитку, у системі професійного спілкування, у системі професійної діяльності. На конкретних прикладах

показано використання групової, взаємної рефлексії, індивідуальної самооцінки, психодіагностичних процедур, ігрових методів [125, с.203].

Однією із вправ, спрямованих на аналіз власних умінь і якостей була вправа „Мої уміння”, котру можна застосовувати на заняття з професійно орієнтованих дисциплін. Виконання вправи здійснюється так: учасники групи сидять у колі, викладач – у центрі кола повідомляє інструкцію: *«Зараз у нас буде можливість поглибити наше знайомство. Зробимо це так: черговий у центрі кола (для початку ним буду я) пропонує помінятися місцями (пересісти) всім тим, хто має якесь уміння. Це вміння він називає. Наприклад, я скажу: "Пересядьте всі ті, хто вміє малювати ескізи інтер'єру", - всі ті, хто вміють це робити, повинні помінятися місцями. При цьому той, хто знаходиться у центрі кола, намагатиметься в момент зміни місця зайняти те, що звільнилося, а той, хто залишиться в центрі кола без місця, продовжить роботу. Крім того, потрібно бути дуже уважними і намагатися запам'ятати, хто змінював місце, коли називалося певне вміння. Це знадобиться згодом».*

У ході вправи викладач спонукає учасників називати різноманітні вміння, відзначаючи особливо оригінальні й цікаві. Після того як названо приблизно 8-12 умінь, викладач зупиняє вправу й продовжує інструкцію: *"Зараз у нас буде п'ять хвилин, упродовж яких кожний напише в два стовпчики вміння, якими володіє, і вміння, якими хотів би оволодіти, використовуючи ту інформацію, яку зараз довідалися про кожного з нас".*

Використовуємо цю вправу для того, щоб студенти аналізували власні вміння, більше довідалися один про одного, прагнули до самореалізації та самовдосконалення.

Для самоаналізу власних якостей, що необхідні дизайнеру для майбутньої професійної діяльності, пропонуємо студентам вправу-медитацію „Мінливий світ”. Студенти сидять по колу, викладач повідомляє інструкцію: *«Зараз ми витратимо певний час на те, щоб зосередитися на собі, на своїх думках, почуттях, переживаннях. Сядьте, будь ласка, зручніше й повільно закрийте*

очі. Зверніть увагу на Ваш подих, відчуйте, як повітря проходить через ніс, горло, попадає в груди, наповнює легені. Відчуйте, як з кожним подихом у Ваше тіло потрапляє енергія, а з кожним видихом виходять непотрібні зараз турботи, напруги... Зверніть увагу на Ваше тіло. Відчуйте ваше тіло: усе - від ступнів ніг до верхівки голови... Ви сидите на стільці, чуєте якісь звуки..., відчуваєте дотик повітря на Вашому обличчі. Можливо, Вам забажається змінити позу, зробіть це. А тепер зосередьтеся на ідеї мінливості світу, в якому ми живемо... Наш складний час повний швидких і різких змін... Часом вони бувають, як блискавка... Соціальні й технологічні зміни, які в минулі сторіччя тяглися десятки років, тепер можуть відбутися в лічені місяці або навіть тижні, і все це постійно діє на кожного з нас. Подумайте про це. Які думки у Вас виникають?... Як Ви почуваетесь в цьому мінливому світі? (ці запитання викладач повторює 2-3 рази). Подумайте про те, які Ваші якості, особливості поведінки допомагають Вам жити в цьому мінливому світі, а які заважають?..

*А тепер згадайте, що Ви сидите тут, у цій кімнаті, і тут є ще інші люди. Поверніться сюди, у наше коло, і зробіть це в зручному для Вас темпі».*

Після того, як усі учасники групи відкрили очі, викладач може запропонувати всім ще якийсь час залишитися із своїми враженнями, почуттями, переживаннями й намалювати їх. Для цього учасникам групи пропонуються папір, фарби, фломастери, кольорові олівці та ін.

Малюнки учасників групи бажано розташувати так, щоб усі могли їх бачити протягом подальших занять.

Після того, як усі закінчили малювати, малюнки прикріплені до стіни, викладач продовжує інструкцію: *"Продовжимо нашу роботу. Зараз ми об'єднаємося в групи по 4-5 осіб у кожній - і поділимося нашими враженнями, міркуваннями, розповімо один одному про те, які наші якості, особливості поведінки допомагають, а які заважають у нашому житті в мінливому світі. Складіть, будь ласка, у Вашій групі перелік цих якостей. Не прагніть до узагальнень, нехай якості або особливості поведінки, які Ви включите до*

*списку, будуть конкретними. Будьте готові наприкінці роботи в малих групах поділитися з іншими тим, що у Вас вийде".*

*На розвиток уяви та оригінальності пропонуємо майбутнім молодшим спеціалістам-дизайнерам вправу „Незвичайне використання”. Учасники групи сидять у колі. У викладача в руках м'яч, він оголошує інструкцію: «Зараз я почну подальшу нашу роботу, кину комусь м'яч і назву при цьому певний предмет. Кому дістанеться м'яч, повинен назвати три нестандартних способи використання цього предмета. Наприклад, кидаючи м'яч, я скажу: "молоток". Крім прямого призначення, молоток можна використати як прес-пап'є для того, щоб не розліталися зі столу папери; можна використати молоток, як ручку для важкої торбини; можна, прив'язавши до нього шпагат, застосувати його як рівень для будівельних робіт.*

*Відразу домовимося, що не будемо вдаватися до універсальних способів використання більшості предметів: майже будь-який предмет можна намалювати, торкнутися, понюхати, багато предметів можна подарувати тощо».*

Така вправа розвиває навички оригінального вирішення професійних завдань, формує креативність. Для кращого розуміння того, що креативність – найважливіша якість дизайнера, пропонуємо студентам вправу „Намалюй креативність”. Учасники сидять у колі. В центрі кола лежать папір, фарби, фломастери – усе, що необхідно для малювання. Викладач повідомляє інструкцію: *«Зараз я пропоную кожному з Вас взяти аркуш папери й намалювати креативність, як Ви її розумієте».* Коли малюнки готові, кожен розповідає про свій малюнок, як він розуміє, що таке креативність. Під час обговорення викладач пропонує учасникам ставити один одному запитання, уточнювати деталі. Після того, як усі висловлюються, викладач підсумовує результати, перераховуючи основні ідеї, що стосуються проявів креативності, умов її формування й розвитку, що відповідають особливостям професійної діяльності.

На розвиток креативності була також спрямована вправа „Мій креативний ...”. Учасники групи сидять у колі, викладач оголошує інструкцію: *«За 10 хвилин Вам потрібно описати Вашого знайомого, приятеля, вчителя, тобто людину, яка, на Вашу думку, є креативною. Якщо така відсутня у*

*Вашому оточенні – вигадайте її і зробіть її опис як реально існуючої особистості».*

Завдяки таким вправам розвивали в студентів творче мислення як основу майбутньої художньо-творчої діяльності. Проте для її здійснення потрібні ще естетичні смаки. Вважаємо, що завданням естетичного освоєння світу як складової частини художньої діяльності майбутніх дизайнерів є освоєння ними естетичних і етичних цінностей національної та світової культури, формування розуміння значущості духовно-естетичного вдосконалення людини, формування уявлень про естетичні своєрідності природного світу й світу "другої природи" – архітектурного та предметного середовища проживання людини – і вплив їх на життєдіяльність людини.

Науковцями визнано, що активно розвиває художньо-творчі здібності художньо-творча діяльність, а саме участь у різних виставках, конкурсах, екскурсіях. Ми ж переконались, що одним з найефективніших чинників, що впливають на мотивацію майбутніх дизайнерів до саморозвитку й самоосвіти, є залучення студентів до участі у вітчизняних і міжнародних конкурсах. Підготовка до участі в конкурсі – це така організація навчального процесу, яка включає в себе створення проблемної ситуації, формування в студентів потреби у розв'язанні проблеми, що виникла, залучення їх до самостійної пізнавальної діяльності, спрямованої на оволодіння новими знаннями, вміннями та навичками.

У нашій практиці ми використовуємо як конкурси навчальних (курскових, дипломних робіт) на постійно діючих освітніх форумах, так і промислових меблевих виставках. Освітній форум постійно проходить кожні 2 роки в Харкові, він є певним індикатором роботи дизайнерських кафедр. На таких конкурсах оцінюються і рівень виконання завдань, і їх тематика, і рівень графічної подачі. Студенти виконують такі завдання в рамках вимог дисципліни "Проектування", "Рисунок" тощо. Крім конкурсу домашніх робіт, на таких форумах проводяться олімпіади з предметів "Композиція", "Рисунок", "Проектування", де за досить короткий проміжок часу студенти виконують

індивідуально ("Композиція", "Рисунок") чи групами ("Проектування") творче завдання.

Досить ефективною в професійній підготовці майбутніх дизайнерів є участь у промислових виставках, конкурсах (Львівський осінній та весняні салони, Меблевий форум та ін., де є можливість показати, наскільки творчі завдання студентів адаптовані до умов реальних виробничих потужностей вітчизняного ринку. Як правило, ці роботи оцінюють технологи, менеджери провідних виробничих і торгівельних фірм.

Наступним варіантом конкурсів є цільове завдання певної фірми (наприклад, конкурс, що проводився на замовлення сантехнічної фірми - "Водопарад" тощо) серед професійних і майбутніх дизайнерів, які можуть бути використанні в навчальному процесі. Як правило, головним в них є концептуальність, оригінальність, а вже впровадження у виробництво є завданням самої фірми.

Різноманітність підходів до проведення таких конкурсів пояснюється їх абсолютними різними завданнями, тому і участь в них вимагає різної підготовки. В освітніх форумах приймають участь відібрані викладачами найкращі поточні роботи, виконані за певний період. Тому головним тут є витримати умови оформлення робіт. Самі ж завдання ми виконуємо за програмою, затвердженою ВНЗ і МОН України. Участь у промислових виставках вимагає від проекту відповідати певній тематиці (м'які чи корпусні вироби; окремі вироби чи інтер'єр) й іноді доповнюються конструктивною або технологічною розробкою. Участь у конкурсах на замовлення окремих фірм виконуються в рамках вимог безпосередньо самого конкурсу, але в межах навчальної програми, якщо це включається в навчальний процес.

Крім того, вважаємо доцільним всіляко залучати до конкурсів і виставок робіт, що є поза навчальним процесом. Участь у таких заходах стимулює творчий розвиток майбутніх дизайнерів. З одного боку він дає поштовх до їхнього самоствердження себе як митця, а з другого є прекрасним чинником мотивації до кропіткої праці, яка не є матеріально виправданою, вимагає багато

часу, фізичних сил і певних матеріальних витрат. Проведення виставок творчих робіт студентів, тематика яких є поза навчальним процесом, дозволяє і викладачам подивитись на студента з іншого боку і побачити в ньому інші риси, ніж при виконанні навчальних завдань. Позитивним є досвід відвідування переглядів творчих робіт викладачами кафедр гуманітарних чи технічних дисциплін.

Результатами такої підготовки були численні перемоги наших студентів на різноманітних конкурсах. Наприклад, у виставці в рамках Всеукраїнської конференції “Символ дерева у світовій культурі та художній творчості” (2004 р.) були представлені студентські творчі роботи, які виконувались під час навчальних практик і літніх канікул. Уже традиційно у Львові кожного року відбуваються спеціалізовані виставки „Львівський меблевий салон” та „Львівський архітектурний салон”, на яких демонструються студентські дизайн-розробки. Не обійшлась без участі майбутніх дизайнерів і обласна виставка „День професійного самовизнання”, що проводилась під егідою обласного центру зайнятості та НУ „Львівська політехніка”. Роботи студентів також викликали інтерес відвідувачів 14-ї Міжнародної виставки „Деревообробка 2011”. Варто також назвати художні виставки студентських робіт, зокрема виставку рисунків „Графічне трактування предметного середовища екстер’єру”; конкурс розпису скляних куль „Легенди Львова” та ін.

Участь у таких конкурсах, як показали наші спостереження, сприяє творчому художньому розвитку, професійному самоствердженню, зміцненню зацікавленості до оволодіння теоретичним матеріалом і професією дизайнера загалом.

Результатом співпраці з кафедрою соціології та культурології стала виставка творчо-пошукових робіт студентів-дизайнерів “Скарби України. Дерев’яні церкви”. Виставка експонувалась у кабінеті-музеї народної культури НЛТУ України (вересень-жовтень 2008 р.). Також варто згадати виставку „Дубль-2” студентських об’ємно-просторових тематичних композицій, яка експонувалась у Львівському музеї ідей у межах Міжнародного фестивалю

незалежного кіно „КіноЛев”. Було представлено 19 композицій, виконаних під керівництвом ст. викл. Опанащук О.О. Роботи такого ж характеру, доповнені фото-композиціями, експонувались на виставці „Суб’єктивно про об’єктивне”, що відбулась в історичному музеї м. Жовква.

Позитивний резонанс і високу оцінку отримала виставка “Сінема-фентезі” в рамках кінофестивалю, яка була сформована з об’ємно-просторових композицій, виконаних студентами. Роботи були удостоєні експонуватись в “Музеї ідей” (м. Львів).

Ще однією формою мотивації майбутніх дизайнерів до творчого саморозвитку є науково-практичні конференції, які є надзвичайно продуктивними для професійної самопрезентації. Завданням конференцій є обмін досвідом, ознайомлення з досягненнями й модними тенденціями в дизайні. Найбільш поширеними формами презентації інформації на конференціях є доповідь, „круглий стіл”, стенди із зображенням художньо-графічних робіт, комп’ютерні презентації відео- чи фото- зображень, виставки.

Так, наприклад, на Всеукраїнських форумах “Дизайн-освіта”, які відбуваються впродовж кількох років на базі Харківської державної академії дизайну і мистецтв, здійснювався огляд-конкурс дипломних робіт і проектів за спеціалізаціями: промисловий дизайн; графічний дизайн; дизайн інтерактивних засобів візуальних комунікацій; дизайн архітектурного середовища; інтер’єр; дизайн меблів; дизайн тканини та одягу.

На форумах у різні роки, починаючи з 2003 р., були представлені такі дипломні проекти наших студентів: “Меблі та обладнання для церкви Різдва Богородиці, Сихівський масив, м. Львів”; “Робоче місце “Трансформер””; “Меблі для сидіння”; “Набір дитячих меблів “Дельфін””; “Арт-дизайн. Меблі для сидіння”, “Шезлонг “Art-new”, “Набір меблів для дітей шкільного віку”, „Будинок сонячного променя – Український *passivhaus*”, „Арт-дизайн. Комплект „PET-ART”, „Арт-дизайн. Меблі для сидіння та відпочинку”, „Меблі-трансформер „Кокон” та ін. Окремі з них відзначені Почесною грамотою Спілки

дизайнерів України, дипломом I ступеня, а деякі дипломники прийняті до молодіжного об'єднання Спілки дизайнерів України.

Студенти експериментальних груп брали активну участь у Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції „Актуальні проблеми дизайну в сучасному художньому просторі”, у спеціалізованих виставках „Львівський меблевий салон” та Міжнародних спеціалізованих виставках „Київ Експо Меблі”, „Меблева індустрія”. Українська Асоціація Меблевиків за креативність, інноваційність і вмiле застосування комп'ютерних технологій у студентських проектних розробках в дизайні меблів відзначила всіх студентів.

Студентами експериментальних груп були здобуті вагомі досягнення в науковій і творчій діяльності, чому сприяла участь у „Львівському фестивалі освіти та науки – 2011”. Серед студентських наукових робіт дипломом першого ступеня відзначена робота “Особливості проектування мансардних вікон” (наук. керівник доц. В. Прусак).

У рамках Міжнародної наукової конференції „Глобальні зміни клімату: загрози людству та механізми відвернення” (2009 р.) була організована комплексна виставка студентських робіт „Екодизайн – дизайн за екологію”. Основну частину виставки займали студентські проектні розробки на екологічну тематику. Мета представлених на виставці студентських розробок – звернути увагу суспільства на проблеми екології та показати можливі шляхи їх вирішення за допомогою засобів дизайну.

Високу ефективність навчального процесу, як показали наші спостереження, забезпечує повномасштабне застосування дослідницьких, експериментальних методів у навчанні, які поглиблюють інтерес студентів до пізнавальної та творчої діяльності, формують у них відповідні знання, вміння, навички, дослідницьку позицію в сприйнятті й осмисленні світу. Навчально-дослідницька робота допомагає майбутньому дизайнеру наблизитись до розуміння наукової картини світу, стати талановитою творчою особистістю.

У процесі засвоєння вмінь і навичок набувається досвід творчої діяльності, розвиваються художні здібності студентів у сфері кольоро- та формоутворення, освоюються просторові уявлення, навички дизайнерської діяльності.

На основі художньо-творчої діяльності відбувається процес формування креативних якостей особистості, тому що саме ця сфера найбільш активно виявляє емоційно-ціннісні орієнтири майбутнього дизайнера, творчі потенції, специфічні зв'язки й стосунки зі світом. Творче формування особистості дозволяє студентові відкрити багатовимірність власного світу і багатогранність світу зовнішнього у своїй єдності. Художньо-творча діяльність базується на внутрішній інтенції людини і безпосередньо пов'язана з її духовними переживаннями та потребами.

Отже, художньо-творча діяльність є одним з найважливіших чинників, які активно формують особистість майбутнього дизайнера, виявляють і утверджують його індивідуальність. Потрібно створювати такі педагогічні умови, в яких студенти зможуть зайняти активну особистісну позицію, найбільш повно виявити свої схильності й здібності, реалізувати свої потреби та інтереси в системі дизайнерської освіти.

Для того, щоб майбутній дизайнер умів заявити про себе як про фахівця в дизайнерському співтоваристві, вчимо студентів створювати авторські портфоліо. Портфоліо (від італ. *portfolio* „портфель, тека для документів”) – підбірка зразків робіт, фотографій, що дають уявлення про пропоновані послуги організації (фірми) або фахівця (модель, фотограф, дизайнер, архітектор і т. ін.).

Взявши до уваги побажання керівників дизайнерських фірм, ми виробили таку систему правил оформлення портфоліо дизайнера, які й пропонуємо студентам:

1. Дуже добре, якщо в портфоліо є якийсь одноманітний стиль подачі, а може бути, навіть ціла концепція. Адже оригінальність у професії дизайнера вітається.

2. Пильну увагу потрібно приділити черговості робіт. Спершу потрібно переглянути всі роботи і виставити їм оцінки за п'ятибальною шкалою. У портфоліо беремо всі "п'ятірки", кращі "четвірки" і кілька "трійок". Першою роботою ставимо одну з найбільш вдалих. А найкращу ставимо останньою. Між ними розставляємо "четвірки" і "п'ятірки", а в самій середині – кілька "трійок". Пояснюємо це тим, що людська психіка влаштована таким чином, що ми запам'ятовуємо краще всього те, чим усе завершується. Після цього згадуємо, з чого ж все починалося. А те, що було в середині, пам'ятаємо найгірше. Скориставшись цим знанням, можна вивести кращі сторони свого портфоліо на перший план, середні – посередині, а найбільш вдалі – поставити в кінець.

3. Доречно показати процес створення тієї або іншої роботи. Побачивши процес, клієнт відразу розуміє, що саме робилося за проектом, як прийшли до підсумкового результату і який обсяг робіт був виконаний. Дизайнерові набагато легше працюється, коли клієнт розуміє, за що він платить.

4. Не потрібно використовувати багато текстової інформації — достатньо лаконічного пояснення основних моментів роботи над проектом.

5. Наявність електронного портфоліо в століття інформаційних технологій — обов'язкова умова для будь-якого дизайнера. Його можна розсилати поштою для залучення потенційних клієнтів. А онлайн-портфоліо, розміщене в правильному місці, може само продавати послуги без особистої участі дизайнера. Друкарський варіант є додатковою перевагою, яку можна використовувати для презентації робіт під час особистої зустрічі з клієнтом. Крім того, наявність друкарського портфоліо часто зумовлена спеціалізацією дизайнера. Якщо це графічний або промисловий дизайнер, то друкарський варіант буде ближчий до сфери його діяльності. Якщо ж це web-дизайнер, тоді можна обійтися і онлайн-варіантом.

6. Електронне портфоліо повинне бути в двох варіантах — у форматі PDF і у форматі PowerPoint (як показує практика, в деяких компаніях до цих пір не знають, що таке PDF-документи). Якщо замовники великі, краще

використовувати презентації у форматі PDF, більш того — оптимізовані для перегляду під високотехнологічні пристрої типу iPad.

7. Можна створити свою сторінку в соціальній мережі (але одного соціального ресурсу, звісно, мало). Необхідно підходити до розв'язання цієї задачі комплексно: розмістити портфоліо на спеціальних платформах, зробити авторську сторінку в Facebook, можна також використовувати Twitter, публікуючи там посилання на свої роботи. Платформ для розміщення портфоліо вистачає. Пропонуємо студентам переглянути найбільш популярні з них: <http://cargocollective.com/>; <http://revision.ru/>; <http://www.behance.net/>; <http://www.russiancreators.ru/>. Можна поєднувати [behancerevisioncargo](#) з соціальними мережами. Там є дуже вдалі реалізації персональних портфоліо на Facebook, Flickr, Instagram. Головне – почати спілкуватися з колегами й потенційними клієнтами. Непогано працюють і адресні розсилки в профільні організації.

8. Презентація робіт повинна бути зрозуміла абсолютно будь-якій людині — будь то арт-директор дизайн-студії, колега чи потенційний клієнт. Потрібно прагнути йти від формату роботи-картинки до робіт-кейсів.

9. Важлива не кількість робіт у портфоліо, а їх якість. Але все-таки 8–10 робіт за останніх 2 роки повинні бути представлені — це буде хорошим показником творчого розвитку дизайнера.

10. Ще один варіант формування портфоліо — блог. Блог-платформ теж велика кількість. Перевагами ведення блога є те, що він працює в режимі реального часу — показує, чим і як живе дизайнер, відображає найсвіжіші роботи і процес удосконалення людини як фахівця. Завдяки блогу можна легко побачити і оцінити творчий потенціал дизайнера.

### **Висновки до другого розділу**

З огляду на зростаюче значення дизайну в сучасному креативному суспільстві, підвищення попиту на компетентних фахівців, здатних

пропонувати оригінальні дизайнерські продукти й рішення, які б задовольняли найрізноманітніші побажання споживачів, визріває необхідність розвитку в дизайнерів творчої уяви, формування системи знань про інноваційні технології, готовності до ефективної творчої практичної діяльності та самоосвіти й професійного саморозвитку.

Тому основними педагогічними умовами визначено такі:

- 1) застосування вправ і методів навчання, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії;
- 2) використання можливостей інформаційно-комунікаційних технологій для художнього проектування;
- 3) набуття професійних умінь в умовах реального проектування;
- 4) забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках.

Реалізація вищеописаних педагогічних умов і стала основою методики формування професійних знань і вмінь майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів. Основними методами навчання, спрямованими на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії, були: інформаційно-рецептивний, порівняння та узагальнення, асоціативний, репродуктивний, частково-пошуковий, дослідницький. Були також використані специфічні методи навчання фахових дисциплін: евристичні, композиційні, проектні, макетні, емоційного сприйняття, стилізації та методичні прийоми: аналіз творів відомих художників, дизайнерів; практичні заняття в дизайнерських салонах, виставках; виконання завдань реального проектування; експертне оцінювання творчих робіт на експозиції.

Експериментальна методика навчання майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів описана в працях автора [108; 109; 111; 112; 116].

## РОЗДІЛ 3

### АНАЛІЗ ЕТАПІВ І РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 3.1. Етапи дослідження та впровадження експериментальної методики

Дослідження проводилось упродовж 9 років з 2005 р. по 2014 р. і відбувалось послідовно в 4 етапи.

*Перший етап (2005-2006 рр.)* включав вивчення теорії і практики стану проблеми професійної підготовки дизайнерів в Україні і за кордоном, аналіз умов функціонування дизайн-освіти, визначення суті поняття дизайн-освіти та вимог до професійної діяльності дизайнерів. Було з'ясовано, що в умовах глобалізації суспільства, швидких темпів інформатизації усіх сфер людської діяльності, процесів естетизації середовища проживання людини послуги дизайнерів стають усе більше затребуваними, а вимоги до професійних знань і вмінь фахівців з дизайну постійно зростають. Така ситуація в сфері дизайну потребує постійного оновлення системи професійних знань і вмінь, удосконалення професійної підготовки майбутніх дизайнерів з урахуванням найновіших досягнень у галузі дизайну і в сфері дизайн-освіти.

Окремим пунктом констатувального дослідження було з'ясування проблем, які відчувають дизайнери-практики. Наприклад, опитування та багаторазові бесіди з практикуючими дизайнерами України показали, що в роки навчання вони отримали недостатню комп'ютерну підготовку. Нами було проведено констатувальне дослідження щодо актуальності використання фахівцями з дизайну комп'ютерних програм у своїй роботі. Мета констатувального дослідження: визначити реальний стан обізнаності практикуючих дизайнерів з комп'ютерними програмами в їхній професійній діяльності, а також виявити основні проблеми, що постають перед молодими фахівцями в процесі їхнього працевлаштування після закінчення ВНЗ, а саме через одну з основних вимог працедавців, що стосується володіння

комп'ютерними програмами. Цільова аудиторія: спеціалісти, які працюють у сфері дизайну.

Розробляючи анкету для нашого дослідження, ми передусім хотіли орієнтуватися на випускників ВНЗ, які працюють за спеціальністю і мають певний стаж роботи, тому анкети були розповсюджені у виробничих фірмах і проектних студіях м.Львова і м.Києва. Всього було опитано 40 фахівців, які працюють у сфері дизайну. Анкета містила 12 запитань з можливими варіантами відповідей.

Усі опитані відповіли позитивно на запитання «Чи користуєтеся в своїй роботі проектною графікою?» і на запитання «Чи володієте комп'ютерними програмами?». Запитання «Які саме комп'ютерні програми Ви застосовуєте в своїй роботі?» виявило, що 20 опитаних володіють одразу декількома програмами.

Серед програм для поліграфії опитувані згадують: Corel DRAW – 12 осіб, Adobe Photoshop – 20 осіб, Adobe Illustrator – 8 осіб, Page Maker – 2 особи. Для 3D моделювання і анімації застосовують програми Autodesk 3ds Max – 6 осіб, SketchUp – 2 особи. Серед спеціалізованих програм для дизайну та виробництва меблів, програми PRO100 використовують 8 осіб, Carat – 6 осіб; BestCut, 3CAD, MediaDesign, Design – по 2 особи.

На запитання «Чи вивчали Ви спеціалізовані комп'ютерні програми для Вашої роботи самостійно?» всі опитані відповіли позитивно. Позитивною була відповідь усіх анкетованих і на запитання «Чи вважаєте необхідним підвищення власного рівня знань з комп'ютерної графіки?».

На запитання «Чи пов'язуєте свій професійний успіх з оволодінням комп'ютерними програмами під час навчання у ВНЗ?» ми отримали доволі несподівані відповіді. Лише 17 респондентів з 40 відповіли позитивно, решта зазначили, що оволоділи спеціалізованими комп'ютерними програмами під час стажування або безпосередньо в процесі роботи.

Як показало опитування, всі респонденти користуються в своїй роботі ручною проектною графікою, особливо на стадії ескізування. Також була

отримана інформація, що деякі проекти виконуються тільки в ручній графіці, особливо якщо це є умовою конкурсу. Але більшість опитуваних зазначили, що в своїй роботі мають досконало знати комп'ютерні програми, які є найбільш зручними для виконання того чи іншого виду діяльності.

Усі опитані нами фахівці-дизайнери підтвердили необхідність підвищення власного рівня знань з комп'ютерної графіки, оскільки постійно з'являються нові версії потрібних їм робочих програм і зовсім нові програми. Водночас, відзначалось, що це дуже важко зробити без відриву від виробництва. Незважаючи на те, що роботодавці зацікавлені в підвищенні кваліфікації своїх працівників і постійно це декларують, більшість із них беруть на роботу працівників з обов'язковою умовою знань комп'ютерних програм. Насправді мало хто з них відправляють своїх працівників на курси вивчення певних програм. Найрозвиненіша така практика в тих фірмах, де працівники користуються власними фірмовими програмами. В таких випадках роботодавець зацікавлений у стажуванні, де безпосередньо майбутній працівник досконало вивчає всі аспекти роботи з потрібною програмою.

Найбільш ефективними дизайнери інтер'єрів вважали програми 3d Max, CorelDRAW, AdobePhotoshop і Adobe Illustrator, а дизайнери і конструктори меблів – PRO100, BestCut, 3CAD та спеціалізовані програми, розроблені саме для їх фірм (Carat, MediaDesign та Komandor Designe).

Як показало дослідження, сучасна робота в сфері дизайну потребує оволодіння та глибокого знання комп'ютерних програм. З одного боку, важливими є базові знання з проектної (ручної) та комп'ютерної графіки, які вивчають у всіх «дизайнерських» навчальних закладах, а з іншого, – мотивація, висока працездатність і саморозвиток, оскільки потрібні знання можна отримати за допомогою стажування чи курсів. Бесіди з відомими та успішними дизайнерами, які мають значний досвід, показали, що успіх у цій професії залежить не лише від суто фахових знань і вмінь, а й від мотивації до професійного саморозвитку, від комунікативних умінь, від розвиненості уяви й наявності творчого мислення.

На другому етапі (2006-2007 рр.) було визначено необхідність методичного й дидактичного обґрунтування структури та змісту підготовки майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів, визначалась система знань і вмінь, якими має володіти молодший спеціаліст-дизайнер, розроблялись структура і зміст навчальних програм з фахових дисциплін.

У галузевому стандарті вищої освіти України, зокрема в освітньо-кваліфікаційній характеристиці молодшого спеціаліста галузі знань 0202 «Мистецтво» напряму підготовки 6.020207 «Дизайн» спеціальності 5.02020701 «Дизайн» (кваліфікація 3471 «Художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста) загальні вимоги до властивостей і якостей випускників вищого навчального закладу як соціальних особистостей подаються у вигляді переліків компетенцій щодо вирішення певних проблем і задач соціальної діяльності, інструментальних і загально-наукових задач і системи вмінь, що забезпечують наявність цих компетенцій.

До компетенцій, якими мають володіти майбутні дизайнери, в стандарті віднесено такі: КСО - соціально-особисті; КЗН - загальнонаукові; КІ- інструментальні; КЗП - загально-професійні; КСП- спеціалізовано-професійні. Детальні характеристики вказаних компетенцій представлені в таблиці А1 додатку А.

Кваліфікаційна характеристика професії художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста) передбачає комплекс знань і навичок: з виконання робочих і творчих ескізів об'єктів предметної діяльності за видами робіт, робочих проектів моделей; з виконання проектів реклами; здійснення фахових робіт з підготовки та проведення тематичних експозицій; оформлення інтер'єрів та екстер'єрів; з проведення авторського нагляду за практичним виконанням дизайн-проектів.

Виробничі функції, типові задачі діяльності, уміння та компетенції, якими повинні володіти майбутні молодші спеціалісти-дизайнери, представлені в таблиці А2 додатку А.

Було здійснено аналіз успішності випускників коледжів, де готують дизайнерів, і з'ясовано, що середній бал успішності знаходиться в межах 3,01 – 3,18 бали. Більшість випускників має сформовані професійні вміння на найнижчому рівні О, визначеному в Галузевому стандарті як „здатність виконувати дію, опираючись на матеріальні носії інформації щодо неї”. До того ж, 12,3% студентів не знали, де шукати необхідну інформацію, а 18,4% студентів не вміли використати її правильно в практичній діяльності. Студентів, які володіли професійними вміннями, доведеними до автоматизму, тобто найвищим рівнем сформованості професійних умінь, виявилось лише 6,2%.

Очевидно, що такий стан підготовки майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів не може забезпечити якісних дизайнерських послуг. Необхідним є поліпшення якості професійної підготовки дизайнерів у коледжах.

*Третій етап (2007-2013 рр.)* передбачав визначення та обґрунтування педагогічних умов і побудову моделі формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів; здійснення науково-методичного забезпечення професійної підготовки фахівців у сфері дизайну в умовах коледжу; впровадження експериментальної методики формування їхніх професійних знань і умінь; здійснення педагогічного експерименту.

Для забезпечення достовірності результатів експерименту спочатку визначався обсяг вибірки. Оскільки кількість випускників коледжів, які готують дизайнерів, становить близько 3000, то з'ясуємо, скільки студентів потрібно залучити до експерименту, щоб з імовірністю 0,95 можна було стверджувати, що якість знань і умінь у вибірці відрізняється від якості знань і умінь дизайнерів з генеральної сукупності не більше, ніж на 0,05. Для цього

скористаємось формулою  $n = \frac{Nt^2 pq}{N\Delta^2 + t^2 pq}$  [28, с.120], де  $N$  - кількість майбутніх

дизайнерів у генеральній сукупності,  $P$  і  $Q$  - частки вчителів, які готові або не готові до професійної діяльності,  $\Delta = 0,05$ ,  $t = 1,96$  - визначено з таблиць для  $F(t) = 0,95$  [28, с.205]. Оскільки частка випускників коледжів, які готові  $P$ , і

які не готові  $q$  до професійної діяльності, невідомі, то беремо їхні значення такими, щоб їх добуток був максимальним  $pq = 0,25$ . Підставивши відповідні значення у формулу, одержимо  $n \approx 352$ .

Для визначення експериментальних і контрольних груп серед студентів першого курсу (після закінчення першого семестру) проводилось вхідне опитування та оцінювання базових знань і вмінь студентів. Оцінювались загальні знання про сутність дизайну, його призначення, можливості, місце у виробничо-економічній і особливо в культурній сфері суспільства; знання з основ виконання рисунку, живопису, композиції. Оцінювались також особистісно-професійні якості, якими повинні володіти майбутні дизайнери. Кожного разу впродовж 7 років експериментальною визначалась та група, де якісні показники були нижчими. Всього в експерименті були задіяні 354 студенти, з яких 176 у контрольних групах і 178 в експериментальних.

Упродовж усього експерименту оцінювання студентів здійснювали 12 викладачів, які виступали в ролі експертів. З метою забезпечення більшої достовірності результатів, експертам не повідомляли, яка з підгруп є контрольною, а яка – експериментальною.

Процес оцінювання вмінь майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів здійснювали з урахуванням канадського досвіду, де студент оцінюється за чотирима категоріями навчальних цілей. Причому, незалежно від того, яка дисципліна викладається, студент повинен виробити певні вміння. Завдання викладача – пристосувати їх до своєї дисципліни. Зокрема, вивчаючи дисципліни професійно-практичного циклу, студент повинен уміти:

- ефективно спілкуватися в письмовій та усній формі;
- розв'язувати проблеми та приймати рішення, застосовуючи критичне і творче мислення;
- ефективно використовувати комп'ютерну техніку;
- використовувати вміння співпраці, працюючи з іншими;
- проявити себе як відповідальний громадянин держави;
- вміти вишукувати можливості для подальшого навчання або кар'єри;

- розсудливо обдумувати щоденне життя;
- зробити розумний вибір на користь здорового способу життя;
- уміти далі вчитися [243].

Оцінюючи студента, викладач не мусить щоразу готувати завдання на кожну категорію. Важливо, щоб були різні види оцінювання, тоді впродовж цілого року будуть перевірятися всі 4 категорії цілей. Бажано, щоб наприкінці навчального року була виставлена загальна оцінка, яка виразно засвідчує, наскільки студент успішний у кожній категорії цілей.

Ці чотири категорії включають:

- *знання/розуміння* – до якої міри студент засвоїв теоретичний матеріал і зрозумів його? Ці знання перевіряються за допомогою тестів, коротких усних відповідей, екзаменів. Така перевірка може бути в письмовій або усній формі. Це – демонстрація вивченого матеріалу програми, і її оцінити найпростіше.
- *мислення/пошук* – до якої міри студент використовує дивергентне мислення, здійснюючи пошук необхідної інформації, вивчаючи матеріал. Це можна оцінити, запропонувавши студентам нетрадиційні завдання, що потребують самостійного пошуку джерел інформації та творчого підходу до розв'язання завдання. Вдаючись до критичного мислення, студент вибирає та організовує факти в лаконічний спосіб і доводить до певного результату. Майбутній дизайнер виявляє вміння знайти інформацію, аналізувати та синтезувати матеріал;
- *комунікація* – наскільки студент уміє сформулювати відповідь на запитання усно або письмово, використовуючи вивчений матеріал. Для того, щоб отримати відповідну оцінку, студент може представити свою позицію в дебатах, брати активну участь у групових заняттях, представляти позицію мікрогрупи перед усім колективом;
- *застосування вивченого* – тут оцінюється вміння застосовувати вивчений матеріал у новій формі. Це може бути створення проекту, самостійного дослідження, аналіз чужих проектів. Майбутній дизайнер може також

порівняти різні стилі в сучасному дизайні або стилі з різних історичних часів із сьогоденними.

У кожній категорії визначаємо 4 рівні оцінювання студента. Оцінка виставляється з використанням 100-бальної системи.

Рівень 1 – незадовільний, який свідчить, що студент ледве переходить межу незнання. Він незадовільно знає матеріал, використовує вміння; незадовільно передає інформацію; незадовільно застосовує матеріал, вміння в іншій формі (менше 60 балів). Оцінка – незадовільно.

Рівень 2 – студент задовільно викладає знання та розуміє матеріал, використовує вміння; задовільно передає інформацію; задовільно застосовує матеріал, вміння в іншій формі (60-74 бали). Оцінка – задовільно.

Рівень 3 – студент добре знає та розуміє вивчений матеріал, добре використовує вміння; добре передає інформацію; добре застосовує матеріал, вміння в іншій формі (75-89 балів). Оцінка – добре.

Рівень 4 – студент дуже добре знає та розуміє вивчений матеріал, правильно й ефективно використовує вміння; дуже добре передає інформацію; дуже добре застосовує матеріал, вміння в іншій формі (90-100 балів). Оцінка – відмінно.

Завдання екзамену складали так, щоб відображати всі 4 категорії цілей. Тобто на екзамені оцінюються знання, мислення, комунікація та застосування здобутих знань і вмінь.

Для того, щоб довести однорідність вибірок і невинновість розходжень числових результатів у контрольних і експериментальних групах до експерименту, використовували формулу обчислення критерію істотності відмінностей (критерію згоди Пірсона) [Воловик, с.137]:

$$t = \frac{v_E - v_K}{\sqrt{\frac{v_E^2}{2n_E} + \frac{v_K^2}{2n_K}}},$$

де  $v_E = \frac{\sigma_E}{x_E}$  і  $v_K = \frac{\sigma_K}{x_K}$ , а середнє квадратичне відхилення обчислювалося

за формулою  $\sigma = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$ , де  $n$  – кількість показників. Обчислення критерію

істотності розходжень до початку експерименту дали значення  $t \approx 1,7 < 3$ , яке вказує, що відмінність числових значень в КГ та ЕГ неістотна, тобто групи майже однакові. Експериментальною групою була вибрана саме та, де середнє значення показників набутих знань і сформованих умінь майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів виявилось меншим.

Формування професійних умінь майбутніх дизайнерів у коледжі здійснювали поетапно за допомогою реалізації описаних у другому розділі організаційно-педагогічних умов (див. табл.3.1).

Таблиця 3.1

### Етапи формування професійних умінь майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів

№	Етапи	Педагогічні умови
1	Мотиваційно-пізнавальний	Застосування методів і прийомів навчання, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії
2	Тренувально-виконавчий	Використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів
3	Рефлексивно-творчий	Забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках

Перша педагогічна умова реалізовувалась за допомогою використання відповідних репродуктивних (відтворення елементів проектів відомих дизайнерів) і творчих *вправ* (створення авторських елементів дизайнерських проектів), *методів* (евристичні, композиційні, проектні, макетні, емоційного сприйняття, стилізації) і *прийомів* навчання (аналіз творів відомих художників,

дизайнерів; практичні заняття в дизайнерських салонах, виставках; виконання завдань реального проектування; експертне оцінювання творчих робіт на експозиціях), спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії.

Друга педагогічна умова реалізовувалась за допомогою використання інноваційних технологій навчання (проектні технології, інформаційно-комунікаційні технології, контекстне навчання) для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів.

Третя педагогічна умова реалізовувалась за допомогою організації участі студентів у конкурсах „Графічне трактування предметного середовища екстер'єру”, конкурсі розпису скляних куль „Легенди Львова” тощо та виставках творчих робіт („Львівський меблевий салон”, „Київ Експо Меблі”, „Меблева індустрія” та ін.).

На формувальному етапі експерименту було виконано такі завдання:

- 1) здійснено дослідно-експериментальну перевірку гіпотези дослідження, концептуальних положень, науково-методичної системи реалізації експериментальної методики;
- 2) розроблено навчальні посібники, методичні матеріали та рекомендації;
- 3) апробовано авторські методичні прийоми та рекомендації;
- 4) здійснено аналіз проміжних контрольних зрізів, корекцію експериментальних методик і технологій, завершено формувальний експеримент;
- 5) реалізовано на практиці модель формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів;
- 6) перевірено вплив комплексу виділених організаційно-педагогічних умов на формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів.

На четвертому етапі (2013-2014 рр.) методами математичної статистики перевірялась ефективність експериментальної методики формування професійних знань і вмінь майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів. Здійснювали обчислення критерію істотності відмінностей між контрольними

та експериментальними групами (критерію згоди Пірсона) для випадків, коли показників було більше 30, а також коефіцієнт Стюдента для визначення ймовірності випадковості відхилень успішності студентів КГ і ЕГ з фахових дисциплін і їхніх умінь виконувати завдання з реального проектування.

Для підтвердження практичної спрямованості і тривалості дієвості експериментальної методики здійснювали відтермінований контроль за професійною діяльністю випускників коледжа.

### **3.2. Аналіз впливу експериментальної методики на рівень професійних умінь майбутніх дизайнерів**

Щоб одержати в підсумку проведеного дослідження кінцеві результати, що були б достовірними, ми додержувалися таких правил:

- відбирали методи, що дозволили б упродовж усього дослідження спостерігати за тими самими студентами (оцінювання знань, умінь за результатами виконаних завдань);
- застосовували таку кількість методів, що дала б можливість одержати необхідний і достатній фактичний матеріал для виявлення об'єктивних закономірностей (самооцінювання за 40 показниками, тестування за 13 тестами, оцінювання за результатами 8 іспитів);
- відібрані методи сприяли б якісним перетворенням у професійній підготовці студента (самооцінювання, самоаналіз, тестування);
- для підтвердження або перевірки невідповідності одержаних результатів і висновків організували синхронне дослідження з використанням тих самих методів з тією самою дослідницькою метою (обчислення показників критерію згоди Пірсона та критерію невідповідності розходжень Стюдента);
- сукупність використаних методів і дослідницьких методик забезпечували одержання результатів у такому вигляді, щоб їх міг використовувати будь-який зацікавлений педагог-дослідник.

У дослідженні використовувалися традиційні педагогічні методики: анкетування, бесіди, спостереження, інтерв'ювання, вивчення продуктів діяльності студентів тощо.

Знання з фахових дисциплін оцінювались під час усних опитувань, написання контрольних робіт і складання екзаменів. Результати складання іспитів із фахових дисциплін представлені в таблиці 3.2.

Таблиця 3.2.

### Результати складання іспитів з фахових дисциплін

Дисципліна	Якісні показники складання іспитів (%)	
	в контрольних групах (всього студентів 176)	в експериментальних групах (всього студентів 178)
Живопис	62,2	72,3
Рисунок	61,5	71,8
Проектування	59,7	72,6
Кольорознавство	69,5	75,4
Композиція	63,7	73,7
Формотворення	63,6	74,4
Дизайн-графіка	65,8	68,7
Макетування і моделювання	60,1	70,1
Середній показний успішності	<b>63,2</b>	<b>72,4</b>

З таблиці видно, що в контрольних групах середній показник якості успішності (відсоток студентів, які одержали оцінку добре й відмінно), становить 63,2%, а в експериментальних 72,4%, тобто успішність в ЕГ більша на 9,2%, що свідчить про результативність експериментальної методики. Для підтвердження невинності розходжень успішності в КГ та ЕГ обчислювали

коефіцієнт Стюдента за формулою

$$t = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{\sum_{i=1}^{n_1} (x_i - \bar{x}_K)^2 + \sum_{j=1}^{n_2} (x_j - \bar{x}_E)^2}{(n_1 + n_2 - 2) \cdot n_1 \cdot n_2}}},$$

де  $\bar{x}_K$  та  $\bar{x}_E$  – середні бали в контрольних та експериментальних групах відповідно, і для нашого випадку  $n_1 = 8$  і  $n_2 = 8$ . Коефіцієнт Стюдента виявився рівним  $t = 5,6$ . З таблиці значень  $S(t)$  для розподілу Стюдента для  $n = n_1 + n_2 - 2 = 14$  знаходимо  $S(5,8) = 0,999$ . Обчислимо ймовірність випадковості відхилень успішності з фахових дисциплін в обох типах студентських груп.  $P\left[|\bar{x}_2 - \bar{x}_1| > t_\phi\right] = 2 \cdot [1 - S(t_\phi)] = 2 \cdot [1 - 0,999] = 0,002$ . Оскільки ймовірність дуже мала, то це свідчить, що числові значення показників в експериментальних групах істотно відрізняються від числових значень показників у контрольних групах і така розбіжність не випадкова.

Для порівняння рівня сформованих умінь студентів КГ і ЕГ спочатку, на основі галузевого стандарту, визначали професійні вміння, якими має володіти майбутній молодший спеціаліст-дизайнер.

Із понад 70 професійних умінь, якими, відповідно до Галузевого стандарту (Додаток А), має володіти майбутній молодший спеціаліст-дизайнер, ми вибрали 40 (усунувши дублювання деяких із них), рівень сформованості яких можна діагностувати ще під час навчання студента в коледжі (див. табл. 3.1). Кожне із 40 умінь оцінювалось за 4-бальною шкалою (2-незадовільно, 3 – задовільно, 4 – добре, 5 – відмінно). Результати оцінювання професійних умінь до і після впровадження експериментальної методики представлені в таблиці 3.3.

Таблиця 3.3

### Уміння, якими повинні володіти майбутні дизайнери

Зміст умінь	До експерименту		Після експерименту	
	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ
1. Виявити та обґрунтувати можливі сфери використання об'єкту діяльності для виявлення передпроектної ситуації	3,3	3,1	3,8	3,8
2. Виявити вихідні дані для розробки дизайн-проекту	3,2	3,1	4	3,9
3. Вирішити остаточну ідею композиційно-цілісного рішення об'єкту з урахуванням впливу об'ємно-просторової форми на його емоційно-чуттєве сприйняття	3	3,2	3,5	4

4. Знайти образне рішення, яке максимально відповідає проектному завданню.	3,1	3	3,6	3,8
5. Розробити форескізи (первісні ескізи) з метою матеріалізації ідеї	3,2	3,1	3,8	3,8
6. Виконати графічне зображення об'єктів предмету діяльності, які відображають оригінальну ідею моделі	2,9	3	3,5	3,9
7. Розробити ескізи об'єктів предмету діяльності для авторської колекції	3,1	2,9	3,7	4
8. Розробити первісні ескізи об'єктів предмету діяльності для впровадження у виробництво.	3	3,1	3,5	3,8
9. Розробити остаточний художній образ об'єкта предмету діяльності та виконати його ескіз.	3	3	3,5	3,8
10. Ескізування об'єкта предмету діяльності згідно з вимогами замовника, умовами виробництва, тенденціями моди, особливостями підбору матеріалів	3,1	3	3,9	3,9
11. На основі наданого ескізу вибрати додаткові специфічні для формоутворення параметри.	3,2	3,1	3,5	3,9
12. Розробити конструкцію об'єкта предмету діяльності.	3,1	2,9	3,5	4
13. Побудувати контури всіх елементів об'єкта предмету діяльності	2,8	2,6	3,5	3,8
14. Розробити варіанти оздоблення, за допомогою яких створюється остаточний художній образ	2,9	3	3,5	3,9
15. Проектування рекламного, виставкового зразку дизайн-проекту	2,9	2,6	3,5	3,9
16. Виконати уточнення первісного зразку відповідно до функціональних і естетичних властивостей об'єкту предмету діяльності, згідно з недоліками, які були виявлені в композиційній організації форми, конструкції та інших елементах	3,3	3,1	3,9	3,9
17. Розробити складові об'єкту предмету діяльності згідно з ескізом за допомогою знань та умінь роботи з комп'ютерною технікою та згідно з потребами замовника	3,1	3	3,7	3,8
18. Провести уніфікацію складових об'єкту предмету діяльності для серійного виробництва на основі аналізу напрямів сучасної моди та маркетингового дослідження	3	3,1	3,5	3,9
19. На підставі конструктивного рішення визначити контури та розміри складових макету дизайн-проекту з урахуванням властивостей матеріалу та виду технологічного процесу	2,8	2,9	3,5	3,9
20. Розробити складові дизайн-проекту на основі сучасних методів технологічної обробки та найбільш ефективного виду технологічного процесу	2,9	3	3,5	3,9
21. На підставі аналізу властивостей матеріалу та вибору оптимальних режимів обробки матеріалів розробити форму складових об'єкту предмету діяльності.	3,4	3,2	4	4
22. Розробити варіанти нових пропозицій щодо дизайн-проекту з урахуванням можливості	3,2	3	4,1	4,1

впровадження уніфікації та стандартизації технологічних процесів.				
23. На базі інформації про спеціальне устаткування та засоби малої механізації враховувати їх використання на стадії розробки нового об'єкту предмету діяльності	3,3	3	3,9	4,1
24. Розробити контури та визначити розміри складових дизайн-проекту, з урахуванням технічних вимог та виду виробництва.	3,4	3,1	3,9	4,2
25. На основі контурів складових, в які внесені зміни після виготовлення первісного макету-зразка, розробити остаточний варіант дизайн-проекту.	3,3	3,2	3,8	3,9
26. Розробити основні та допоміжні конструкції для тиражування об'єктів предмету діяльності в серійному виробництві на базі аналізу наданого робочого ескізу об'єкту предмету діяльності.	3,2	3	3,6	3,9
27. Розробити основні та допоміжні конструкції для виготовлення дизайн-проекту за індивідуальним замовленням згідно наданого робочого ескізу об'єкту діяльності.	3,2	3,1	3,5	3,9
28. Прорахувати економічні витрати матеріалів для виконання дизайн-проекту.	3,2	3	3,8	3,9
29. Отримання окремих складових з матеріалів дизайн-проекту на основі технічних умов і наявності нормативно-технічної документації для об'єкту предмету діяльності	3,4	3,2	3,9	3,9
30. Аналізувати якість виготовлення первісного варіанту дизайн-проекту на кожній стадії на основі знань по конструюванню, моделюванню, технології та матеріалознавству об'єктів предмету діяльності.	3,4	3,1	3,8	4
31. Визначити фактори, які впливають на витрати матеріалів для моделей та розрахувати економічність окремих складових дизайн-проекту	3,5	3	4	4
32. Визначити норми витрати матеріалів на об'єкт предмету діяльності, що проектується, використовуючи галузеві норми.	3,4	3,3	3,6	3,9
33. На основі знань технологічних процесів скласти перелік технологічних операцій.	3,2	3,1	3,7	3,9
34. Вибрати оптимальний спосіб отримання окремих складових з матеріалів дизайн-проекту в залежності від виду виробництва за допомогою комп'ютера або в ручному режимі	3,2	3,1	3,4	3,9
35. Виконати аналіз ескізної частини на стадії проектування з урахуванням трудомісткості обробки складових дизайн-проекту, застосовуючи типові норми часу для конкретного виду виробництва	3,1	3	3,8	3,8
36. Використовуючи необхідну нормативно-технічну документацію, оцінювати якість робіт та готових об'єктів предмету діяльності	3,3	3,1	3,5	3,8
37. Спираючись на передовий досвід роботи в галузі, використовувати сучасні форми організації виготовлення дизайн-проектів	3,1	3	3,7	3,7

38. Забезпечувати необхідний рівень якості виконання дизайн-проектів	3,3	3,2	3,6	3,9
39. Забезпечувати якісне виконання етапів і операцій технологічного процесу	3,3	3,2	3,8	3,8
40. Оформити проектну документацію дизайн-проекту	3,4	3,1	3,8	4,2
Середні значення	3,17	3,05	3,69	3,91

Як видно з таблиці 3.2, після завершення експерименту в обох типах груп зросли середні значення набутих умінь, що є цілком закономірним. У групах, де навчання здійснювалось традиційно, відбулись деякі якісні зрушення з огляду на те, що з кожним роком зростає пізнавальна активність студентів, зумовлена зростанням престижності професії. Але показник істотності розбіжностей в якості сформованих умінь в КГ групі виявився рівним  $1,05 < 3$ , що вказує на випадковість якісних змін. В експериментальних групах критерій істотності розбіжностей виявився рівним  $t \approx 4,11 > 3$ , що вказує на істотність і наневипадковість якісних змін. Тому можна вважати, що на формування основних професійних умінь, якими має володіти майбутній дизайнер, істотно вплинула експериментальна методика.

Галузевим стандартом вищої освіти України в освітньо-кваліфікаційній характеристиці молодшого спеціаліста у галузі знань 0202 „мистецтво”, напрям підготовки 6.020207 „дизайн” (див. Додаток А) передбачено такі рівні сформованості професійного вміння:

**О** - здатність виконувати дію, опираючись на носії інформації щодо неї;

**Р** - здатність виконувати дію, спираючись на постійний розумовий контроль без допомоги матеріальних носіїв інформації;

**Н** - здатність виконувати дію автоматично, на рівні навички.

Спостереження за роботою студентів показали, що експериментальна методика сприяла тому, що набуті під час навчання професійні вміння швидше переростали в навички, доведені до автоматизму. Розподіл студентів КГ і ЕГ за рівнями сформованості професійних умінь представлено в таблиці 3.4.

Таблиця 3.4

**Розподіл студентів КГ і ЕГ за рівнями сформованості  
професійних умінь**

Групи	Рівні		
	Рівень використання носіїв інформації	Рівень постійного розумового контролю	Рівень автоматизму
КГ (176 студ.)	95 (54,0%)	70 (39,8%)	11 (6,2%)
ЕГ (178 студ.)	33 (18,5%)	85 (47,8%)	60 (33,7%)

Проте це не означає, що всі професійні вміння молодших спеціалістів-дизайнерів мають бути доведеними до автоматизму. Дизайн – професія творча, а тому важливішими для дизайнера є творчі здібності. Тому в нашій практиці ми окремо визначали рівень умінь студентів виконувати реальні дизайнерські проекти, здійснюючи експертне оцінювання їхніх творчих робіт. За основу визначення рівня відповідних умінь нами було взято головні параметри та критерії оцінювання, що характеризують художню грамотність, розроблені О. Кайдановською:

- гармонізація мас і простору;
- врівноваженість частин і елементів композиції;
- оптимізація форми й характеру елементів;
- конструктивність, логічність побудови.

Кожна виконана практична робота оцінювалась за такими критеріями: креативність, технологічність, функціональність, естетичність і показниками, що представлені в таблиці 3.5:

Таблиця 3.5

**Критерії оцінювання творчих завдань з реального проектування**

Критерії	Показники
Креативність	Ступінь новизни
	Наявність авторської ідеї
	Наявність авторського стилю

Технологічність	Доцільність вибору матеріалу й технології виготовлення виробу
	Правильність технологічного виконання
	Надійність виробу в експлуатації
Функціональність	Відповідність функціональному призначенню
	Ергономічність
	Зручність у використанні
Естетичність	Правильність колірного рішення
	Дотримання пропорцій у формі
	Гармонізація із середовищем

Кожний із показників оцінювався за трьома рівнями: репродуктивний (3 бали), перетворювальний (4 бали), творчий (5 балів). За сумою балів, одержаних кожним студентом за виконання практичного творчого завдання, визначався рівень його професійних творчих умінь (творчих здібностей) за такою кваліметричною шкалою:

0 – 24 – відсутність умінь:

25 – 36 – репродуктивний рівень творчих здібностей;

37 – 48 бали – перетворювальний рівень творчих здібностей;

49 – 60 балів – творчий рівень.

Розподіл студентів КГ і ЕГ за рівнями виконання практичного творчого завдання представлено в таблиці 3.6.

Таблиця 3.6

**Розподіл студентів КГ і ЕГ за рівнями виконання практичного творчого завдання**

Групи	Рівні		
	репродуктивний	перетворювальний	творчий
КГ (176 студ.)	89 (50,6%)	71 (40,3%)	16 (9,1%)
ЕГ (178 студ.)	40 (22,5%)	83 (46,6%)	55 (30,9%)

Обчислювали й середній бал оцінювання творчих професійних умінь, який у ЕГ виявився 4,08, тобто значно більшим за середній бал в КГ, де він був 3,59. Проте таке усереднення є не зовсім доречним, оскільки цінним для галузі дизайну є не середній показник творчості, а частка дизайнерів з розвиненим творчим рівнем умінь. Більш наочнорозподіл студентів КГ і ЕГ за рівнями виконання практичного творчого завдання представлено на рис.3.1, звідки видно, що в експериментальних групах студентів, які здатні до творчого виконання професійних завдань, майже втричі більше.

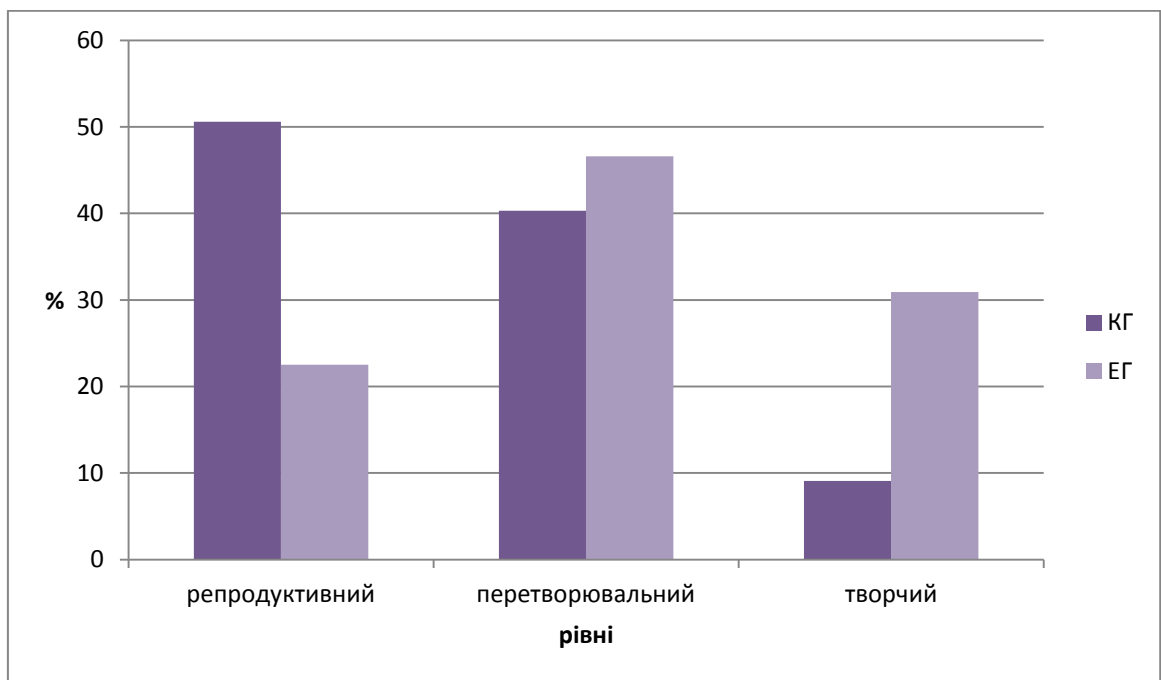


Рис.3.1.Розподіл студентів КГ і ЕГ за рівнями виконання практичного творчого завдання

Такі результати дають підстави вважати, що експериментальна методика забезпечує підготовку до успішної професійної діяльності, оскільки вміння створювати авторські творчі проекти в ієрархії професійних умінь претендують на статус інтеграційного феномена, що відображає універсальні принципи й основи професійної діяльності, здатні створити загальну картину професійної сфери, визначити місце і роль у ній для кожного окремого фахівця.

Проте бесіди з дизайнерами, які мають значний стаж роботи, показали, що для фахівців цієї галузі одних професійних умінь навіть творчого рівня

недостатньо. Для його успішної діяльності не менш важливими є його особистісно-професійні якості та здібності.

За умови застосування компетентнісного підходу, окрім вузькопрофесійних знань і вмінь, молодший спеціаліст-дизайнер, як було показано в першому розділі дисертації, має володіти ще й певними професійними якостями та здібностями, що забезпечують відповідність якості його послуг запитам споживачів і вимогам суспільства. Тому є потреба оцінити вплив експериментальної методики і на формування таких здатностей. Для початку визначимо найсуттєвіші з них.

Кваліфікаційна характеристика, як зазначає В. Беспалько, є найбільш примітивним засобом щодо формування мети в професійному навчанні [14], яка містить у собі перелік тих основних знань і вмінь, якими повинен оволодіти студент у процесі навчання. Автор пропонує для повного відображення об'єкту педагогічного впливу, для функціонування, розвитку та становлення особистості використовувати модель фахівця. Саме модель фахівця, на думку вченого, відображає тим чи іншим способом основні якості, здібності й здатності особистості фахівця з визначеними умовами його майбутнього функціонування. Побудова моделей і робота з ними в процесі професійної підготовки молодшого спеціаліста-дизайнера є важливим етапом формування професійних умінь майбутніх фахівців у сфері дизайну.

Навколишній світ зазнає швидких і постійних змін у щоденному житті, побуті, навколишньому середовищі, виробництві, культурі, моді тощо. Ми живемо й працюємо в інформаційну епоху, де обсяг інформації щоденно зростає, тому система знань є динамічною. Для здійснення професійної діяльності в швидкозмінних умовах дизайнеру необхідні вміння самостійного пошуку інформації. Тому важливою професійною якістю дизайнера є *самостійність*.

Вимога ХХІ століття – мати необхідну систему вмінь, що потрібні кожному, щоб здобути роботу. Багато безробітних людей не можуть змінити свого побуту саме з огляду на брак певних умінь, що допоможуть людині

пройти через будь-які випробування упродовж її робочого життя: комунікабельність, упевненість у собі, ініціативність, наполегливість, відповідальність, творчість, готовність до саморозвитку, конкурентоздатність, наполегливість, самоорганізованість та ін. Для дизайнера важливими є також розвиненість інтуїції, творчої уяви, спостережливості та ін.

Для оцінювання цих якостей було використано такі діагностичні методики: тест „Креативність” за Н. Вишняковою, тест „Розподіл та переключення уваги” за методикою Л. Столяренка, тест “Самооцінка творчого потенціалу особистості”, тест „Яка у вас мотивація до успіху?”, тест оцінювання комунікативних умінь, питальник „Оригінальність” за тестом „креативність” Н. Вишнякової, шкала самооцінювання результатів діяльності за методикою М. Гафітуліна, тести на визначення самостійності, терплячості Е. Рогова та ін. Окремі з цих методик представлені в додатку К.

Для одержання числових значень показників професійних якостей і подальшого їх порівняння в контрольних і експериментальних групах здійснювали кваліметричний розподіл рівнів за тестами у відповідності до шкали оцінювання в балах (таблиця 3.7).

До тестування були залучені всі студенти контрольних і експериментальних груп.

Таблиця 3.7

**Кваліметричний розподіл рівнів за тестами у відповідності до шкали оцінювання в балах**

Методика	Кількість рівнів	Шкала оцінювання рівнів
Питальник „Інтуїція” за тестом „креативність” Н. Вишнякової	0-2 бали – низький рівень 3-5 балів – середній рівень 6-8 балів достатній рівень 9-10 балів – високий рівень	низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3 високий рівень - 4
Питальник „Оригінальність” за тестом „креативність” Н. Вишнякової	0-2 бали – низький рівень 3-5 балів – середній рівень 6-8 балів достатній рівень 9-10 балів – високий рівень	низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3 високий рівень - 4

Тест оцінювання комунікативних умінь	70-100 % – Ви поганий співрозмовник 40-70 % – Вам властиві деякі недоліки 10-40 % – Ви гарний співрозмовник 0-10 % – Ви відмінний співрозмовник	низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3 високий рівень - 4
Тест „Розподіл та переключення уваги” за методикою Л. Столяренка	1) – 5 помилок 2) 5 хв. 31 с. – 6 хв. 30 с. 3-4 помилки 3) 5 хв. 31 с. – 6 хв. 30 с. – 1-2 помилки 4) 2 хв. 41 с. – 5 хв. 30 с без помилок 5) 2 хв. 40 с. та менше без помилок	нульовий рівень - 0 низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3 високий рівень - 4
Шкала самооцінки результатів творчої діяльності за методикою М.Гафітуліна.	1. Повторив відоме (вихідне) 2. Трохи змінив відоме (використав уже відоме) 3. Якісно змінив відоме 4. Придумав своє нове.	низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3 високий рівень - 4
Тест “Самооцінка творчого потенціалу особистості”	48 і більше балів - значний творчий потенціал. 24 - 47 балів. є якості, які дозволяють творити, але є й бар’єри. 23 і менше балів. Низка самооцінка	низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3
Тест „Творча уява”	Якщо з ключем співпадає до 1-3 варіанти відповідей, то рівень творчої уяви низький; 4-6 – середній рівень; 7-8 – достатній; 9-10 – високий	низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3 високий рівень - 4
Тест „Мотивація до успіху”	Менше 14 балів – мотивація до успіху дуже слабка (низький рівень); 15-20 балів – середня мотивація до успіху; 21-27 – достатня; 28-32 бали – надзвичайно сильна мотивація до успіху.	низький рівень - 1 середній рівень - 2 достатній рівень - 3 високий рівень - 4
Тест на визначення самостійності за Е. Роговим	<b>0-14 балів.</b> Нерішуча людина, яка швидше за все, розгубиться в складній ситуації. <b>15-29 балів.</b> Сильний характер. Самостійність є високою і вона повністю обґрунтована. <b>30-44 бали.</b> Самостійна у всьому людина, яка абсолютно не прислухається до думки оточуючих, але зайва самовпевненість дизайнера - серйозний недолік.	низький рівень - 1 середній рівень - 4 високий рівень – 2

Тест на терплячість за Е. Роговим	<b>Понад 36.</b> Нетерпляча людина, яку дратує майже все. Це посилює конфлікти з оточуючими. <b>Від 13 до 36.</b> Не драматизуючи повсякденні негаразди, людина здатна легко забувати про них. <b>Менше 13.</b> Досить спокійна людина, яка реально сприймає життя. А це гарантія проти стресів.	низький рівень - 1 середній рівень - 2 високий рівень – 3
Тест на визначення рівня конкурентоспроможності за Е. Роговим	30-42 бали - дуже низький; 43-57 балів - низький; 58-70 балів - нижче за середній; 71-83 бали - трохи нижче за середній; 84-96 бали - середній; 97-109 балів - трохи вище за середній; 110-122 бали - вище за середній; 123-137 балів - високий; 138-150 балів - дуже високий.	нижче за середній – 1 середній - 2 вище за середній - 3 високий - 4.
Тест на визначення самоорганізованості до самоосвіти за Е. Роговим	<b>менше 61 балі.</b> Немає чіткої системи самостійної організації. <b>61-71 бал.</b> Середня організованість <b>72-78 балів.</b> Високоорганізована людина.	низький рівень - 1 середній рівень - 2 високий рівень – 3
Тест на визначення рівня саморозвитку за Е. Роговим	15-35 – зупинений саморозвиток. 36-54 – відсутня сформована система саморозвитку, орієнтація на розвиток значно залежить від умов; 55-75 балів – активний саморозвиток;	низький рівень - 1 середній рівень - 2 високий рівень – 3

Усереднені результати тестування представлені в таблиці 3.8.

Таблиця 3.8

**Особистісно-професійні якості, якими повинні володіти майбутні дизайнери**

Професійні якості	До експерименту		Після експерименту	
	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ
1. Інтуїція	3,2	2,8	3,1	3,6
2. Оригінальність	2,9	2,8	3,3	3,6
3. Комунікабельність	3,2	3,1	3,2	3,7
4. Розподіл і переключення уваги	3,1	2,8	3,1	3,6
5. Творчість діяльності	3,2	2,9	3,2	3,7
6. Творчий потенціал	2,7	2,6	2,7	3,6
7. Творча уява	2,8	2,7	2,8	3,6
8. Мотивація до успіху	3,1	2,7	2,8	3,6
9. Самостійність	3,2	2,9	2,8	3,6

10. Терплячість	2,9	2,6	2,9	3,5
11. Конкурентоспроможність	3,1	3,0	3,2	3,4
12. Самоорганізованість	2,8	2,7	3,0	3,6
13. Рівень саморозвитку	3,0	2,9	3,3	3,7
Середні значення				

Суттєвість змін у формуванні особистісно-професійних якостей майбутніх дизайнерів краще видно на діаграмі (рис. 3.2), де рівні якостей студентів експериментальних груп до і після експерименту представлені найнижчою та найвищою кривими відповідно.

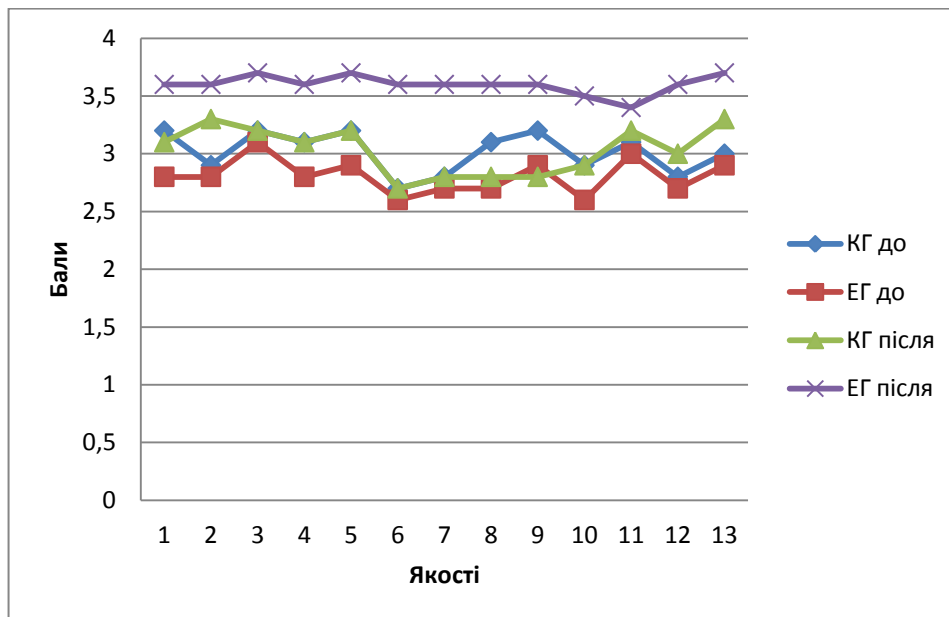


Рис. 3.2 Динаміка розвитку особистісно-професійних якостей студентів контрольних і експериментальних груп до і після експерименту.

Одержані результати тестування також перевіряли на суттєвість розходжень між КГ та ЕГ за допомогою обчислення коефіцієнту Стюдента. Оскільки ймовірність випадковості розходжень виявилась дуже малою, то це свідчить, що числові значення показників в експериментальних групах істотно відрізняються від числових значень до і після експерименту, і така розбіжність не випадкова, а зумовлена впливом експериментальної методики.

Для отримання загальної картини впливу експериментальної методики на якість підготовки майбутніх спеціалістів-дизайнерів проаналізуємо величину

якісних змін, що відбулися в знаннях, уміннях, творчих здібностях і особистісно-професійних якостях студентів КГ і ЕГ (табл. 3.9).

Таблиця 3.9

**Величини якісних змін у знаннях, уміннях, творчих здібностях і особистісно-професійних якостях студентів (до і після експерименту)**

	КГ до	зміни	КГ після	ЕГ до	зміни	ЕГ після
знання	3,51	+0,20	3,71	3,47	+0,49	3,96
уміння	3,17	+0,52	3,69	3,05	+0,86	3,91
творчі здібності	3,11	+0,48	3,59	3,07	+1,01	4,08
професійні якості	2,86	+0,17	3,03	2,81	+0,80	3,61

З таблиці 3.5 видно, що найбільші якісні зміни за традиційної методики відбуваються в знаннях. В експериментальних групах суттєві зміни відбулися стосовно розвитку вмінь і особистісно-професійних якостей, а найбільш розвиненими виявились творчі здібності. Це означає, що запропонована нами експериментальна методика має практичне спрямування, забезпечуючи майбутнім дизайнерам практичну готовність до професійної діяльності.

Такі висновки підтверджуються також результатами відтермінованого контролю. Відтермінований контроль за професійним зростанням випускників коледжа проводився з використанням сукупності методів аналізу відгуків клієнтів про роботу дизайнерів, бесід з колегами, адміністрацією підприємств, у яких працевлаштувались випускники коледжа, аналізу результатів професійної діяльності випускників. Результати відтермінованого контролю підтвердили не лише високий рівень знань і вмінь молодших спеціалістів-дизайнерів, а й тенденцію до професійного саморозвитку студентів експериментальних груп, основи якої були закладені в період навчання в коледжі. Одержані результати дозволяють констатувати, що мета дослідження досягнута, гіпотеза підтверджена, завдання виконані.

### **Висновки до третього розділу.**

Методологія здійсненого дослідження спиралась на систему наукових підходів таких як: аксіологічний, культурологічний, компетентнісний, особистісно орієнтований, діяльнісний, професіографічний, системний. Така спрямованість методологічних підходів до підготовки дизайнерів дозволила визначити проблеми дизайн-освіти, знайти шляхи розв'язання проблем, здійснити пошук необхідної структурно-змістової сфери освіти, найбільш раціональних методів реалізації дизайн-освітньої практики.

Оцінювання одержаних результатів формування професійних знань і вмінь молодших спеціалістів-дизайнерів методами математичної статистики підтвердило ефективність реалізації визначених і обґрунтованих у дослідженні педагогічних умов.

Аналіз практики дизайн-освіти в коледжах показав, що, прагнучи вдосконалити застарілу систему навчання дизайну, викладачі реформують зміст навчальних курсів, застосовують інноваційні методи й технології навчання. Проте основним чинником професійного становлення майбутнього дизайнера як творчої особистості, як показали наші дослідження, є його мотивація до саморозвитку й самоосвіти, а одним з найефективніших чинників, що впливають на мотивацію майбутніх дизайнерів до саморозвитку й самоосвіти, є залучення студентів до участі у вітчизняних і міжнародних конкурсах.

Реалізація педагогічних умов формування знань і вмінь майбутніх спеціалістів-дизайнерів дала такі результати:

- перша умова – застосування методів і прийомів навчання, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії– забезпечила розвиток творчого потенціалу студентів;
- друга умова – використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів – дозволила підготувати фахівця-дизайнера, який відповідає потребам сучасного виробництва, інтенсифікувати освітній процес, вирішити низку проблем матеріально-технічного забезпечення навчального процесу; забезпечила тісний зв'язок

теорії з практикою; сприяла виробленню вмінь ведення документації, спілкування із замовниками;

- третя умова – забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках – сприяла самореалізації студентів і формуванню в них потреби до професійного саморозвитку.

Достовірність одержаних результатів упровадження експериментальної методики забезпечувалась різноманітністю діагностичних методик і форм контролю, адекватним застосуванням методів математичної статистики [117; 118; 119; 120].

## ВИСНОВКИ

1. Аналіз становлення та розвитку професійної дизайн-освіти показав, що до послуг дизайнера суспільство пред'являє все вищі і вищі вимоги. Сучасний дизайнер має бути всебічно підготовленим фахівцем, який поєднує в своєму професійно-художньому чутті знання з інженерно-технічної галузі, принципів формотворення, ергономіки. Він повинен володіти вмінням виконувати проектні розробки комплексних об'єктів (малі архітектурні форми, промисловий дизайн, рекламні пропозиції), здійснювати авторський контроль за виконанням дизайн-проекту, прогнозувати напрями розвитку сучасного дизайну, забезпечувати відповідний рівень якості виконання проектних розробок.

Професія дизайнера має свою специфіку, що відрізняє її від інженерних і художніх професій. Дизайнер перебуває на перетині матеріальної та духовної діяльності. Його завдання – задовольнити як матеріальні, так і духовні потреби людини. Без наявності в дизайнера системи природничо-наукових, технічних і естетичних знань, без використання досвіду і надбань живопису, скульптури, архітектури, прикладного мистецтва його професійна діяльність неможлива.

Від дизайнера вимагається також здатність вивчати, накопичувати й синтезувати ідеї, а також швидко освоювати нові напрями. Тому необхідними для нього є такі якості, як самостійність, оригінальність, творчість, мотивація до успіху, самоорганізованість, прагнення саморозвитку. Щоб забезпечити відповідність цим вимогам, навчальні заклади, що готують дизайнерів, змушені постійно підвищувати рівень їхньої професійної підготовки.

Для розроблення структури професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів було здійснено аналіз Галузевого стандарту, в якому загальні вимоги до властивостей і якостей випускників коледжів подаються у вигляді переліків компетенцій щодо вирішення певних проблем і завдань соціальної діяльності, інструментальних і загальнонаукових задач і системи вмінь, що забезпечують наявність цих компетенцій. До компетенцій, якими мають володіти молодші спеціалісти-дизайнери, в Галузевому стандарті віднесено:

соціально-особистісні; загальнонаукові; інструментальні, загальнопрофесійні та спеціалізовано-професійні. Кваліфікаційна характеристика професії дизайнер (з дипломом молодшого спеціаліста) передбачає комплекс знань і навичок з: виконання робочих і творчих ескізів об'єктів діяльності за видами робіт, робочих проектів моделей; виконання проектів реклами; здійснення фахових робіт з підготовки та проведення тематичних експозицій; оформлення інтер'єрів та екстер'єрів; проведення авторського нагляду за практичним виконанням дизайн-проектів.

Для виконання таких завдань молодшому спеціалісту-дизайнеру необхідні такі вміння: дослідницькі, проектувальні, технологічні, організаційні, управлінські, контролювальні, технічні.

2. Для оцінювання якості виконання студентами дизайн-проектів нами розроблено *критерії* (креативність, технологічність, функціональність, естетичність), *показники* (ступінь новизни, наявність авторської ідеї, наявність авторського стилю, доцільність вибору матеріалу й технології виготовлення виробу, правильність технологічного виконання, надійність виробу в експлуатації, відповідність функціональному призначенню, ергономічність, зручність у використанні, правильність колірного рішення, дотримання пропорцій у формі, гармонізація із середовищем) і *рівні* (репродуктивний, перетворювальний, творчий) виконання завдань реального проектування та *показники професійних якостей* молодших спеціалістів-дизайнерів (самостійність, комунікабельність, упевненість у собі, ініціативність, наполегливість, відповідальність, творчість, готовність до саморозвитку, конкурентоздатність, наполегливість, самоорганізованість).

Результати діагностики на констатувальному етапі професійних умінь, якими, відповідно до Галузевого стандарту, має володіти майбутній молодший спеціаліст-дизайнер, показали задовільний рівень підготовки молодших спеціалістів-дизайнерів у коледжах. Проте така ситуація не задовольняє вимог сучасного суспільства, що прагне підвищення стандартів життя та естетизації середовища життєдіяльності.

3. Систематизація наукових праць у сфері дизайнерської освіти дозволила визначити принципи побудови системи професійної підготовки майбутніх молодших спеціалістів-дизайнерів: методологічні (гуманізації, диференціації, демократизації, індивідуалізації, компетентнісного підходу до змісту освіти, неперервності, випереджувального характеру освіти), дидактичні (науковості, наочності, послідовності, системності, зв'язку теорії з практикою), специфічні для дизайн-освітньої практики (соціальної зумовленості, інтеграції, розвитку, варіативності, художньо-професійного самовдосконалення).

На основі аналізу наукових досліджень з проблем дизайн-освіти, практики підготовки дизайнерів і результатів опитування керівників дизайнерських фірм були визначені та обґрунтовані педагогічні умови формування вмінь майбутніх спеціалістів-дизайнерів у процесі фахової підготовки, реалізація яких здійснювалась з урахуванням вище зазначених принципів і дала такі результати:

- перша умова – застосування методів і прийомів, спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії – забезпечила розвиток творчого потенціалу студентів;
- друга умова – використання інноваційних технологій для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів – дозволила підготувати фахівця, який відповідає потребам сучасного виробництва, інтенсифікувати освітній процес, вирішити низку проблем матеріально-технічного забезпечення навчального процесу;
- третя умова – забезпечення мотивації до творчого саморозвитку завдяки участі в конкурсах і виставках – сприяла самореалізації студентів і формуванню в них потреби до професійного саморозвитку.

Перша педагогічна умова реалізовувалася за допомогою використання відповідних репродуктивних (відтворення елементів проектів відомих дизайнерів) і творчих *вправ* (створення авторських елементів дизайнерських проектів), *методів* (евристичні, композиційні, проектні, макетні, емоційного сприйняття, інтерпретації та стилізації) і *прийомів* навчання (аналіз творів

знаних художників, дизайнерів; практичні заняття в дизайнерських салонах, виставках; виконання завдань реального проектування; експертне оцінювання творчих робіт на експозиціях), спрямованих на розвиток художньо-образного мислення, творчої уяви і фантазії.

Друга педагогічна умова реалізовувалася за допомогою використання інноваційних технологій навчання (проектні технології, інформаційно-комунікаційні технології, контекстне навчання) для формування професійних умінь майбутніх дизайнерів.

Третя педагогічна умова реалізовувалася за допомогою організації участі студентів у конкурсах „Графічне трактування предметного середовища екстер'єру”, конкурсі розпису скляних куль „Легенди Львова” тощо та виставках творчих робіт („Львівський меблевий салон”, „Київ Експо Меблі”, „Меблева індустрія” та ін.).

**4.Ефективність** запропонованих педагогічних умов формування професійних умінь молодших спеціалістів-дизайнерів перевірялась шляхом оцінювання знань, умінь, творчих здібностей і особистісно-професійних якостей з використанням спеціальних діагностичних методик. Опрацювання одержаних результатів методами математичної статистики показало, що суттєві якісні зміни в експериментальних групах відбулися стосовно розвитку вмінь і особистісно-професійних якостей, а найбільш розвиненими виявились творчі здібності. Це означає, що запропонована експериментальна методика має практичне спрямування, забезпечуючи майбутнім дизайнерам необхідний рівень конкурентоздатності.

Отже, завдання дослідження виконано, мети досягнуто, гіпотезу підтверджено.

До напрямів подальших досліджень відносимо створення методичного забезпечення фахових дисциплін з урахуванням сучасних тенденцій розвитку дизайну в Україні та передового світового досвіду підготовки дизайнерів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абсалямова И. Р. Формирование основ профессиональной компетентности дизайнера в техническом колледже : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 «Теория и методика профессионального образования» / И. Р. Абсалямова. – Москва, 2007. – 20 с.
2. Агапова Т. П. Формування творчої активності студентів творами живопису в навчальному процесі : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Т. П. Агапова. – Харків, 1996. – 20 с.
3. Антонович Є. А. Проблеми теорії та методології дизайну / Є. А. Антонович // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – Вип. 26 : Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології). – С. 12-22.
4. Анцупова Л. Д. Междисциплинарные связи в структуре творческой деятельности дизайнера : автореф. дис. ... канд. искусствоведения / Л.Д. Анцупова ; Моск. высш. худож.-пром. училище (б. Строгановское).– М., 1989.– 25 с.
5. Арефьева О. В. Профессиональная подготовка студентов-дизайнеров в процессе обучения компьютерной графике : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / О. В. Арефьева ; ГОУ ВПО «Магнитогорский государственный университет». – Магнитогорск, 2007. – 189 с.
6. Аронов В. Теоретические концепции зарубежного дизайна / В. Аронов. –М. : ВНИИТЭ, 1992. – 121 с.
7. АССОЛЬ-Дизайн [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://assol.org/programmnye\\_produkty/po\\_dlya\\_proektirovaniya\\_mebeli](http://assol.org/programmnye_produkty/po_dlya_proektirovaniya_mebeli).
8. Бакум З. П. Педагогічні умови формування професійної компетентності майбутніх дизайнерів одягу / З. П. Бакум, Л. В. Саприкіна // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка. –2014. – № 1. – С. 44-49.
9. Баніт О. Модель розвитку професійної майстерності викладачів графічного дизайну /Ольга Баніт // Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи : зб. наук. пр. – К. : Видавець ПП Лисенко М. М. – 2012. – Вип. 5. – С. 6-15.
10. Безмоздин Л. Н. В мире дизайна / Л. Н. Безмоздин // Ташк. политех. ин -т им. Бируни. –Ташкент : Фан, 1990. – 311 с.
11. Безродний П. П. Архітектурні терміни : короткий російсько-український тлумачний словник / П. П. Безродний // за ред. В. В. Савченка.– 2-ге вид., випр. і допов. – К. : Вища шк., 2008. – 263 с.
12. Беликов В. А. Образование. Деятельность. Личность : монография / В. А. Беликов. – М. : Академия Естествознания, 2010. – 310 с.
13. Бережнова Е. В. Прикладное исследование в педагогике : монография / Е. В. Бережнова. – М. ; Волгоград : Перемена, 2003. – 164 с.
14. Беспалько В. П. Основы теории педагогических систем / В. П. Беспалько. – Воронеж : Изд. Воронеж. ун-та, 1977. – 303 с.
15. Бібік Н. М. Компетентнісний підхід і рефлексивний аналіз застосування /

- Надія Михайлівна Бібік // Компетентнісний підхід у сучасній освіті : світовий досвід та українські перспективи : бібліотека з освітньої політики / [під заг. ред. О. В. Овчарук]. – К. : «К.І.С.», 2004. – С. 45-51.
16. Бірюков М. Ю. Особливості та асоціативність сприйняття геометричних форм / М. Ю. Бірюков // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін.; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг: КДПУ, 2009. – Вип. 26 : Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології). – С. 44-49.
  17. Богоявленская Д. Б. О предмете и методе исследования творческих способностей / Д. Б. Богоявленская // Психологический журнал. – 1995. – № 6. – С. 49-58.
  18. Бровченко А. І. Формування фахової компетентності з основ етнодизайну у майбутніх вчителів трудового навчання : науково-методичний посібник / А. І. Бровченко, В. П. Тименко. – К. : Інформаційні системи, 2006. – 150 с.
  19. Бульба Т. Ю. Роль мистецьких дисциплін у фаховій підготовці дизайнерів / Т. Ю. Бульба // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – Вип. 26 : Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології). – С.72-76.
  20. Бундина Ю. М. Формирование профессиональной компетентности студентов-дизайнеров как аксиологическая проблема / Ю. М. Бундина // Вестник Одесского гос. ун-та. – 2006. – Т. 1., № 6. – С. 92-97.
  21. Быков В. Н. Научно-технический прогресс и дизайн / В. Н. Быков // Научно-технический прогресс и искусство. – М. : Изд-во МГУ, 1971. – 187 с.
  22. Вербицкий А. А. Контекстно-компетентностный подход к модернизации образования / А. А. Вербицкий // Высшее образование в России. – 2010. – № 5. – С. 31-37.
  23. Вергунов С. В. 3D-модель и 3D-моделирование в промышленном дизайне / С. В. Вергунов // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – Вип. 26 : Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології). – С. 84-89.
  24. Визуальная культура – визуальное мышление в дизайне / В.Ф. Колейчук и др. – М. : ВНИИТЭ, 1990. – 87 с.
  25. Волкова В. В. Дизайн рекламы : учеб. пособие / В. В. Волкова. – М. : Книжный дом «Университет», 1999. – 143 с.
  26. Волкотруб И. Т. Основы художественного конструирования. Моделирование материалов и биоформ / И. Т. Волкотруб. – К. : Выща шк. Головное изд-во, 1982. –152 с.
  27. Волкотруб И. Т. Основы художественного конструирования : учебн. для сред. спец. заведений / И. Т. Волкотруб. – 2-е изд., перераб. и доп. – К. : Выща шк., 1988. – 191 с.
  28. Воловик П. М. Теорія імовірностей і математична статистика в педагогіці / П. М. Воловик. – К. : Радянська школа, 1969. – 220 с.
  29. Воронов Н. В. О сегодняшнем понимании дизайна / Н. В. Воронов // Дизайн

- : сборник научных трудов.– М. : НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств, 1996. – Вып. IV. – С. 3-13.
30. Воронов Н. В. Очерки истории отечественного дизайна. Ч.1. Этапы развития мирового дизайна / Н. В. Воронов ; Моск. гос. худож.-пром. ун-т им. С. Г. Строганова. – М., 1997. – 101 с.
  31. Галушка О. О. Напрями удосконалення інформаційного забезпечення підготовки дизайнерів / О. О. Галушка // Вісник ХДАДМ. – 2011. № 4. – С. 163.
  32. Гамаюнов В. Н. Основы дизайна : учеб. пособие для студентов худож.-граф. фак. пед. ин-тов / В. Н. Гамаюнов, Ю. Г. Коробковский. – М. : Альфа, 1993. – 100 с.
  33. Гедвилло О. Готуємо викладачів основ дизайну в школі / О. Гедвилло, Н. Знамеровська // Трудова підготовка в закладах освіти. – 1996. – № 1. – С. 25-27.
  34. Генисаретский О. И. Проблемы исследования и развития проектной культуры дизайна : автореф. дис. ... канд. искусствоведения / О. И. Генисаретский // ВНИИТЭ.– М., 1988.– 20 с.
  35. Генисаретский О. И. Дизайн и эргономика: варианты взаимоотношений в процессе гуманизации образа жизни / О. И. Генисаретский, Н. А.Носов // Гуманитарно-художественные проблемы образа жизни и предметной среды / Труды ВНИИТЭ. – М. :ВНИИТЭ, 1989. – Вып. 59. – С. 101-116.
  36. Гервас О.Формування знань з основ дизайну в майбутніх вчителів трудового навчання / О. Гервас // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2004. – № 1. – С. 26–29.
  37. Гладких В. Г. Креативность будущего дизайнера / В. Г. Гладких, О. П. Тарасова, О. Н. Шевченко // Высшее образование в России. – 2009. – № 3. – С. 131-136.
  38. Глазычев В. Л. Образ системности в дизайне / В. Л. Глазычев // Техническая эстетика. – 1981. – № 5. – С. 17-19.
  39. Графічний планшет. – Режим доступу : [http://ru.wikipedia.org/wiki/Графический\\_планшет](http://ru.wikipedia.org/wiki/Графический_планшет).
  40. Гройс Б. Мистецтво, дизайн, політика / Б. Гройс. – 2004. – № 3. – С. 54-57.
  41. Гуревич Р. С. Роль інтеграції навчальних знань у гуманізації технічної освіти / Р. С. Гуревич, А. М. Коломієць // Неперервна професійна освіта: теорія і практика / Науково-методичний журнал. – 2002. – Вип. 3(7). – С. 45-54.
  42. Гусейханов М. К. Компьютерное моделирование на лекциях / М. К. Гусейханов, У. Г.-Г. Магомедова // Инновационные технологии в гуманитарных науках : труды международной конференции. – Ульяновск : УлГУ, 2009. – С. 157.
  43. Даниленко В. Я. Витоки дизайн-освіти (за матеріалами провідних дизайнерських шкіл світу) / В. Я. Даниленко // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Харків : ХДАДМ, 2002. – № 3. – С. 38-48;

44. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури / В. Я. Даниленко. – Харків : ХДАДМ «Колорит», 2005. – 243 с.
45. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник / В. Я. Даниленко – Харків : ХДАДМ, 2003. – 320 с.
46. Даниленко В. Я. Світоглядні підвалини дизайну / В. Я. Даниленко // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Харків : ХДАДМ, 2002. – № 2. – С. 68-74.
47. Декоративно-прикладне мистецтво з практикумом у навчальних майстернях : навчальний посібник / за ред. Є. А. Антоновича Ч. XI. – К. : РНМК, 1993. – 112 с.
48. Джеджула О. М. Актуальні проблеми графічної підготовки студентів вищих навчальних закладів / О. М. Джеджула. – Вінниця : ВЦ ВДАУ, 2005. – 280 с.
49. Джонс Дж. К. Методы проектирования : пер. с англ. / Дж. К. Джонс. – 2-е издание, доп. – М. : Мир, 1986. – 326 с.
50. Джонс С. Fashion-дизайн. Все, что нужно знать о мире современной моды / С. Джонс – СПб. : Питер, 2012. – 176 с.
51. Дизайн архитектурной среды : краткий словарь-справочник / под ред. С. М. Михайлова. – Казань : Дан, 1994. – 120 с.
52. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г. Б. Минервин [и др.] ; под общ. ред. Г. Б. Минервина и В. Т. Шимко. – М. : Архитектура-С, 2004. – 288 с.
53. Дизайн : сб. науч. тр. / Рос. акад. художеств НИИ теории и истории изобразит. искусств, Отделение дизайна РАХ. – М., 1995. – Вып. 3. – 139 с.
54. Дмитрук А. Г. По законам красоты : О дизайнерском творчестве / А. Г. Дмитрук. – К. : Мистецтво, 1985. – 78 с.
55. Долгоруков А. М. Стратегическое искусство: целеполагание в бизнесе, разработка стратегий, воплощение / А. М. Долгоруков. – М. : ООО «1С-Пабблишинг», 2004. – 367 с.
56. Ейвас Л. Ф. «Основы етнодизайну» в структурі підготовки студентів спеціальності 6.020200. Дизайн / Л. Ф. Ейвас // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. Вип. 26 : Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – С. 137-142.
57. Ёлочкин М. Е. Подготовка специалиста-дизайнера среднего звена в условиях организации инновационной образовательной среды : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Ёлочкин Михаил Евгеньевич ; [Институт развития проф. образования]. – Москва, 2010. – 321 с.
58. Європейська Школа Дизайну [Електронний ресурс]. – Режим доступу : [http://eds.co.ua/ru/interior\\_prof.htm](http://eds.co.ua/ru/interior_prof.htm).
59. Жданова Н. С. Проектная графика как фактор реализации профессиональной подготовки будущих дизайнеров / Н. С. Жданова // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2005. – № 6. – С. 35. – Спец. приложение «Дизайн».

60. Жердев Е. В. Художественное осмысление объекта дизайна / Е. В. Жердев. – М., 1993. – 130 с.
61. Зайцев А. Наука о цвете и живопись / А. Зайцев. – М. : Искусство, 1986. – 158 с.
62. Залкінд В. В. Підвищення рівня професійної освіти за профілем «Дизайн» в умовах існування індустрії моди / В. В. Залкінд, О. І. Косенко // Проблеми інженерно-педагогічної освіти : зб. наук. пр. – Харків : УПА, 2010. – № 28-29. – С. 44-48.
63. Зеленов Л. А. История и теория дизайна : учеб. пособие / Л. А. Зеленов // Нижегород. гос. архит. ун-т. – Н. Новгород, 2000. – 46 с.
64. Земченко Т. Ю. Графические трансформации в пропедевтике дизайна (на примере фронтальных композиций) / Т. Ю. Земченко // СПб. гос. худ.-пром. академия. – СПб., 1999. – 75 с.
65. Зимняя И. А. Педагогическая психология : учебник для вузов. / И. А. Зимняя. – изд. второе, доп., испр. и перераб. – М. : Логос, 2001. – 384 с.
66. Зимогляд Н. С. Модель професійної діяльності дизайнера одягу з проектування швейних виробів / Н. С. Зимогляд // Проблеми інженерно-педагогічної освіти : зб. наук. пр. – Харків : УПА, 2010. – №28-29. – С. 48 – 58.
67. Зінченко С. В. Підготовка майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах до викладацької діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / С. В. Зінченко ; Ін-т пед. освіти і освіти дорослих АПН України. – К., 2009. – 20 с.
68. Зінченко С. Психолого-педагогічна підготовка майбутніх дизайнерів до викладацької діяльності у вищих навчальних закладах / С. Зінченко, Н. Федорова // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспектива : зб. наук. пр. – К. : Інститут реклами, 2007. – Вип. 10. – С. 67-74.
69. Иллюстрированный словарь архитектурных терминов и понятий / под ред. Н. Ш. Сагоян. – Волгоград, 1999. – 345 с.
70. Кабанова-Меллер Е. Н. Психология формирования знаний и навыков у школьников / Е. Н. Кабанова-Меллер. – М. : Изд-во Акад. пед. наук РСФСР, 1962. – 376 с.
71. Кантор К. До проблеми суспільної природи дизайну / К. Кантор // Питання технічної естетики. – 1970. – Вип. 2. – С. 18-80.
72. Карпова С. Н. Модель формирования художественно-профессиональной культуры будущих архитекторов в процессе подготовки в высших учебных заведениях / С. Н. Карпова // Zbiór raportow naukowych. – Poznan. – 2014. – S. 71-78.
73. Каукина О. В. Формирование проектной культуры будущих дизайнеров в процессе профессиональной подготовки в вузе : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / О. В. Каукина. – Магнитогорск, 2010. – 25 с.
74. Климов В. П. Научное обеспечение дизайн-образования / В. П. Климов // Образование и наука. Известия УрОРАО. – 2005. – № 21(32). – С. 34-35.
75. Ковешникова Е. Н. Теория и методика художественного и профессионального образования (на материале подготовки дизайнеров) :

- дис. ... д-ра пед. наук. / Е. Н. Ковешникова. – М., 2000. – 388 с.
76. Кожуховская С. М. Дизайн-образование. Структура. Содержание и методы реализации : автореф. дис. ... д-ра пед. наук : спец. 13.00.08 «Теория и методика профессионального образования» / С. М. Кожуховская / Московский педагогический государственный университет. – Москва, 2012. – 40 с.
  77. Кожуховская С. М. Дизайн-образование. Структура. Содержание и методы реализации / С. М. Кожуховская. – Нальчик : Изд-во Каб.-Балк. гос. ун-т, 2011. – 411 с.
  78. Кожуховская С. М. Особенности дизайн-подготовки в условиях реформирования образования / С. М. Кожуховская, И. Е. Кожуховская // Теория и методика профессионального образования. Вестник Московского государственного агроинженерного университета им. В. П. Горячкина, 2010. – Вып. 4. – С. 126-130.
  79. Козак Т. С. Дипломне проектування як засіб формування готовності майбутніх дизайнерів до професійної діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. – Вінниця, 2010. – 20 с.
  80. Козлова Т. В. Костюм. Теория художественного проектирования : учебник для вузов / Т. В. Козлова. – М. : МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2005. – 380 с.
  81. Козяр М. М. Науково-педагогічний словник / М. М. Козяр, І. М. Козловська. – Львів : СПОЛОМ, 2011. – 216 с.
  82. Кокаева Ф. А. Использование интерактивных электронных программ в реализации образовательных проектов / Ф. А. Кокаева // Инновационные технологии в гуманитарных науках : труды международной конференции. – Ульяновск : УлГУ, 2009. – С. 154.
  83. Коломієць Д. І. Обґрунтування педагогічних умов формування професійних умінь молодших спеціалістів дизайнерів / Дмитро Коломієць, Зіновій Макар // Сучасні технології навчання у професійній підготовці майбутніх фахівців : матеріали Всеукраїнської наук.-практ. конф. – Львів : СПОЛОМ, 2013. – С. 330-333.
  84. Композиционные средства и приемы выразительности в дизайне / ВНИИТЭ.– М., 1982. – 100 с.
  85. Кондратьева Е. А. Дизайн и экология культуры / Екатерина Анатольевна Кондратьева. – М. : Московский государственный художественно-промышленный университет им. С. Г. Строганова, 2000. – 105 с.
  86. Кондратьева К. А. Этнокультурные основы в практике современной региональной дизайн-графики / К. А. Кондратьева. – М., 2005. – 156 с.
  87. Концепція Державної цільової програми розвитку національного дизайну на 2007-2011 роки (Проект) // Сайт Спільки дизайнерів України. – Режим доступу: <http://www.design.org.ua/documents.php>
  88. Концепція професійно-художньої освіти // Професійно-технічна освіта. – 2000. – № 2. – С. 43–47.
  89. Корнієнко Т. А. Формування та розвиток концепції дизайну сучасного міста: теоретико-методологічні аспекти / Т. А. Корнієнко // Гуманітарний вісник ЗДІА. – 2012. – № 51. – С. 49-64.

90. Космина О. Ю. Инновации в культуре – традиция и мода / О. Ю. Космина // Мода и дизайн: исторический опыт – новые технологии.– Санкт-Петербург, 2000. – С. 51.
91. Костиря Ю. А. Екскурсія в музей як форма художньо-естетичного розвитку особистості студента / Ю. А. Костиря // Духовність особистості: методологія, теорія і практика : зб. наук. пр. : матеріали міжнародної наукової конференції «Духовний розвиток особистості: методологія, теорія і практика», (2-3 червня) / гол. ред. Г. П. Шевченко – Луганськ : Вид-во Східноукр. нац. ун-ту ім. В. Даля, 2004.– Вип. 4, частина II. – С. 93-98.
92. Котирло Т. Особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів-викладачів у вищих навчальних закладах / Тамара Котирло // Професійне становлення особистості: проблеми і перспективи : матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції. – Хмельницький, 2011. – С. 164-167.
93. Коцюбинский А. О. Компьютер для художника / А. О. Коцюбинский, С. В. Грошев. – М. : ТРИУМФ, 2000. – 448 с.
94. Кремень В. Г. Нові вимоги до якісної освіти / Василь Григорович Кремень // Освіта України. – 2006. – № 45-46. – С. 6-7.
95. Крутецкий В. А. Проблема способностей в психологии / В. А. Крутецкий. – М. : Знание, 1971. – 109 с.
96. Кузин В. С. Основы обучения изобразительному искусству в школе : пособие для учителей / В. С. Кузин. – 2-е изд., доп. и перераб. – М. : Просвещение, 1999. – 234 с.
97. Курьерова Г. Г. Экология предметного мира как стратегия дизайна в постиндустриальный период / Г. Г. Курьерова. – М. : ВНИИТЭ, 2008. – 132 с.
98. Лаврентьев А. Н. История дизайна : учеб. пособие для вузов / А. Н. Лаврентьев. – М. : Гардарики, 2006. – 303 с.
99. Легенький Ю. Г. Дизайн: культурология и эстетика / Ю. Г. Легенький. – М., 2000. – 352 с.
100. Легенький Ю. Г. Национальная модель дизайна в Украине // Тезисы докладов международной конференции "Дизайн-2000". –Херсон : ХГТУ, 2000. –С. 7-10.
101. Ленинградская школа дизайна. Опыт подготовки дизайнеров в ЛВХПУ им. В. И. Мухиной : методические материалы ВНИИТЭ. – М., 1990. – 100 с.
102. Леонтьев А. А. Педагогическое обучение / А. А. Леонтьев. – М. : Педагогика, 1979. – 308 с.
103. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность / А. Н. Леонтьев. – М. : Политиздат, 1977.– 304 с.
104. Литвин А. В. Методологічні засади поняття «педагогічні умови» : на допомогу здобувачам наукового ступеня / А. В. Литвин. – Львів : СПОЛОМ, 2014. – 76 с.
105. Локшина С. М. Краткий словарь иностранных слов / С. М. Локшина. – 10-е изд., стер. – М. : Рус. яз., 1988. – 632 с.
106. Мадзігон В. Продуктивна педагогіка: сучасний погляд / В. Мадзігон //

- Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспектива : зб. наук. пр. – К. : Інститут реклами, 2007. – Вип. 10. – С. 5-10.
107. Макар З. Ю. Вимоги до професійних знань і вмінь сучасних фахівців сфери дизайну / Зіновій Макар // Науковий вісник Чернівецького університету. Педагогіка та психологія. – Чернівці : Чернівецький нац. ун-т, 2014. – Вип. 713. – С. 108-116.
108. Макар З. Ю. Вивчення комп'ютерних технологій як чинник підвищення кваліфікації дизайнера / З. Ю. Макар, М. З. Кравець // Науковий вісник НЛТУ України. – Львів : РВВ НЛТУ України, 2013. – Вип. 23.18. – С. 332-335.
109. Макар З. Ю. Дисципліна «Комп'ютерна графіка» у змісті професійної підготовки молодших спеціалістів-дизайнерів / З. Ю. Макар // Педагогічна майстерність як система професійних і мистецьких компетентностей : зб. матеріалів X міжнародної педагогічно-мистецьких читань пам'яті проф. О. П. Рудницької. Вип. 40 / [голов. ред. : І. А. Зязюн]. – Чернівці : Зелена Буковина, 2013. – Вип. 4 (8). – С. 331-336.
110. Макар З. Ю. Естетика і дизайн у машинобудуванні: історичні аспекти / З. Ю. Макар // Актуальні проблеми математики, фізики і технологічної освіти : зб. наук. пр. – Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. – Вип. 10. – С. 340-344.
111. Макар З. Ю. Завдання навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка» в контексті професійного спрямування підготовки молодших спеціалістів-дизайнерів / З. Ю. Макар // Лісове господарство, лісова, паперова і деревообробна промисловість : міжвідомчий науково-технічний збірник. – Львів : НЛТУ України. – 2013. – Вип. 39.1 – С. 167-172.
112. Макар З. Ю. Застосування вправ на розвиток творчої уяви і фантазії у професійній дизайн-освіті в умовах коледжу / З. Ю. Макар, Д. І. Коломієць // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / редкол. : І. А. Зязюн та ін. – Київ ; Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. – Вип. 36. – С.123-128.
113. Макар З. Ю. Лофт як сучасний принцип організації житлового предметно-просторового середовища / З. Ю. Макар, І. М. Фалендиш // Лісове господарство, лісова, паперова і деревообробна промисловість : міжвідомчий науково-технічний збірник. – Львів : НЛТУ України. – 2013, Вип. 39.1. – С. 173-175.
114. Макар З. Ю. Методи навчання майбутніх дизайнерів оригінальним рішенням проектних завдань / З. Ю. Макар // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / редкол. : І. А. Зязюн та

- ін. – Київ ; Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2014. – Вип. 40. – С. 312-316.
115. Макар З. Ю. Методи формування професійних знань і вмінь майбутніх дизайнерів / З. Ю. Макар // Scientific genesis : international scientific-practical conference of pedagogues and psychologists.– Geneva (Switzerland), 2014. – Vol. 1. – P. 150-156.
116. Макар З. Ю. Особливості викладання комп'ютерної графіки у вітчизняній і зарубіжній дизайн-освіті /З. Ю. Макар // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / редкол. : І. А. Зязюн та ін. – Київ ; Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. – Вип. 35. – С. 344-349.
117. Макар З. Ю. Проектування як форма набуття професійних умінь майбутніми дизайнерами // Україна і світ: гуманітарно-технічна еліта та соціальний прогрес : матеріали міжнародної науково-практичної конференції студентів і аспірантів. – Харків : Видавничий центр НТУ «ХП», 2014. – С. 138-139.
118. Макар З. Ю. Роль проектного методу в навчальному процесі підготовки молодшого спеціаліста-дизайнера / З. Ю. Макар // Актуальні проблеми сучасної науки та наукових досліджень. – Вінниця, 2012. – № 2. – С. 80-83.
119. Макар З. Ю. Специфіка викладання дисципліни проектування для молодших спеціалістів спеціальності дизайн / З. Ю. Макар // Науковий вісник НЛТУ України. – Львів : РВВ НЛТУ України, 2013. – Вип. 23.18 – С. 336-341.
120. Макар З. Ю. Формування мотивації майбутніх дизайнерів до творчого саморозвитку / З. Ю. Макар // Zbior raportow naukowych. – Warszawa : Sp. Zo. o. «Diamond trading tour», 2014. – S. 87-92.
121. Маклаков А. Г. Общая психология : учебник для вузов / А. Г. Маклаков. – СПб. : Питер, 2005. – 583 с.
122. Максименко Г. Є. Формування художньо-графічних умінь майбутніх дизайнерів у процесі вивчення фахових дисциплін : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Г. Є. Максименко ; Республік. вищий навчальний заклад «Крим. гуманітарний ун-т». – Ялта, 2009. – 20 с.
123. Максименко О. Дизайнерська освіта – педагогічна культура – діти / О. Максименко // Мистецтво та освіта. – 2005. – № 3. – С. 16.
124. Мала Т. В. Технологія впровадження професійно-психологічного тренінгу в процес підготовки компетентних фахівців з графічного дизайну у ВНЗ / Т. В. Мала // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. Вип. 26: Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – С. 202-207.
125. Мала Т. В. Формування професійної компетентності майбутніх фахівців з книжкового дизайну у вищих навчальних закладах : автореф. дис. ... канд.

- пед. наук : 13.00.04 / Т. В. Мала. – Луганський національний педагогічний ун-т ім. Тараса Шевченка. – Луганськ, 2008. – 20 с.
126. Медведев В. Ю. Сущность дизайнера : учебное пособие / В. Ю. Медведев. – СПб. : СПГУТД, 2009. – 132 с.
127. Медведев Л. Г. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку : учеб. пособие для студентов худож.-граф. фак. пед. ин-тов / Л. Г. Медведев. – М. : Просвещение, 1986. – 159 с.
128. Методика організації проектно-технологічної діяльності учнів на уроках обслуговуючої праці / під ред. О. М. Коберника. – К. : Науковий світ, 2005. – 92 с.
129. Мигаль С. П. Львівська дизайнерська школа: становлення, проблеми, перспективи / С. П. Мигаль // Діалог культур: Україна у світовому контексті. Художня освіта : зб. наук. пр. – Львів : Світ, 2000. – С. 387-399.
130. Міжнародна Школа Дизайну [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://designschool.ru/study/interior>.
131. Моран А. Д. История декоративно-прикладного искусства / А. Д. Моран. – М. : Искусство, 1982. – 496 с.
132. Московская школа дизайна. Опыт подготовки специалистов в МВХПУ. – М. : ВНИИТЭ, 1991. – 180 с.
133. Московська державна художньо-промислова академія ім. С. Г. Строганова [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.mghpu-rc.ru>.
134. Московська філія Британської вищої школи дизайну [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [www.britishdesign.ru](http://www.britishdesign.ru).
135. Мосорова Н. Н. Философия дизайна: Социально-антропологические проблемы: автореф. дис. ... д-ра философских наук : 09.00.13 «Религиоведение, философская антропология, философия культуры» / Н. Н. Мосорова. – Екатеринбург, 2001. – 36 с.
136. Мышинская М.С. Творческое развитие личности студентов вуза на основе индивидуализации дизайн-образования : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / М. С. Мышинская ; Магнитогорский гос. ун-т. – Магнитогорск, 2010. – 23 с.
137. Неменский Б. М. Мудрость красоты: О проблеме эстетического воспитания : кн. для учителя / Б. М. Неменский. – М. : Просвещение, 1987. – 253 с.
138. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна / О. И. Нестеренко. – М.: Молодая гвардия, 1994. – 315 с.
139. Олексієнко А. М. Образне мислення – один з важливих чинників у підготовці дизайну середовища / А. М. Олексієнко // Науковий вісник Харківського художньо-промислового інституту. – Харків : ЦТ ХХП, 2001. – Вип. 4. – С. 85-87.
140. Ольшанский В. Б. Проблемы психологии коллектива / В. Б. Ольшанский // Социальная психология : краткий очерк. – М. : Политиздат, 1965. – 319 с.
141. Омельницька Є. С. Формування проектного мислення студентів-дизайнерів у процесі професійної підготовки / Є. С. Омельницька // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. Вип. 26 : Мистецька

- освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – С. 268-274.
142. Панченко В. Естетика в сучасній культурі / В. Панченко // Мистецтво та освіта. – 1997. – № 2. – С. 2.
143. Педагогика и психология высшей школы : учеб. пособие / под ред. М. В. Буланова-Топоркова. – Ростов-н/Д. : Феникс, 2002. – 660 с.
144. Педагогика профессионального образования : учеб. пособие для студ. пед. заведений / Е. П. Белозерцев, А. Д. Гонеев, А. Г. Пашков и др. ; под ред. В. А. Слостенина. – М. : Издательский центр «Академия», 2004. – 368 с.
145. Петрук В. А. Мотиваційна складова професійних умінь майбутніх випускників навчальних закладів / В. А. Петрук // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. – Київ ; Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2010. – Вип. 26. – С. 417-423.
146. Пильнік Р. О. Педагогічні засади фахової підготовки дизайнерів / Р. О. Пильнік // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. Вип. 26 : Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – С. 281-286.
147. Пискун О. М. Дидактичні засади художньо-конструкторської підготовки майбутнього вчителя трудового навчання : автореф. дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / О. М. Пискун. – Чернігів, 2009. – 20с.
148. Підласий І. П. Практична педагогіка або три технології : інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти / І. П. Підласий. – К. : Видавничий дім «Слово», 2004. – 616 с.
149. Поддубко Л. М. Дизайн-освіта в школі / Л. М. Поддубко // Мистецтво та освіта. – 2002. – № 2. – С. 15-19.
150. Полонский В. М. Словарь по образованию и педагогике / В. М. Полонский. – М. : Высшая школа, 2004. – 512 с.
151. Пономарьова Г. Ф. Дизайн та освіта: проблеми і перспективи творчого діалогу / Г. Ф. Пономарьова, Т. А. Агеєнко // Мистецтво та освіта. – 2006. – № 4. – С. 18.
152. Попова І. І. Особливості організації самостійної роботи студентів із загальнохудожніх дисциплін у системі підготовки дизайнерів / І. І. Попова // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. праць. Вип. 26 : Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – С. 290-294.
153. Продан І. В. Включення майбутніх дизайнерів одягу в самостійну проектну діяльність засобами моделювання та проектування у 3D-середовищі / І. В. Продан // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання у підготовці фахівців : Методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / [редкол. : І. А. Зазюн (гол.) та ін.]. – Київ ; Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2011.

– Вип. 27. – С. 470-474.

154. Прусак В. Ф. Методологічні підходи до підготовки дизайнерів у вищих навчальних закладах / В. Ф. Прусак // Наукові записки Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. – Вип. 61. – 2006. – С. 131-138.
155. Прусак В. Ф. Організаційно-педагогічні засади підготовки майбутніх дизайнерів у вищих навчальних закладах України : дис. ... канд. пед. Наук : 13.00.04 / В. Ф. Прусак ; Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського. – Вінниця, 2006. – 234 с.
156. Прусак В. Ф. Підготовка дизайнерів у вищих навчальних закладах (методологічні підходи) / В. Ф. Прусак // Вісник ХДАДМ. – Харків, 2007. – № 7. – С. 98-104.
157. Прусак В. Ф. Сучасна дизайнерська освіта: досвід, проблеми / В. Ф. Прусак // Діалог культур: Україна у світовому контексті. Художня освіта : зб. наук. пр. – Львів : Світ, 2000. – С. 357-364.
158. Прусак В. Ф. Філософія освіти і модернізація вищої школи: становлення дизайнера як творчого суб'єкта культури / В. Ф. Прусак // Діалог культур: Україна у світовому контексті: Філософія освіти : зб. наук. пр. – Львів : Українські технології, 2002. – Вип. 7. – С. 103-112.
159. Прямая речь: Дизайнер и преподаватель Омар Вульпинари [Электронный ресурс] : интервью / Look At Me. Новости моды, музыки, искусства – Режим доступа: <http://blogs.computerra.ru/t/promzona> – 07.14.2011г.
160. Разработка дизайн-программ / Д. А. Аррикан, Л. А. Кузьмичев, В. Ф. Сидоренко и др. ; ВНИИТЭ.– М., 1983. – 32 с.
161. Рижова І. С. Дизайн як культурне і загальноцивілізаційне явище / І. С. Рижова // Культурологічний вісник : науково-теоретичний щорічник Нижньої Наддніпряни. – Запоріжжя : Прем'єр, 2005. – Вип. 14. – С. 172-176.
162. Рижова І. С. Дизайн як соціальний феномен в історичному контексті філософського дискурсу / І. С. Рижова // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії : зб. наук. пр. – Запоріжжя : ЗДІА, 2005. – Вип. 23. – С. 62-76.
163. Рижова І. С. Дизайн як цінність: підходи до аналізу / І. С. Рижова // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії : зб. наук. пр. – Запоріжжя : ЗДІА, 2004. – Вип. 19. – С. 171-190.
164. Рижова І. С. Дизайнерська діяльність: сутність, структура, механізм, спрямованість / І. С. Рижова // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії : зб. наук. пр. – Запоріжжя : ЗДІА, 2005. – Вип. 22. – С. 156-169.
165. Рижова І. С. Мотивація дизайнерської діяльності як один із механізмів становлення творчої особистості – дизайнера / І. С. Рижова // Науковий часопис національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія. – Київ, 2006. – Вип. 9 (22). – С. 81-98.

166. Рижова І. С. Німецька модель дизайну: ментальні особливості / І. С. Рижова // Науковий часопис національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 7. Релігієзнавство. Культурологія. Філософія. – К., 2005. – Вип. 6 (19). – С. 112-128.
167. Рижова І. С. Нові тенденції в сучасному дизайні: деконструктивізм, нелінійний дизайн, постмодернізм / І. С. Рижова // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії : зб. наук. пр. – Запоріжжя : ЗДІА, 2006. – Вип. 24. – С. 209-228.
168. Рижова І. С. Свобода як онтологічна умова дизайнерської діяльності / І. С. Рижова // Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії : зб. наук. пр. – Запоріжжя: ЗДІА, 2005. – Вип. 21. – С. 64-81.
169. Рижова І. С. Соціальна природа дизайну : автореф. дис. ... канд. філософ. наук : 09.00.03 / Запорізький державний університет. – Запоріжжя, 1998. – 24 с.
170. Рижова І. С. Теоретико-методологічні засади дослідження дизайну як соціального, культурного і загальноцивілізаційного феномена / І. С. Рижова // Нова парадигма : альманах наукових праць. – К., 2005. – Вип. 46. – С. 115-134.
171. Рижова І. С. Філософія дизайну: теоретико - методологічні засади / І. С. Рижова. – Запоріжжя ЗНТУ, 2006. – 540 с.
172. Рижова І. С. Функції дизайну та його співвідношення з художньою творчістю / І. С. Рижова // Нова парадигма : альманах наукових праць. – Запоріжжя, 2001. – Вип. 22. – С. 188-194.
173. Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога. Книга 2 / Е. И. Рогов. – М., 1999. – 242 с.
174. Родькин П. Оранжевая визуальная революция. Фирменные стили против символических систем. Эскалация дизайна и эскалация власти / П. Родькин. – М. : «ЛУЧ», 2005. – 40 с.
175. Розенблюм Е. Художественное проектирование: Стратегия и тактика / Е. Розенблюм // Декоративное искусство СССР.– 1989.– № 9.– С. 30-33.
176. Розенсон И. А. Основы теории дизайна / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2006. – 219 с.
177. Ростовцев Н. Н. Развитие творческих способностей на занятиях рисованием / Н. Н. Ростовцев, А. В. Терентьев. – М. : Просвещение, 1987. – 176 с.
178. Рунге В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учебное пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – М. : МЗ-Пресс, 2003. – 252 с.
179. Санкт-Петербурзька державна художньо-промислова академія імені А. Л. Штігліца [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://spbghpa.ru/fak.html>.
180. Сидоренко В. Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества : автореф. дис. ... д-ра искусствоведения / В. Ф. Сидоренко. – М. : ВНИИЕЭ, 1990. – 32 с.
181. Сидоренко В. Ф. Три эстетики / В. Ф. Сидоренко // Greatis. – 2008. – № 2. – С. 64-67.
182. Словарь иностранных слов / Н. Г. Комлев. – М. : Эксмо, 2006. – 564 с.

183. Словник дизайнера : посібник для студентів / укладач : З. Ю. Макар. – Львів : НЛТУ, 2007. – 92 с.
184. Смирнова Н. Наивный «пост-модерн» / Н.Смирнова // Событие. – 2000. – № 2– С. 65-70.
185. Соболев О. Інтеграція дизайну і маркетингу в сучасній проектній культурі : автореф. дис. ... канд. Мистецтвознавства : 05.01.03 / О. Соболев. – Харківська держ. академія дизайну і мистецтв. – Х., 2004. – 20 с.
186. Сова В. Нормирование труда дизайнеров и других творческих специалистов / В. Сова // Справочник кадровика. – 2007. – №6 (60). – С. 86-88.
187. Средства дизайн-программирования // ВНИИТЭ.– М., 1987.– 83 с.
188. Срібна Ю. А. Дизайн-освіта як складова професійної підготовки вчителя технологій / Ю. А. Срібна // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка. – 2011. – №3. – С. 296-301.
189. Столович Л. Н. Красота. Добро. Истина : очерк истории эстет. аксиологии / Л. Н. Столович– М. : Республика, 1994. – 464 с.
190. Талызина Н. Ф. Управление процессом усвоения знаний / Н. Ф. Талызина.– М. : Изд. МГУ, 1984. – 344 с.
191. Тарасенко Г. С. Взаємозв'язок естетичної та екологічної підготовки вчителя в системі професійної освіти : монографія / Г. С. Тарасенко. – Черкаси : «Вертикаль», видавець ПП Кандич С.Г., 2006. – 308 с.
192. Тасалов В. И. Теория дизайна и проектная культура / В. И. Тасалов // Техническая эстетика. – 1991. – № 7. – С. 9.
193. Татіївський П. М. Пріоритетні задачі вітчизняного дизайну на сучасному етапі його становлення / П. М. Татіївський // Технічна естетика і дизайн.– К. : Віпол, 2002. – Вип. 2. – С. 12-16.
194. Татіївський П. М. Український дизайн: сьогодення і перспективи розвитку / П. М. Татіївський // Вісник Львівської академії мистецтв. – Львів, 1999. – С. 182-190.
195. Татіївський П. М. Особливості становлення та перспективи розвитку дизайну в Україні : автореф. дис. ...канд. тех. наук : 05.01.03 «Технічна естетика» / П. М. Татіївський. – К. : Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Рильського НАН України, 2002. – 20 с.
196. Ткаченко Е. В. Дизайн-образование. Теория, практика, траектории развития / Е. В. Ткаченко, С. М. Кожуховская // Екатеринбург, 2004. – 240 с.
197. Троєльнікова Л. О. Школи художньо-естетичного профілю: роль та місце в системі художньої освіти та виховання в Україні / Л. О. Троєльнікова // Вісник КНУКіМ : зб наук. пр. Вип. 12. Ч. 1. Серія: Педагогіка. – К., 2005. – С. 280-285.
198. Трофімчук В. Психолого-педагогічні аспекти вивчення курсу «технічний дизайн» майбутніми вчителями технологій / Володимир Трофімчук // Професійне становлення особистості: проблеми і перспективи : матеріали IV міжнародної науково-практичної конференції. – Хмельницький, 2011. – С.

168-172.

199. Трошкін О. В. Педагогічні умови розвитку ініціативності майбутніх дизайнерів у процесі навчально-творчої діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / О. В. Трошкін ; Луган. нац. пед. ун-т ім. Т. Шевченка. – Луганськ, 2004. – 20 с.
200. Турчин В. Особливості формування проектно-образного мислення дизайнера : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 05.01.03 / В. Турчин. – Харківська держ. академія дизайну і мистецтв. – Х., 2004. – 20 с.
201. Тухбатуліна Л. М. Формирование творческого компонента профессиональной компетенции дизайнера в процессе проектного обучения / Л. М. Тухбатуліна, Л. И. Гурье. – Казань : Вестфалика, 2010. – С. 9-13.
202. Тушева В. Інноваційний підхід у навчанні в системі вищої педагогічної освіти / В. Тушева // Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспектива : зб. наук. пр. – К. : Інститут реклами, 2007. – Вип. 10. – С. 96-102.
203. Тхагапсоев Х. Г. Дизайн как феномен культуры и образования / Х. Г. Тхагапсоев. – Нальчик : Эльфа, 1997. – 135 с.
204. Удод Т. Підготовка майбутніх дизайнерів до науково-дослідної діяльності у процесі дипломного проектування/ Т. Удод // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2008. – № 2. – С. 56-63.
205. Удріс Н. Реклама як засіб формування сучасного способу життя міського населення України : автореф. дис. ... канд. соціолог. наук : 22.00.04 / Н. Удріс. – Харківський національний ун-т ім. В. Н. Каразіна. – Х., 2003. – 20 с.
206. Устинов А. Г. Дизайн в японской школе / А. Г. Устинов // Техническая эстетика. – 1988. – № 6. – С. 11.
207. Уэллс У. Рекламные принципы и практика / У. Уэллс, Д. Бернет, С. Мориарти. – СПб. ; М. ; Х. : «Питер», 2001. – С. 409-423.
208. Фалько В. П. Формирование художественно-проектной компетенции педагога профессионального обучения в области дизайна: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / В. П. Фалько. – Екатеринбург, 2009. – 188 с.
209. Федоров М. В. Научно-методические проблемы становления и развития отечественного дизайна : дис. ... д-ра искусствоведения / М. В. Фёдоров. – М. : ВНИИТЭ, 1998. – 44 с.
210. Федоров М. Естетична цінність предметного середовища / М. Федоров // Питання технічної естетики. – 1970. – Вип. 2. – С. 196-231.
211. Фольта А. В. Основи художнього конструювання / А. В. Фольта // Вища школа. – К. : Наук. світ, 1973. – 75 с.
212. Фурса О. О. Дидактичні принципи у підготовці майбутніх дизайнерів / О. О. Фурса // Професійно-технічна освіта. – 2005. – № 1. – С. 12-13.
213. Фурса О. О. Змістовні аспекти професійного навчання учнів у дизайн студії / О. О. Фурса // Професійно-художня освіта України : зб. наук. пр. / редкол. : І. А. Зязюн (голова) та ін. – К. – Черкаси : Видавництво Черкаський ЦНТЕІ, 2003. – Вип. II. – С. 206-210.
214. Фурса О. О. Індивідуальний підхід до підготовки майбутніх дизайнерів / О. О. Фурса // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики

- навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр: у 2-х ч. / редкол. : І. А. Зязюн (голова) та ін. – К. – Вінниця : ДОВ Вінниця, 2002.– Ч. 1. – С. 521–524.
215. Фурса О. О. Організаційно-педагогічні засади навчально-виховного процесу у мистецькому коледжі : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / О. О. Фурса ; Ін-т педагогіки і психології проф. освіти АПН України. – К., 2005. – 21 с.
216. Фурса О. О. Організація навчально-виховного процесу у мистецькому коледжі : методичні рекомендації / О. О. Фурса. – К., 2005.– 58 с.
217. Фурса О. О. Основні напрями і чинники становлення дизайн-освіти / О. О. Фурса // Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія : зб. наук. пр. – Вінниця : ТОВ «Нілан ЛТД», 2013. – Вип. 39. – С. 307-310.
218. Фурса О. О. Особистісний підхід до професійного розвитку майбутніх дизайнерів / О. О. Фурса // Педагогіка і психологія професійної освіти. – 2004. – № 6. – С. 96-103.
219. Художественно-педагогическое образование: содержание, проблемы, перспективы : материалы всероссийской науч.-практ. конф. – Ростов н/Д : Изд-во Рост. гос. пед. ун-та, 2001. – 382 с.
220. Хуторской А. В. Развитие одаренности школьников: методика продуктивного обучения / А. В. Хуторской. – М. : ВЛАДОС, 2000. – 320 с.
221. Цыганкова Э. Г. У истоков дизайна / Э. Г. Цыганкова. – М. : Наука, 1977. – 235 с.
222. Черкесова І. Г. Арт-терапія засобами кольору : методичні рекомендації / І. Г. Черкесова. – Миколаїв : Вид-во «ЛІОН», 2005. – С. 25-37.
223. Черкесова І. Г. Проблеми підготовки фахівців вищої школи сфери дизайну в Україні на сучасному етапі розвитку суспільства / І. Г. Черкесова // Освіта, культура, наука як чинники інноваційного розвитку : матеріали наукової конференції «Інноваційний розвиток суспільства за умов крос-культурних взаємодій». Ч. 3. – Суми : СОІППО, 2008. – С. 112-114.
224. Черкесова І. Г. Формування та розвиток креативного мислення особистості засобами кольорознавства у сфері дизайн-освіти / І. Г. Черкесова, Р. Ю. Вронська // Інноваційний розвиток суспільства за умов крос-культурних взаємодій : матеріали міжнар. наук. конф. для студентів, аспірантів, науковців. У 6 ч. Ч.4. – Суми : РВВ СОІППО, 2008. – С.107-110.
225. Черних О. О. Дидактичні умови вивчення фотомистецтва в професійній підготовці майбутніх дизайнерів / О. О. Черних // Педагогіка вищої та середньої школи : зб. наук. пр. Вип. 26: Мистецька освіта в Україні (теорія, методи, технології) / ред. кол. : В. К. Буряк, Л. В. Кондрашова, Г. Б. Штельмах та ін. ; гол. ред. В. К. Буряк. – Кривий Ріг : КДПУ, 2009. – С. 375-378.
226. Чернявський Б. В. Застосування комп'ютерної графіки в навчальному процесі та її роль в підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва / Б. В. Чернявський // Наукові записки НПУ імені М. П. Драгоманова. – К., 2010.

- Вип. 89. – С. 245-252.
227. Чижиков В. В. Дизайн в системе социокультурных отношений : монография / В. В. Чижиков. – М. : МГУКИ, 2005. – 139 с.
228. Чижиков В. В. Дизайн в формировании культурной среды : автореф. дис. ... канд. философ. наук : 24.00.01 / В. В. Чижиков. – М. : Изд-во МГУ, 1997. – 24 с.
229. Чижиков В. В. Культура и дизайн : монография / В. В. Чижиков. – М. : МГУКИ, 2006. – 361 с.
230. Чирчик С. В. Перспективи математичного моделювання в дизайн-освіті / Сергій Васильович Чирчик // Освіта та наука в умовах глобальних викликів : матеріали III міжнародної науково-практичної конференції 11-13 червня 2010 р. – Сімферополь-Судак : ВіТроПринт, 2010. – С. 43-46.
231. Чирчик С. В. Пізнавальний інтерес як методологічний аспект професійного становлення майбутнього дизайнера / Сергій Чирчик // Вища школа. – 2013. – № 2. – С. 73-79.
232. Чирчик С. В. Поняття "компетенція", "компетентність", "професійна компетентність" в науці як ціннісні орієнтири дизайн-освіти / С. В. Чирчик // Вісник Житомирського державного університету. – Житомир : ЖДУ, 2010. – Вип. 54. – С. 82-85.
233. Чирчик С. В. Структурні складові професійної компетентності дизайнера інтер'єру / Сергій Чирчик // Вища школа. – 2012. – № 7. – С. 83-104.
234. Чігарьоков В. Проектна культура і діти. З досвіду освіти у Великобританії / В. Чігарьоков, А. Діжур // Технічна естетика. – 1990. – № 4. – С. 12-15.
235. Что такое дизайн? Термины и определения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://c-a-m.narod.ru/design/designpre.html> – назва з екрану.
236. Швець О. А. Творчий розвиток фахівця з дизайну на засадах компетентнісного підходу у процесі підвищення кваліфікації : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. / О. А. Швець ; Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського. – Вінниця, 2012. – 246 с.
237. Шестопалюк О. В. Інноваційна модель діяльності вищого навчального закладу / О. В. Шестопалюк // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми : зб. наук. пр. / редкол. : І. А. Зязюн (голова) та ін. – Київ ; Вінниця : ДОВ Вінниця, 2012. – С. 44-49.
238. Яворик Ю. Засвоєння професійно-орієнтованих основ дизайн-проекування з використанням комп'ютерної графіки (з досвіду підготовки художників-дизайнерів) / Ю. Яворик // Вища освіта України. – 2005. – № 3. – С. 103-106.
239. Яворик Ю. Система застосування графічних комп'ютерних програм у підготовці майбутніх фахівців з дизайну : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Ю. Яворик. – Ін-т вищої освіти АПН України. – К., 2008. – 20 с.
240. Яцюк О. Г. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама / О. Г. Яцюк. – СПб. : БХВ. – Петербург, 2004. – 432 с.
241. Яцюк О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Г. Яцюк. – СПб. : БХВ. – Петербург, 2004. – 240 с.

242. Archer L. V. Systematic Methods of Design / L. V. Archer. – London : Council of Industrial Design, 1965. – 213 p.
243. Crouse K. Grass Roots III: Common Curriculum, Educational Service Committee, OSSTF / K. Crouse. – Toronto, 1992. – p.174.
244. Design: Darstellungstechniken; ein Handbuch / Eberhard Holder.– Studienausg., 2. Aufl.– Augustus-Verlag, 1994.
245. Fielden G. B. R. The Fielden Report Engineering Design. H. M. Stat, Office / G. B. R. Fielden. – London, 1963.
246. KOMANDOR S.A. Designer [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.komandor.kh.ua/main/program>.
247. MicroStation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ustation.ru>.
248. Pevsner N. Pioneers of Modern Design / N. Pevsner. – London, 1960.
249. PRO100 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.pro100.eu>.
250. SketchUp [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.sketchup.com/intl/ru>.
251. The illustrated room: 20th century interior design rendering / Vilma Barr, Dani Antman, 1997. – 272 p.

## ДОДАТОК А

**ГАЛУЗЕВИЙ СТАНДАРТ ВИЩОЇ ОСВІТИ УКРАЇНИ**  
(фрагмент)  
**ОСВІТНЬО-КВАЛІФІКАЦІЙНА ХАРАКТЕРИСТИКА**  
**МОЛОДШОГО СПЕЦІАЛІСТА**

ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ	0202 «Мистецтво»
НАПРЯМ ПІДГОТОВКИ	6.020207 «Дизайн»
СПЕЦІАЛЬНІСТЬ	5.02020701 «Дизайн»
КВАЛІФІКАЦІЯ	3471 «Художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста)»

## 1. РОЗРОБЛЕНО

робочою групою Міністерства освіти і науки України

**Вступ**

Цей стандарт є складовою галузевих стандартів вищої освіти, в якій узагальнюються вимоги з боку держави, світового співтовариства та споживачів випускників до змісту вищої освіти. Освітньо-кваліфікаційна характеристика (ОКХ) відображає соціальне замовлення на підготовку фахівця з урахуванням аналізу професійної діяльності та вимог до змісту вищої освіти з боку держави та окремих замовників фахівців.

ОКХ визначає галузеві кваліфікаційні вимоги до соціально-виробничої діяльності випускників вищого навчального закладу зі спеціальності 5.02020701 "Дизайн", освітньо-кваліфікаційного рівня молодший спеціаліст та державні вимоги до властивостей та якостей особи, яка здобула неповну вищу освіту відповідного фахового спрямування.

**1. Галузь використання**

Цей стандарт поширюється на систему вищої освіти: органи, які здійснюють управління у галузі вищої освіти; інші юридичні особи, що надають освітні послуги у галузі вищої освіти; вищі навчальні заклади всіх форм власності, де готують фахівців освітньо-кваліфікаційного рівня молодший спеціаліст

напряму підготовки 0202 «Дизайн»

за спеціальністю 5.02020701 «Дизайн»

освітній рівень неповна вища освіта

кваліфікація 3471 «Художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста)»

з предметної галузі діяльності виконання спеціальних робіт, пов'язаних з композиційним та художньо-конструктивним рішенням об'єкту діяльності.

Фахівець здатний виконувати зазначену роботу і може займати первинні посади за Національним класифікатором України «Класифікатор професій» ДК 003:2005:

Професійні назви робіт, коди, назви класифікаційних угруповань професій за державним класифікатором професій	Назви первинних посад
3471 Декоратори та комерційні дизайнери	3471 Виконавець художньо-оформлювальних робіт 3471 Художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста) 3471 Художник-оформлювач
3121 Техніки-програмісти	3121 Фахівець з комп'ютерної графіки (дизайну)
4190 Інші службовці, пов'язані з інформацією	4190 Декоратор вітрин 4190 Макетник макетно-модельного проектування

Цей стандарт установлює:

- професійне призначення і умови використання випускників вищих навчальних закладів зі спеціальності "Дизайн" освітньо-кваліфікаційного рівня молодший спеціаліст у вигляді переліку первинних посад, виробничих функцій та типових задач діяльності;
- освітні та кваліфікаційні вимоги до випускників вищих навчальних закладів у вигляді переліку здатностей та умінь вирішувати задачі діяльності;
- вимоги до атестації якості освітньої та професійної підготовки випускників вищих навчальних закладів;
- відповідальність за якість освітньої та професійної підготовки.

Стандарт є обов'язковим для вищих навчальних закладів, що готують фахівців даного профілю. Стандарт є обов'язковим для цілей ліцензування та акредитації вищих навчальних закладів.

#### 4. Позначення і скорочення

У даному стандарті застосовуються такі скорочення назв:

а) види типових задач діяльності:

**ПФ** - професійна;

**СВ** - соціально-виробнича;

**СП** - соціально-побутова.

б) класи задач діяльності:

**С** - стереотипна;

**Д** - діагностична;

**Е** - евристична.

в) види уміння:

**ПП** - предметно-практичне;

**ПР** - предметно-розумове;

**ЗП** - знаково-практичне;

**ЗР** - знаково-розумове.

г) рівні сформованості уміння:

**О** - здатність виконувати дію, опираючись на матеріальні носії інформації щодо неї;

**Р** - здатність виконувати дію, спираючись на постійний розумовий контроль без допомоги матеріальних носіїв інформації;

**Н** - здатність виконувати дію автоматично, на рівні навички.

д) компетенції:

**КСО** - соціально-особисті;

**КЗН** - загальнонаукові;

**КІ** - інструментальні;

**КЗП** - загально-професійні;

**КСП** - спеціалізовано-професійні.

## **5. Компетенції щодо вирішення проблем і задач соціальної діяльності, інструментальних і загальнонаукових задач, та уміння, що забезпечують наявність цих компетенцій.**

5.1. Загальні вимоги до властивостей і якостей випускників вищого навчального закладу як соціальних особистостей подаються у вигляді переліків компетенцій щодо вирішення певних проблем і задач соціальної діяльності, інструментальних і загально-наукових задач та системи умінь, що забезпечують наявність цих компетенцій.

5.2. Вищі навчальні заклади готують випускників як соціальних особистостей, здатних вирішувати певні проблеми і задачі діяльності за умови оволодіння системою умінь та компетенцій, що визначені у таблиці А.1.

## **6. Виробничі функції, типові задачі діяльності та компетенції щодо вирішення типових задач професійної діяльності.**

6.1. Відповідно до посад, що можуть займати випускники вищого навчального закладу, вони придатні до виконання виробничих функцій (здійснення певних типів діяльності) та типових для даної функції задач професійної діяльності. Кожній типовій задачі відповідає компетенція, яка формується системою умінь щодо вирішення цієї задачі діяльності.

6.2. Вищі навчальні заклади забезпечують опанування (досягнення) випускниками системи умінь та набуття відповідних компетенцій, які дозволять вирішувати типові задачі діяльності під час здійснення певних виробничих функцій, що визначені у таблиці Додатка В.

## **9. Вимоги до системи освіти та професійної підготовки**

Випускники ВНЗ повинні відповідати вимогам освітньо-кваліфікаційного рівня молодший спеціаліст, які передбачають спеціальні уміння та знання, достатні для здійснення виробничих функцій певного рівня професійної діяльності, що передбачені для первинних посад у вказаних видах економічної діяльності.

Кваліфікаційна характеристика професії художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста) передбачає комплекс знань і навичок: з виконання робочих і творчих ескізів об'єктів предметної діяльності за видами робіт, робочих проектів моделей; з виконання проектів реклами; здійснення фахових робіт з підготовки та проведення тематичних експозицій;

оформлення інтер'єрів та екстер'єрів; з проведення авторського нагляду за практичним виконанням дизайн-проектів.

Художник-конструктор (дизайнер) (з дипломом молодшого спеціаліста) повинен знати: відповідні положення законодавства України; постанови, керівні, методичні, і нормативні матеріали, які стосуються питань процесів технології виготовлення об'єктів предметної діяльності, системи художньо-конструкторської документації дизайн-проектів, естетичні, ергономічні, техніко-конструктивні, функціональні вимоги до об'єкту предмету діяльності, закономірності композиційної організації розробок, засоби комп'ютерного дизайну.

Таблиця А1

### СОЦІАЛЬНО-ОСОБИСТІСНІ, ІНСТРУМЕНТАЛЬНІ, ЗАГАЛЬНОНАУКОВІ ТА ПРОФЕСІЙНІ КОМПЕТЕНЦІЇ

Компетенції соціально-особистісні
Розвиток та підвищення інтелектуального рівня, необхідного для професійної діяльності
Володіння креативним мисленням
Володіння системним мисленням
Вміння передбачати кінцевий результат та наполегливо досягати мети
Знання критеріїв оцінки якості результатів діяльності
Володіння комунікабельністю та адаптивністю
Толерантно ставитися до думок, поглядів на різні аспекти та характеристику діяльності або(та) об'єкту предметної діяльності
Розуміння необхідності бути критичним та самокритичним
Розуміння сутності загальнолюдських проблем з питань збереження природних ресурсів та питань екології
Розуміння та сприйняття норм ділової етики
Розуміння необхідності та дотримання норм здорового способу життя
Загальнонаукові компетенції
Базові уяви про основи філософії, психології, педагогіки, що сприяють розвитку загальної культури й соціалізації особистості, схильності до етичних цінностей
Базові знання вітчизняної історії, економіки й права, розуміння причинно-наслідкових зв'язків розвитку суспільства й уміння їх використовувати в професійній і соціальній діяльності
Базові знання фундаментальних розділів з основ антропології, з основ пластичної анатомії людини та ергономіки для використання в обраній професії
Базові знання в галузі інформатики й сучасних інформаційних технологій; навички роботи і використання програмних засобів в комп'ютерних мережах, уміння створювати бази даних і використовувати Інтернет - ресурси
Базові знання фундаментальних наук, в обсязі, необхідному для освоєння загально-професійних дисциплін
Базові знання з нарисної геометрії та перспективи для освоєння загально-професійних та спеціально-професійних дисциплін
Базові знання економіки та організації діяльності, управління виробничим процесом і уміння їх використовувати в професійній і соціальній діяльності
Базові уявлення щодо ефективного використання положень нормативно – правових документів в особистій діяльності

Володіння основними методами збереження здоров'я та працездатності виробничого персоналу
Інструментальні компетенції
Володіння письмовою й усною комунікацією рідною мовою
Володіння іншою мовою (іншими мовами)
Навички роботи з комп'ютером, використання Internet-ресурсів
Навички збирання та аналізу інформації
Навички управління інформацією
Загально-професійні компетенції
Базові уявлення про різноманітність об'єктів предмету діяльності
Базові уявлення про історію мистецтв
Розуміння композиційно-цілісного рішення об'єкту на основі емоційно-чуттєвого сприйняття об'ємно-просторової форми
Володіння методами спостереження, опису, ідентифікації, класифікації предмету діяльності
Сучасні уявлення про принципи структурної й функціональної організації об'єктів предмету діяльності
Застосування основних методів аналізу й оцінки стану об'єкту предметів діяльності
Сучасні уявлення про принципи формоутворення об'єктів предмету діяльності
Застосування сучасних експериментальних методів роботи з об'єктами предмету діяльності в лабораторних та виробничих умовах
Базові уявлення про основні закономірності й сучасні досягнення в основах теорій та методології дизайну
Базові уявлення про закономірності загального і індивідуального рішення об'єктів предмету діяльності
Базові уявлення про основи загальної, системної й прикладної екології, принципи оптимального природокористування й охорони природи, розуміння соціальних і екологічних наслідків своєї професійної діяльності, планування і реалізація відповідних заходів
Практичне й оперативне застосування знань, вмінь до конкретних професійних ситуацій
Знання правових основ і законодавства України в галузі охорони природи
Виконання робіт відповідно до вимог безпеки життєдіяльності й охорони праці
Базові знання економіки та організації діяльності, управління виробничим процесом і уміння їх використовувати в професійній і соціальній діяльності
Володіння навичками ділових комунікацій у професійній сфері, знання основ ділового спілкування, навички роботи в команді
Базові знання з комп'ютерної графіки
Виконання аналізу та проведення демонстрацій остаточних варіантів дизайнерських розробок об'єктів предметів діяльності
Впровадження безпечних технологій, вибір оптимальних умов і режимів праці, проектування та організація робочих місць на основі сучасних технологічних та наукових досягнень в галузі охорони праці
Володіння основними методами збереження здоров'я та працездатності виробничого персоналу
Спеціалізовано-професійні компетенції
Застосування професійно-профільованих знань в дизайнерській діяльності за

видами робіт
Використання технологічних стандартів та нормативних документів для практичного виконання дизайнерських розробок
Знання основних шляхів пошуку композиційно-цілісного рішення об'єктів предмету діяльності за видами робіт
Використовування навичок рисунку та живопису для освоєння теоретичних основ і практичного виконання дизайнерських розробок
Використовування професійно-профільованих знань з розвитку тенденцій в дизайні під час проектувальної діяльності
Використовування професійно-профільованих знань та практичних навичок з рисунку, живопису, кольорознавства, нарисної геометрії для створення дизайнерських проектів
Використовування професійно-профільованих знань та практичних навичок з ескізної та технічної проектної графіки для створення дизайнерських проектів
Використовування теоретичних знань та практичних навичок для оволодіння методами виконання дизайнерських робіт
Використовування професійно-профільованих знань і практичних навичок з композиційної організації форми
Використовування теоретичних знань та практичних умінь з формоутворення, конструювання та технології виконання дизайнерських розробок
Використовування професійно-профільованих знань і практичних навичок з матеріалознавства для виконання дизайнерських проектів
Використовування професійно-профільованих знань і практичних навичок щодо застосування обладнання, устаткування для виконання дизайнерських проектів
Використовування професійно-профільованих знань і навичок з оформлення документації всіх етапів художнього проектування об'єктів діяльності
Використовування професійно-профільованих знань та навичок при макетуванні та виконанні робіт в матеріалі
Використовування знань, умінь і навичок змісту спеціалізованих професійних дисциплін в процесі рішенні практичних завдань
Використовування професійно-профільованих знань й умінь в практичному використанні комп'ютерних технологій в галузі професійної діяльності

Таблиця А2

**ВИРОБНИЧІ ФУНКЦІЇ, ТИПОВІ ЗАДАЧІ ДІЯЛЬНОСТІ, УМІННЯ ТА КОМПЕТЕНЦІЇ, ЯКИМИ ПОВИННІ ВОЛОДІТИ ВИПУСКНИКИ ВИЩОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

Зміст виробничої функції	Зміст уміння
Дослідницька	З урахуванням соціальних, економічних, етичних та естетичних аспектів, під керівництвом спеціалістів вищого кваліфікаційного рівня, використовуючи різні джерела інформації виявити та обґрунтувати можливі сфери використання об'єкту предмету діяльності для виявлення передпроектної ситуації
	На основі осмислення розвитку світового мис-тецтва, функціональних та естетичних вимог, на основі аналізу сучасних тенденцій в

Зміст виробничої функції	Зміст уміння
	дизайнерській діяльності виявити вихідні дані для розробки дизайн-проекту
Проектувальна	Вирішити остаточну ідею композиційно-цілісного рішення об'єкту предмету діяльності з урахуванням впливу об'ємно-просторової форми об'єкту на його емоційно-чуттєве сприйняття
	Використовуючи різні принципи об'єднання елементів формоутворення та закономірності композиційної побудови об'єктів предмету діяльності, знайти образне рішення, яке максимально відповідає проектному завданню.
	З урахуванням конкретної задачі та умов виготовлення об'єктів предмету діяльності, на основі аналізу призначення (функції) об'єкта предмету діяльності, який створюється, а також можливості використання різних видів матеріалів для об'єктів предмету діяльності розробити форескізи (первісні ескізи) з метою матеріалізації ідеї
	Виходячи з композиційних закономірностей побудови форми об'єкта предмету діяльності на всіх рівнях формоутворення виконати графічне зображення об'єктів предмету діяльності, які відображають оригінальну ідею моделі.
	Враховуючи вимоги до створення гармонійної багатопредметної композиції, яка відображає творчі можливості художника-конструктора та його чуттєво-емоційне сприйняття сучасних тенденцій моди, розробити ескізи об'єктів предмету діяльності для авторської колекції.
	Враховуючи сучасні тенденції, виходячи з конкретних умов виробництва, з урахуванням ергономічності об'єктів предмету діяльності, технологічних та деко-ративних властивостей матеріалів, які пропонуються для об'єктів предмету діяльності, використовуючи закони композиційної побудови, розробити первісні ескізи об'єктів предмету діяльності для впровадження у виробництво.
	Аналізуючи первісні ескізи об'єктів предмету діяльності, вплив фактури та кольору матеріалів, враховуючи закон підпорядкування та принцип взаємо-зв'язків елементів форми, розробити остаточний художній образ об'єкта предмету діяльності та виконати ескіз об'єкта предмету діяльності.
	Ескізування об'єкта предмету діяльності згідно з вимогами замовника, умовами виробництва, тенденціями моди, особливостями підбору матеріалів для остаточного вирішення композиційної організації форми.
	Враховуючи потрібні розміри, пластику, визначивши вид дизайн-проекту, його асортимент, призначення (функції), властивості матеріалів, які впливають на його формоутворення в цілому або окремих складових частин, на основі наданого ескізу вибрати додаткові специфічні для формоутворення параметри.
	Враховуючи всю інформацію про об'єкт предмету діяльності, яка надана в ескізі, умови виробництва, аналізуючи різні системи формоутворення та конструювання об'єктів предмету діяльності

Зміст виробничої функції	Зміст уміння
	розробити конструкцію об'єкта предмету діяльності.
	Виходячи з інформації, яка надана в ескізі об'єкта предмету діяльності, використовуючи конструкцію об'єкта предмету діяльності, за допомогою різних методів моделювання та графічних прийомів використовуючи креслярські інструменти та прилади, в умовах експериментального цеху (групи) побудувати контури всіх елементів об'єкта предмету діяльності.
	На основі використання елементів формоутворення матеріально-декоративного рівня розробити варіанти оздоблення, за допомогою яких створюється остаточний художній образ.
	Проектування рекламного, виставкового зразку дизайн-проекту.
	Виконати уточнення первісного зразку відповідно функціональних та естетичних властивостей об'єкту предмету діяльності, згідно з недоліками, які були виявлені в композиційній організації форми, конструкції та інших елементах.
	Розробити складові об'єкту предмету діяльності згідно з ескізом за допомогою знань та уміння роботи з комп'ютерною технікою та згідно з потребами замовника.
	Розробити складові технологічної конструкції з урахуванням особливостей об'єкту предмету діяльності на базі знань та умінь з технології обробки об'єкту предмету діяльності та виду технологічного процесу.
	Провести уніфікацію складових об'єкту предмету діяльності для серійного виробництва на основі аналізу напрямків сучасної моди та маркетингового дослідження.
	На підставі конструктивного рішення визначити контури та визначити розміри складових макету дизайн-проекту з урахуванням властивостей матеріалу та виду технологічного процесу.
	Вибір оптимальних умов і режимів праці, проектування та організація робочих місць на основі сучасних технологічних та наукових досягнень в галузі охорони праці
Технологічна	Розробити складові дизайн-проекту на основі сучасних методів технологічної обробки та найбільш ефективного виду технологічного процесу.
	На підставі аналізу властивостей матеріалу та вибору оптимальних режимів обробки матеріалів розробити форму складових об'єкту предмету діяльності.
	Розробити варіанти нових пропозицій щодо дизайн-проекту з урахуванням можливості впровадження уніфікації та стандартизації технологічних процесів.
	Виконати аналіз сучасного обладнання вітчизняного та закордонного виробництва та розробити пропозиції щодо його використання для виготовлення об'єкту предмету діяльності і для конкретних умов

Зміст виробничої функції	Зміст уміння
	<p>виробництва.</p> <p>На базі інформації про спеціальне устаткування та засоби малої механізації враховувати їх використання на стадії розробки нового об'єкту предмету діяльності</p> <p>Розробити контури та визначити розміри складових дизайн-проекту, з урахуванням технічних вимог та виду виробництва.</p> <p>На основі контурів складових, в які внесені зміни після виготовлення первісного макету-зразка, розробити оста-точний варіант дизайн-проекту для подальшого тиражування з урахуванням технічних умов.</p> <p>Розробити основні та допоміжні конструкції для тиражування об'єктів предмету діяльності в серійному виробництві на базі аналізу наданого робочого ескізу об'єкту предмету діяльності.</p> <p>Розробити основні та допоміжні конструкції для виготовлення дизайн-проекту за індивідуальним замовленням згідно наданого робочого ескізу об'єкту предмету діяльності.</p> <p>Прорахувати економічні витрати матеріалів для виконання дизайн-проекту.</p> <p>Застосувати знання всіх етапів процесу виготовлення моделей для збільшення прибутків.</p> <p>Отримання окремих складових з матеріалів дизайн-проекту на основі технічних умов і наявності нормативно-технічної документації для об'єкту предмету діяльності</p> <p>Аналізувати якість виготовлення первісного варіанту дизайн-проекту на кожній стадії на основі знань по конструюванню, моделюванню, техно-логії та матеріалознавству об'єктів предмету діяльності.</p> <p>Визначити фактори, які впливають на витрати матеріалів для моделей та розрахувати економічність окремих складових дизайн-проекту</p> <p>Визначити норми витрати матеріалів на об'єкт предмету діяльності, що проектується, використовуючи галузеві норми.</p> <p>На основі знань технологічних процесів скласти перелік технологічних операцій.</p> <p>Розробити ТУ (ТО, паспорт) об'єктів предмету діяльності на основі аналізу модельної, конструкторської та технологічної стадії розробки нового дизайн-проекту.</p> <p>Вибрати оптимальний спосіб отримання окремих складових з матеріалів дизайн-проекту в залежності від виду виробництва за допомогою ЕОМ або в ручному режимі</p> <p>Виконати аналіз ескізної частини на стадії проектування з урахуванням трудомісткості обробки складових дизайн-проекту, застосовуючи типові норми часу для конкретного виду виробництва</p> <p>Враховуючи технічні характеристики наявного обладнання та засобів виробництва, визначити використання найбільш відповідних видів сировини і матеріалів на етапі проектування об'єктів предмету діяльності.</p> <p>Впровадити новий дизайн-проект в технологічний процес на основі</p>

Зміст виробничої функції	Зміст уміння
	знань особливостей технологічного процесу.
	Використовуючи необхідну нормативно-технічну документацію державної системи стандартизації, оцінювати якість робіт та готових об'єктів предмету діяльності
	Виконати техніко-економічну оцінку об'єкту предмету діяльності для визначення його конкурентно-спроможності на основі аналізу економічних та маркетингових досліджень.
	Забезпечити випуск якісного об'єкту предмету діяльності на основі виконання вимог стандартів та технічних умов, діючих нормативів витрати часу та матеріалів, відповідно від виду виробництва та технології на стадії конструкторсько-технологічної розробки об'єктів предмету діяльності.
	На основі уточненого первісного зразка за допомогою програмнозабезпечення комп'ютерних технологій або в ручному режимі, в умовах експериментального цеху, групи виконати тиражування складових об'єкту предмету діяльності.
	Ефективне виконання функцій, обов'язків і повноважень з охорони праці на робочому місці, у виробничому колективі
Організаційна	Відповідно до виробничої програми підприємства з урахуванням вимог прогресивної технології, забезпечувати послідовність та строки виконання технологічних виробничих процесів.
	З урахуванням маркетингових підходів організувати надання художньо-конструкторських послуг, підготовку дизайнерських експозицій.
	На основі знань психологічних аспектів організації праці, закономірностей спілкування та взаємодії людей під час праці, взаємодії особистостей та груп, джерел соціальної напруги та логіки її розв'язання, створювати нормальний психологічний клімат, сприяти розвитку та підвищенню творчого потенціалу, створенню ділової атмосфери у виробничому процесі.
	Спираючись на професійні знання, з урахуванням міжособистісних стосунків проводити роботу щодо навчання робітників та підвищення їх кваліфікації
	Здатність до організації діяльності у складі первинного виробничого колективу з обов'язковим урахуванням вимог охорони праці
	Проведення заходів з профілактики виробничого травматизма та професійної захворюваності
	Спираючись на передовий досвід роботи в галузі, використовувати сучасні форми організації виготовлення дизайн-проектів
	На базі фактичних техніко-економічних даних, аналізувати роботу підприємства (підрозділу підприємства) розробляти заходи покращення технологічних, економічних показників з метою підвищення ефективності використання ресурсів і часу.
	Здійснювати виробничий інструктаж робіт згідно з вимогами процесу

Зміст виробничої функції	Зміст уміння
	впровадження дизайн-проектів.
Управлінська	Забезпечувати своєчасне виконання директивних рішень щодо надання послуг з урахуванням сучасних етичних та естетичних вимог до предмету діяльності.
	Спираючись на передовий досвід роботи в галузі, використовувати сучасні форми та методи управління відповідною виробничою ділянкою.
	Методичне забезпечення та проведення навчання і перевірки знань з питань охорони праці серед працівників організації (підрозділу)
Контрольна	На підставі нормативно-технічної документації первісного варіанту дизайн-проекту здійснювати авторський контроль за всіма етапами виготовлення остаточного варіанту дизайн-проекту.
	На підставі нормативно-технічної документації, стандартів, остаточного варіанту дизайн-проекту здійснювати контроль за дотриманням естетичних та функціональних критеріїв якості щодо виготовленого об'єкту предмету діяльності.
	Керуючись нормативними документами та законодавчими актами, контролювати під час виконання технологічних процесів вимоги виробничої санітарії, безпеки життєдіяльності, охорони праці та екології.
	Проведення заходів з профілактики виробничого травматизму та професійної захворюваності
	На основі розуміння причинно-наслідкових зв'язків, використовуючи професійні знання, забезпечувати необхідний рівень якості виконання дизайн-проектів.
Прогностична	На основі аналізу досвіду роботи найкращих і відомих у світовому мистецтві дизайну фірм, організацій прогнозувати напрям подальшого розвитку дизайну та організації професійної діяльності.
	Організація робіт з виконання дизайн-проекту на основі прогнозу можливого обсягу робіт щодо надання послуг
Технічна	Користуючись технічними можливостями устаткування, матеріалами для дизайн-проекту забезпечувати якісне виконання етапів та операцій технологічного процесу.
	Використовуючи технічну, довідкову літературу, відповідні державні, галузеві стандарти та стандарти виробництва та іншу нормативно-технічну документацію, оформити проектну документацію дизайн-проекту.
	Спираючись на загальні та спеціальні знання та навички з різних процесів художнього конструювання (дизайну) забезпечувати навчання персоналу з питань оволодіння сучасними технологіями.
	Відповідно до виробничих вимог, на основі загальних та спеціалізовано-професійних знань та навичок забезпечувати кваліфіковане використання у виробничих умовах устаткування, комп'ютерної, цифрової техніки, тощо
	Враховуючи вимоги дизайн-проектів, творчу спрямованість проведення експозиції, здійснювати підготовку та оформлення дизайн-проектів згідно

Зміст виробничої функції	Зміст уміння
	<p>з вказаною тематикою</p> <p>Обґрунтування вибору безпечних режимів виробничих процесів в галузі діяльності</p> <p>Виконання функцій, обов'язків і повноважень з охорони праці на робочому місці, у виробничому колективі</p> <p>Проведення заходів щодо усунення причин нещасних випадків і професійних захворювань на виробництві</p>

Таблиця А3

**КОМПЕТЕНЦІЇ ВИПУСКНИКІВ ВИЩОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ,  
ЩО ВИМАГАЮТЬСЯ, ТА СИСТЕМА УМІНЬ, ЩО ЇХ ВІДОБРАЖАЄ**

<b>Компетенція, щодо вирішення проблем та задач соціальної діяльності, інструментальних та загально - наукових задач</b>	<b>Зміст уміння</b>
<b>Компетенції соціально-особистісні</b>	
Розвиток та підвищення інтелектуального рівня, необхідного для професійної діяльності	<p>Вміти збагачувати свій інтелект шляхом самоосвіти та самоаналізу, толерантно ставитися до протилежних думок, вміти брати участь в дискусіях та виборі оптимальних рішень</p> <p>Збагачувати інтелектуальний рівень особистості, колективу, суспільства, опираючись на знання історичного матеріалу з української та світової культури, на знання видатних творів світового мистецтва, через професійну діяльність</p>
Володіння креативним мисленням	Спираючись на особистий інтелектуальний рівень, з урахуванням психологічних та естетичних аспектів розвитку світових тенденцій у дизайні, розробляти творчі проекти з предмету діяльності
Володіння системним мисленням	На основі умінь та навичок самоосвіти та самоаналізу, вміти систематизувати інформацію з метою підвищення ефективності праці на основі системного та методологічного підходу до предметної діяльності
Вміння передбачати кінцевий результат та наполегливо досягати мети	Виховувати завзятість у досягненні найкращих результатів праці, спираючись на особистий інтелектуальний рівень кожного учасника творчого процесу, враховуючи тенденції

Компетенція, щодо вирішення проблем та задач соціальної діяльності, інструментальних та загально - наукових задач	Зміст уміння
Знання критеріїв оцінки якості результатів діяльності	соціального та економічного розвитку держави Уміти взаємо узгоджувати особисті, колективні та суспільні інтереси Виховувати прагнення до отримання найвищих показників якості результатів у професійної діяльності
Володіння комунікабельністю й адаптивністю	Використовуючи знання державної та іноземної мови, уміти здійснювати професійну діяльність у всіх її видах, спираючись на знання соціального, правового, економічного аспектів існування суспільства Уміти здійснювати професійну діяльність у всіх її видах, спираючись на знання філософії, релігієзнавства та з урахуванням національних особливостей країни
Толерантно ставитися до думок, поглядів на різні аспекти та характеристики діяльності або(та) об'єкту предметної діяльності	Спираючись на розуміння загальнолюдських цінностей та навички самоаналізу, толерантно ставитися до протилежних думок, уміти брати участь в дискусіях та виборі оптимальних рішень
Розуміння необхідності бути критичним та самокритичним	Спираючись на певний рівень інтелектуальних знань та комплекс моральних особистих якостей, виховувати уміння поважати інші погляди щодо проблемних питань з професійної діяльності та загальнолюдських цінностей та вмти самокритично оцінювати свою поведінку та результати діяльності
Розуміння сутності загальнолюд-ських проблем з питань збереження природних ресурсів та питань екології	Опираючись на знання з основних принципів збереження чистоти довкілля, створення умов забезпечення життєдіяльності рослинного та тваринного світів у різних природних ландшафтах, вмти передбачати вірогідність виникнення небезпечних результатів діяльності людини та технічних систем у природному середовищі Уміти забезпечувати професійну безпеку та безпеку життєдіяльності в нормальних умовах та надзвичайних ситуаціях, спираючись на знання з ідентифікації шкідливих та небезпечних факторів діяльності людини та технічних систем у природному середовищі
Розуміння та сприйняття норм	Використовуючи знання ділового етикету,

<b>Компетенція, щодо вирішення проблем та задач соціальної діяльності, інструментальних та загально - наукових задач</b>	<b>Зміст уміння</b>
ділової етики	<p>ділової мови та норм усного та письмового спілкування, уміти логічно і послідовно доводити інформацію під час професійного та соціально-побутового спілкування</p> <p>Уміти взаємо узгоджувати особисті, колективні та суспільні інтереси</p> <p>Володіти психологічними та естетичними аспектами спілкування з замовником об'єкту предмета діяльності</p>
Розуміння необхідності та дотримання норм здорового способу життя	Аналізуючи особистий рівень працездатності, підтримувати здоровий режим роботи і відпочинку, розвивати та удосконалювати фізичну підготовку і загартування
<b>Загальнонаукові компетенції</b>	
Базові уявлення про основи філософії, психології, педагогіки, що сприяють розвитку загальної культури й соціалізації особистості, схильності до етичних цінностей	Оцінювати події та діяльність в усіх аспектах соціального процесу в державі з позицій загальнолюдських цінностей з метою забезпечення комфортної ділової атмосфери та досягнення високих результатів праці, спираючись на філософські погляди, релігійні традиції, психологічні аспекти та педагогічні складові професійної роботи забезпечити творчу атмосферу та досягнення високих результатів праці
Базові знання вітчизняної економіки й права, розуміння причинно-наслідкових зв'язків розвитку суспільства й уміння їх використовувати в професійній і соціальній діяльності	<p>Використовуючи отримані знання матеріалу загальносвітової історії та історії України з'ясовувати причинно-наслідкові зв'язки в історичних подіях минулого і сучасного з метою формування особистої мотивації професійної діяльності</p> <p>Спираючись на знання конституційного права, використовуючи знання політичного устрою та правового стану України, вміти відстоювати свою життєву позицію та громадські права</p> <p>Використовуючи знання з економічного та політичного розвитку держави, з основ правознавства, формувати особистий погляд та конструктивно-критичний підхід до реальностей сьогодення та формування особистої мотивації професійної діяльності</p>
Базові знання фундаментальних розділів з основ антропології,	Забезпечувати виконання ерго-номічних вимог до результатів професійної діяльності та

<b>Компетенція, щодо вирішення проблем та задач соціальної діяльності, інструментальних та загально - наукових задач</b>	<b>Зміст уміння</b>
пластичної анатомії людини та ергономіки в обсязі, необхідному для використання в обраній професії	комфортне використання об'єктів предметної діяльності
Базові знання в галузі інформатики й сучасних інформаційних технологій; навички роботи і використання програмних засобів в комп'ютерних мережах, уміння створювати бази даних і використовувати Internet-ресурси	Використовуючи отримані знання та уміння, аналізуючи можливості інформаційних систем, сучасних інформативних технологій, використовувати комп'ютерні програми у процесі збагачення інтелектуального рівня особистості та з метою їх використання професійної діяльності
Базові знання фундаментальних наук, в обсязі, необхідному для освоєння загально-професійних дисциплін	Спираючись на базові знання фундаментальних наук, які забезпечують можливість освоєння змістовних модулів професій-них дисциплін, бути спроможним засвоювати матеріал і виконувати певну сукупність завдань загально-професійних дисциплін
Базові знання з нарисної геометрії для перспективи для освоєння загально-професійних дисциплін та спеціально-професійних дисциплін	Спираючись на базу даних з мистецтвознавства, використовуючи знання та навички з основ креслення та нарисної геометрії, перспективи, образотворчих дисциплін, які забезпечують можливість освоєння змістовних модулів професійних дисциплін, бути спроможним засвоювати матеріал і виконувати певну сукупність завдань загально-професійних дисциплін, бути спроможним засвоювати матеріал і виконувати певну сукупність завдань загально-професійних дисциплін
Базові знання економіки та організації діяльності, управління виробничим процесом і уміння їх використовувати в професійній і соціальній діяльності	На основі аналізу досвіду інших країн світу з питань демократизації політичного та економічного життя і впливу цього процесу на поліпшення життєвого та культурного рівня суспільства, уміти бачити напрямки і шляхи подальшого економічного розвитку країни
	Використовуючи отримані знання, розвивати економічне мислення, уміти передбачити кінцеві результати професійної діяльності при

<b>Компетенція, щодо вирішення проблем та задач соціальної діяльності, інструментальних та загально - наукових задач</b>	<b>Зміст уміння</b>
	виконанні своїх виробничих обов'язків Використовуючи отримані знання, розвивати навички з організації професійної діяльності та управління виробничим процесом з метою отримання найкращих кінцевих результатів
<b>Інструментальні компетенції</b>	
Володіння письмовою й усною комунікацією рідною мовою	Використовуючи знання державної та іноземної мови, вміти збагачувати свій інтелект шляхом самоосвіти, вміти накопичувати знання та навички з різних аспектів професійної діяльності Використовуючи знання державної мови, уміти здійснювати професійну діяльність у всіх її видах, уміти логічно і послідовно доводити інформацію під час професійного та соціально-побутового спілкування
Володіння іншою мовою (мовами)	Використовуючи знання іноземної мови (іноземних мов), мати навички збору інформації, вміти збагачувати свій інтелект шляхом самоосвіти, вміти накопичувати знання та навички з різних аспектів професійної діяльності
Навички роботи з комп'ютером, використання Інтернет - ресурсів	Мати навички збору інформації, вміти збагачувати свій інтелектуальний та професійний рівень, накопичувати обсяг можливих комунікативних зв'язків з різних аспектів професійної діяльності
Навички збирання та аналізу інформації	Збагачувати особистий інтелектуальний та професійний рівень, мати можливість аналізувати результати різних аспектів професійної діяльності з метою забезпечення конкурентоспроможності відповідних фахових послуг
Навички управління інформацією	Вміти використовувати отриману інформацію та результати її аналітичної обробки для набуття фахових знань та навичок з певних складових професійної діяльності

**Галузь знань 0202 Мистецтво  
Спеціальність 5.02020701 " ДИЗАЙН "**

**Освітньо-кваліфікаційний рівень** «молодший спеціаліст»  
**Кваліфікація** «Художник конструктор (дизайнер)»

### **Дизайнер - це "технолог життя"**

Дизайнером, як правило, є фахівець, що має художню освіту. В даний час найчастіше потрібні дизайнери, що працюють в області поліграфії, дизайну одягу, взуття, тканини, технічної продукції та дизайнери по інтер'єру. Специфіка професії полягає в актуальності у всі часи; хороший попит на ринку праці.

Професійна діяльність дизайнера включає розробку художньо-конструкторських проектів виробів виробничого і побутового призначення (товарів народного вжитку), розробку проектів оформлення інтер'єрів приміщень, пошук найбільш раціональних варіантів вирішень конструкторсько-обробних робіт і деталей зовнішнього оформлення, розробку компоновальних і композиційних рішень, проектування художнього оздоблення упаковки виробу, участь в рекламі і інші напрями.

#### **Дизайн систем візуальних комунікацій**

- елементів візуальних комунікацій (елементів орієнтації в місті, знакових систем безпеки життєдіяльності, піктографічних систем торгівельного, соціально-культурного та спортивного призначення): великогабаритні об'єкти реклами – брендмауерів та бігбордів, монументально-декоративних розписів, графіті, малих архітектурних знакових форм тощо. Вивчаються найсучасніші дизайн - технології фотоніки – спеціального художнього колірною освітлення як окремих архітектурних споруд, так і середовища святкових та народних гулянь, лазерної графіки та голограм.
- Працює самостійно або у творчому колективі з архітектором, скульптором, конструктором.

#### **Дизайн упакувань та графіки виробів (промислова графіка)**

- формування фірмового стилю підприємства, його науково-технічної та рекламної політики, продукції та упаковки від товарному знаку, логотипу і слогану, товаро-супроводжувальної та організаційно-розпоряджувальної документації до сувенірної та репрезентативної продукції, створенню нових форм упаковки та етикетажу.
- Працює самостійно або у творчому колективі з індустріальними дизайнерами, фотографами, науковцями, інженерами-конструкторами та технологами.

#### **Дизайн анімаційної графіки**

- створення телевізійних та кінематографічних просторово-часових динамічних заставок, шрифтових і знакових сюжетних композицій, комп'ютерних ігор та мультиплікаційних фільмів.

#### **Дизайн поліграфічної продукції (книжкова і газетно-журнальна)**

- художнє оформлення друкованих засобів масових інформацій, рекламних плакатів, постерів, всіх форм поштової реклами.

#### **Дизайн швейних виробів**

- виконання спеціальних робіт пов'язаних з композиціями та художньо-конструктивними рішеннями і процесами моделювання та виготовлення виробів у студіях, салонах.

#### **Кваліфікаційні вимоги**

**Повинен знати:** Загальні поняття і терміни навчальної літератури та наочних засобів навчання, закономірності та засоби створення художнього проектування, закони стилізації та сприйняття графічного комплексу. Етапи та особливості художнього та комп'ютерного проектування. А також категорії композиції в природі та техніці. Основи положення, поняття і терміни теорії світла та кольору. Закони, правила та прийоми зображення кольором об'ємно-просторові форми на площині. Види перспективи, правила побудови перспективи геометричних форм, предметів, інтер'єру та екстер'єру. Основні підходи до конструювання картонового упакування матеріали та їх властивості при моделюванні та макетуванні. Правила експлуатації комп'ютерної техніки. Технологією опрацювання даних, програми забезпечення, що використовується у виконанні дизайнерських робіт.

**Повинен уміти:** Виконувати спеціальні роботи, пов'язані з композиційним та художньо-конструктивним рішенням і процесами моделювання та виготовлення виробів у студіях, салонах, рекламних агенціях, поліграфічних та інших підприємствах.

**Застосувати** різні види живописної та графічної діяльності в роботі дизайнера-конструктора. Створювати художнє проектування графічного комплексу. Використовувати різноманітні схеми й типи композиції. Виконувати графічну трансформацію елементів рослинного та тваринного світу у декоративний образ, а також асоціативно-образну рекламну композицію.

**Підбирати** колірне рішення для начерків і замальовок дизайнерських робіт.

**Володіти** видами шрифтових інструментів, створюючи гармонійну шрифтову композицію.

**Використовувати** на практиці основи образотворчої грамоти і графічні основні живописні та графічні техніки, манери, різноманітні художні матеріали. Добувати, розширювати, поглиблювати знання, удосконалювати, поглиблювати знання, удосконалювати практичні уміння і наповнити в галузі мистецтва та дизайну.

**Сфера професійного використання випускника:**

- Поліграфічна промисловість;
- Оформлення вітрин, виставочних залів;
- Реклама;
- Створення , упакування та графіки виробів. Та може зайняти первинні посади за фаховим спрямуванням та освітньо-кваліфікаційним рівнем молодшого спеціаліста;
- Дизайнера середовища (молодшого спеціаліста 5.020210-02)
- Дизайнера-графіка (молодшого спеціаліста 5.020210-02)
- Художника-конструктора (дизайнера - молодшого спеціаліста 5.020210-03)

## ДОДАТОК Б

### АНКЕТА

#### щодо використання комп'ютерних програм під час навчання молодших спеціалістів-дизайнерів

Просимо Вас взяти участь в опитуванні, що проводиться з метою з'ясування оцінки перспектив навчання комп'ютерної. Результати дослідження будуть використані лише в узагальненому вигляді, тому прізвище вказувати не потрібно.

Уважно перечитайте питання анкети і серед запропонованих варіантів відповідей оберіть той, який найбільшою мірою відповідає Вашій думці. Окресліть номер (цифровий код) цього варіанту колом. Якщо жодний варіант Вас не задовольняє, впишіть свою відповідь у вільний рядок.

Щиро вдячні Вам за згоду взяти участь у нашому опитуванні.

**1. Чи володієте Ви комп'ютерними програмами?**

- Так
- Ні
- Інша відповідь

**2. Чи вивчали Ви спеціалізовані комп'ютерні програми під час навчання?** (уточніть, які саме), – якщо на попереднє запитання Ви відповіли "ні", переходьте, будь ласка, до питання 5

- Так
- Ні
- Інша відповідь

**3. Чи вивчали Ви спеціалізовані комп'ютерні програми на приватних курсах?** (уточніть, які саме)

- Так
- Ні
- Інша відповідь

**4. Які саме комп'ютерні програми Ви застосовуєте під час конання своїх робіт?** (якщо на попереднє запитання Ви відповіли "ні", переходьте, будь ласка, до питання 6)

1. Відповідь

---

**Якщо не володієте, чи користуєтесь послугами візуалізаторів або роботою суміжних служб?**

- Так
- Ні
- Інша відповідь

**5. Чи вважаєте необхідним підвищення власного рівня знань з комп'ютерної графіки?**

- Так
- Ні
- Інша відповідь

**6. Ваш вік** \_\_\_\_\_

**7. Ваша стать** Чоловіча

Жіноча

**ДОДАТОК В**  
**ТЕХНОЛОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ**  
 Державного вищого навчального закладу  
 «Національний лісотехнічний університет України»

циклова комісія дизайну

**РОБОЧА ПРОГРАМА**  
 з дисципліни «Макетування»

напряму підготовки 6.020207 «Дизайн»

спеціальність 5.02020701 «Дизайн»

освітньо-кваліфікаційний рівень – молодший спеціаліст

Укладач:

Макар З.Ю., викладач Технологічного коледжу НЛТУ України, старший викладач кафедри дизайну Національного лісотехнічного університету України

**1. Опис навчальної дисципліни**

Найменування показників	Галузь знань, напряму підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 1.5	Галузь знань <b>0202 “Мистецтво”</b>  Напряму підготовки <b>6.020207 “Дизайн”</b>	Нормативна	
Модулів – 1 Загальна кількість годин - 81	Спеціальність <b>5.02020701 “Дизайн”</b>	<b>Курс</b>	
		3-й	-
		<b>Семестр</b>	
		5-й	-
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3	Освітньо-кваліфікаційний рівень: молодший спеціаліст	<b>Лекції</b>	
		6 год.	-
		<b>Практичні</b>	
		45 год.	-
		<b>Лабораторні</b>	
-	-	<b>Самостійна робота</b>	

		30 год.	-
		<b>Індивідуальні завдання:</b>	
		-	
		<b>Вид контролю:</b> Дзалік	-

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання дисципліни «Макетування» є вивчення методів і засобів роботи з різноманітними матеріалами, що пов'язано з виготовленням об'ємної частини документації на різних стадіях проектування.

Завдання дисципліни полягають у вивченні технологічних прийомів роботи з матеріалами при виконанні об'ємної частини проекту. Засвоєння практичних і теоретичних знань, отриманих при навчанні, вміння застосовувати свої знання з основ композиції, формотворення, кольорознавства, та закріплення практичних навичок на основі теоретичних та практичних знань по ручній та механічній обробці деревини, металу, пластмаси та інших матеріалів.

У результаті вивчення дисципліни студент повинен:

**з н а т и:**

- техніку безпеки при роботі з матеріалами, інструментами, приладами і обладнанням, які використовуються в макетній справі;
- фізико-механічні характеристики матеріалів, які використовуються в макетній справі;
- інструменти, пристосування та обладнання, за допомогою яких виготовляються макети;
- технологію виготовлення виробів для макетів з відповідних матеріалів;
- правила, технологічну послідовність збірки макетів, прийоми їх зовнішнього оздоблення, надання кольорових характеристик відповідним проектним пропозиціям.

**в м і т и:**

- вірно визначати матеріали для виготовлення макету на відповідному етапі роботи над проектом;
- визначати технологію виготовлення деталей до певного виду макета і використовувати її в практичній роботі;
- якісно виконувати всі види макетів відносно тих вимог, які до них ставляться: міцність, естетичний зовнішній вигляд, ретельне відпрацювання поверхонь, кольорові характеристики відповідно до практичного задуму;
- використовувати практично інструмент, пристосування і обладнання при виготовленні макетів.

Вивчення курсу вимагає від студентів творчого підходу, орієнтує на самостійний пошук ідей та основ оригінальних стратегій щодо виконання поставлених конкретних практичних завдань.

Сформовані компетенції

- Знання фізичних, механічних, технологічних властивостей матеріалів для виготовлення об'єктів дизайну.
- Порівняльний аналіз властивостей різних матеріалів з метою найбільш доцільного їх застосування в об'єктах дизайну.
- Вміння застосовувати та поєднювати різні матеріали при виконанні проектів об'єктів дизайну.

### 3. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин										
	денна форма					Заочна форма					
	Всього	у тому числі				Всього	у тому числі				
		лек	прак	лаб	с.р.с		лек	прак	лаб	інд	с.р.с
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Вивчення технологічних прийомів роботи з матеріалами при виконанні об'ємної частини проекту	81	6	45	-	30	-	-	-	-	-	-

### 4. Тематичний план

№ заняття	Назва розділу теми, теми занять	Кількість годин					Навчально-метод. література	Форми та засоби контролю
		всього	у тому числі					
			лекції	практичні	лабораторні	с.р.с.		
<b>V семестр</b>								
	<b>Змістовий модуль.</b> Вивчення технологічних прийомів роботи з матеріалами при виконанні об'ємної частини проекту							
1	<b>Тема 1.</b> Вступ. Загальна інформація про предмет. Традиційні матеріали для пошукового макетування (папір, картон, глина, гіпс)	3	3				Мет. вказівки [1].	

2	<b>Практичне заняття №1</b> Виготовлення ескізного макету в папері та картоні, як засобу пошуку форми. <i>СРС.</i> Організація робочого місця та ознайомлення з інструментом.	5		3		2	Мет. вказівки [1].  основна [2]. С.9–90 [4]. С.2–75	
3	<b>Практичне заняття №2</b> Ознайомлення з лакофарбовими матеріалами та клеями. Імітація фактури і текстури матеріалів. <i>СРС.</i> Імітація текстури деревини за допомогою поролону, пензля.	5		3		2	Мет. вказівки [4].  [4]. С.58-62	ПК  Усне індив. опит.
4	<b>Практичне заняття №3</b> Моделювання об'ємно-просторової композиції в глині. <i>СРС.</i> Пошук об'ємів за допомогою ескізного макету.	5		3		2	Мет. вказівки [2].  допоміжна [5]. С.29–35	Усне індив. опит.
5	<b>Практичне заняття №4</b> Гіпс в макетуванні. Відливання гіпсової форми. <i>СРС.</i> Ознайомлення з властивостями гіпсу.	5		3		2	Мет. вказівки [2].  основна [3]. С.9–90	ПК  Усне індив. опит.
6	<b>Практичне заняття №5</b> Опорядження гіпсових виробів за допомогою різьби і лакофарбних матеріалів. <i>СРС.</i> Технологія тонування гіпсу.	5		3		2	Мет. вказівки [2].	Усне індив. опит.
7	<b>Практичне заняття №6</b> Побудова ортогональних проєкцій м'якого меблевого виробу.	5		3		2		ПК

	<i>СРС.</i> Поняття масштабу і масштабності в макетуванні.							Усне індив. опит.
8	<b>Практичне заняття №7</b> Виготовлення макету з пластиліну за ортогональними проєкціями. <i>СРС.</i> Завершальні роботи по опорядженню виробу	5		3		2		Усне індив. опит.
9	<b>Тема 2.</b> Методи виготовлення демонстраційних макетів та моделей (деревинні матеріали, пластмаси, метал, скло та інш.).	3	3					ПК
10	<b>Практичне заняття №1</b> Використання можливостей деревинних матеріалів для макетування. З'єднання елементів та опорядження. <i>СРС.</i> Тонування та лакування деревини.	5		3		2	[3]. С.18–22  [3]. С.60-78 [6]. С.91-96	Усне індив. опит.
11	<b>Практичне заняття №2</b> Виготовлення макетів з пластмаси. Методи порізки, гнуття та склеювання. <i>СРС.</i> Різні види пластичних мас та їх технічні властивості.	5		3		2	базова [5]. С.6–20 допоміжна [2]. с.279–283	ПК  Усне індив. опит.
12	<b>Практичне заняття №3</b> Різноманітні вироби з металу та їх використання в макетуванні. <i>СРС.</i> Найбільш Художні якості чорних, та кольорових матеріалів.	5		3		2	базова [3]. С.25–34 допоміжна [2]. С.282–284	Усне індив. опит.
13	<b>Практичне заняття №4</b> Порізка, шліфування,	5		3		2	базова [3]. С.35–40	ПК

	полірування та склеювання скла. <i>СРС. Техніка розпису на склі.</i>						допоміжна [2]. С.284–285	Усне індив. опит.
14	<b>Практичне заняття №5</b> Різноманітні матеріали в макетуванні (поролон, пінопласт, тканина, шкіра, кераміка, камінь). <i>СРС. Використання в макетуванні поролону та пінопласту.</i>	5		3		2	базова [1], С.34-375 [2], С.7-12 [5], С.25-37 допоміжна [2], С.285-289  [6]. С.126-130	Усне індив. опит.
15	<b>Практичне заняття №6</b> Побудова ортогональних проєкцій меблевого виробу (стіл журнальний). <i>СРС. Ергономічні та функціональні вимоги до столів журнальних. Вибір матеріалів та технології їх обробки для виготовлення обраного макету виробу.</i>	5		3		2	базова [2], С.7-12 допоміжна [2], С.285-287  [6]. С.131-147	ПК  Усне індив. опит.
16	<b>Практичне заняття №7</b> Виготовлення макету за заданими ортогональними проєкціями М 1:5 <i>СРС. Методи порізки, шліфовки і склеювання.</i>	5		3		2		Усне індив. опит.
17	<b>Практичне заняття №8</b> Узгодженість деталей при виконанні чистового варіанту. Опорядження. <i>СРС. Завершальні роботи по опорядженню виробу</i>	5		3		2		ПК  Усне індив. опит.
	<b>Всього годин</b>	<b>81</b>	<b>6</b>	<b>45</b>		<b>30</b>		<b>Д залік</b>

### 5.Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст	Кількість годин	Форми контролю
1	Організація робочого місця та ознайомлення з інструментом.	Влаштування робочого місця для роботи над макетом та ознайомлення з необхідним інструментом	2	Індивідуальне опитування
2	Імітація текстури деревини за допомогою поролону, пензля.	Ознайомлення з малюнком найбільш поширених та екзотичних порід деревини, з наступним виконання одного з них на папері.	2	Перевірка виконаного завдання
3	Пошук об'ємів за допомогою ескізного макету.	Виконання декількох варіантів пошукового макету.	2	Перевірка виконаного завдання
4	Ознайомлення з властивостями гіпсу.	Ознайомлення з технологією виготовлення складних гіпсових форм для відливання з гіпсу.	2	Індивідуальне опитування
5	Технологія тонування гіпсу.	Опорядження виробів з гіпсу з імітацією різних матеріалів (камінь, метал, дерево).	2	Перевірка виконаного завдання
6	Поняття масштабу і масштабності в макетуванні.	Повторення математичного поняття масштабу та використання його в кресленнях ортогональних проєкцій.	2	Індивідуальне опитування
7	Завершальні роботи по опорядженню виробу	Завершальні роботи з опорядження виробу які полягають в наданні пластиліну текстур і фактур максимально наближених до реального виробу.	2	Перевірка виконаного завдання
8	Тонування та лакування деревини в макетуванні.	Ознайомлення з лакофарбними матеріалами, що надають різного забарвлення деревині та імітують різноманітні породи.	2	Перевірка виконаного завдання
9	Різні види пластичних мас та їх властивості.	Ознайомлення з різними видами пластичних мас, що використовуються для макетування.	2	Індивідуальне опитування
10	Художні якості чорних і кольорових матеріалів.	Ознайомлення з методами виготовлення макетів в яких застосовується металеві елементи.	2	Індивідуальне опитування

11	Техніка розпису на склі.	Ознайомлення з технологією малювання на склі, сфера застосування. Різноманітність технік.	2	Індивідуальне опитування
12	Використання в макетуванні поролону та пінопласту.	Ознайомлення з методами порізки, та склеювання пінопласту для формоутворення виробу.	2	Індивідуальне опитування
13	Ергономічні та функціональні вимоги до столів журнальних. Вибір матеріалів та технології їх обробки для виготовлення макету виробу.	Вибір виробу для макету на основі перегляду відомих авторських робіт з аналізом габаритних розмірів та закріплення знань з ергономіки; аналізом вибраних матеріалів та методів виконання.	2	Індивідуальне опитування
14	Методи порізки, шліфовки і склеювання.	Аналіз структури і конструктивної схеми виробу. Виготовлення окремих деталей та зборка їх у готовий виріб.	2	Перевірка виконаного завдання
15	Завершальні роботи по опорядженню виробу	Завершальні роботи по опорядженню виробу які полягають в наданні поверхням макету текстур і фактур максимально наближених до реального виробу.	2	Перевірка виконаного завдання
<b>Разом</b>			<b>30</b>	

## **6. Методи навчання**

Навчання з дисципліни «Макетування» відбувається шляхом проведення лекцій, практичних занять, а також самостійної роботи студентів. Для проведення занять використовується: каталоги, ілюстровані альбоми, спеціалізовані журнали, кращі роботи студентів попередників, спеціальні матеріали та інструменти.

## **7. Методи контролю**

Оцінка якості засвоєння навчальної програми включає поточний контроль успішності шляхом:

- оцінки за виконання практичних робіт – поточний контроль
- підсумкова оцінка – семестровий перегляд робіт

## **8. Методичне забезпечення**

1. Рагулін Є.Я. Методичні вказівки по виконанню навчальних завдань в матеріалі папір, картон. Для ст. 2-го курсу денного і заочного відділень спеціальності 6.020207 «Дизайн». – Харків: ХДАДМ. – 2008. – 12 с.

2. Рагулін Є.Я. Методичні вказівки по виконанню навчальних завдань в матеріалі гіпс. Для ст. 2-го курсу денного і заочного відділень спеціальності 6.020207 «Дизайн». – Харків: ХДАДМ. – 2008. – 16 с.
3. Рагулін Е.Я., Пазур М.В. Макетирование в материалах полистирол и полиметилметакрилат. Методические указания к выполнению учебных заданий по макетированию для студентов 3-го курса дневного и заочного отделений специальности 6.020207 «Дизайн». – Харьков: ХГАДИ. – 2008. – 44 с.
4. Рагулін Е.Я., Пазур М.В. Макетирование в материалах дерево и металл. Методические указания к выполнению учебных заданий по макетированию для студентов 3-го курса дневного и заочного отделений специальности 6.020207 «Дизайн». – Харьков: ХГАДИ. – 2008. – 52 с.
5. Голобородько В.М. Основи технології обробки металів: Методичний посібник для студентів заочного відділення ХХІІІ за спеціальністю 7.020210 «Дизайн». – Харків, ХХІІІ, 2000. – 36 с.

### **9. Рекомендована література**

#### Основна

1. Даниленко В.Я. Дизайн: Підручник. – Харків: ХДАДМ, 2003. – 320 с.
2. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование: Учеб. пособие. – М.: Изд. Архитектура-С. 2004. – 96 с.
3. Стасюк Н. Г., Киселева Т. Ю., Орлова И. Г. Макетирование. Учеб. пособие. – М.: Изд. Архитектура-С. 2010. - 96 с.
4. Макетирование из бумаги и картона. Изд. КДУ. 2010. - 80 с.

#### Допоміжна

1. Московский архитектурный институт. Введение в архитектурное проектирование. – М., 1962. – 174 с.
2. Арнхейм Рудольф. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс. 1974. – 392 с.
3. Одноралов Н.А. Скульптура и скульптурные материалы. – М.: “Изобразительное искусство”, 1982. – 218 с.
4. Тосунова. М.И. Курсовое и дипломное архитектурное проектирование. – М.: “Высшая школа”, 1983. – 141 с.
5. Божко Ю.Г. Основы архитектоники и комбинаторики формообразования. – Х.: Выща шк. Изд-во при Харьк. Ун-тет. 1984. – 184 с.
6. Шпара П.Е. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. – К.: Выща школа. 1984. – 200 с.
7. Динамическая и кинетическая форма в дизайне. Методические материалы ВНИИТЭ. 1992. – 80 с.
8. Даниленко В.Я. Основы дизайну: Навч. Посібник. – К.: ІЗМН. 1996. – 92 с.
9. Костенко Т.В. Основы композиції та тримірного формоутворення. Навчально-методичний посібник, Харків. ХДАДМ. 2003. – 256 с.
10. Інформаційні ресурси.

## ДОДАТОК Д

### Заняття на тему "Використання графічних редакторів в роботі дизайнера" (робота з об'єктами в CorelDraw)

*Мета заняття:* розкрити студентам поняття “об'єкт”, показати прийоми роботи з об'єктами в CorelDraw, познайомити з основними архітектурними ордерами. Навчити групувати об'єкти.

*Студенти повинні знати:* роботу з основними інструментами в CorelDraw (прямокутник, крива, еліпс, заливка, прямокутник).

*Студенти повинні уміти:* створювати прості зображення і робити елементарну заливку.

#### План заняття

##### Способи виділення об'єкту



Інструмент “Покажчик” використовується для виділення об'єктів перед їх перетворенням (зафарбовуванням, обертанням, переміщенням.)

Для вибору покажчика можна використовувати клавішу “пропуск”.

Останній намальований об'єкт завжди залишається виділеним.

Щоб відмінити виділення необхідно клацнути мишею поза об'єктом.

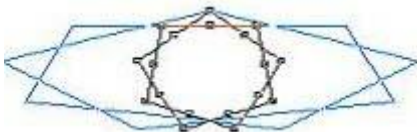
Щоб виділити декілька об'єктів

– Shift.

– розтягувати курсорну рамку.

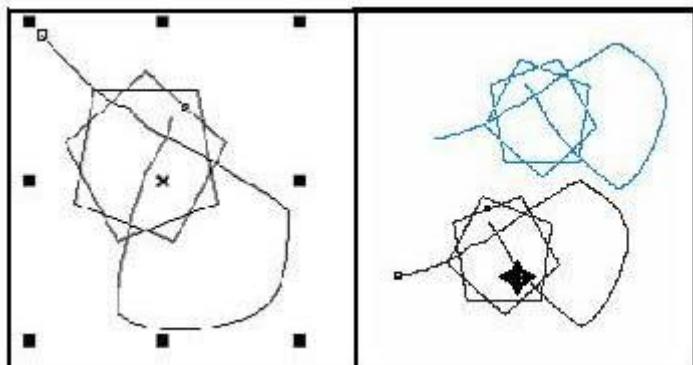
##### Масштабування

Щоб збільшити або зменшити об'єкт, треба встановити курсор на один з кутів маркувальної рамки.



Щоб об'єкт збільшувався або зменшувався рівномірно – Shift

##### Переміщення об'єкту

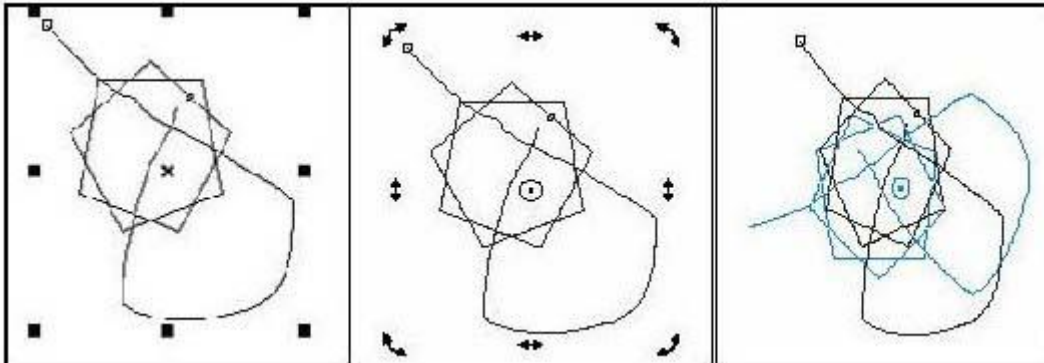


##### Копіювання

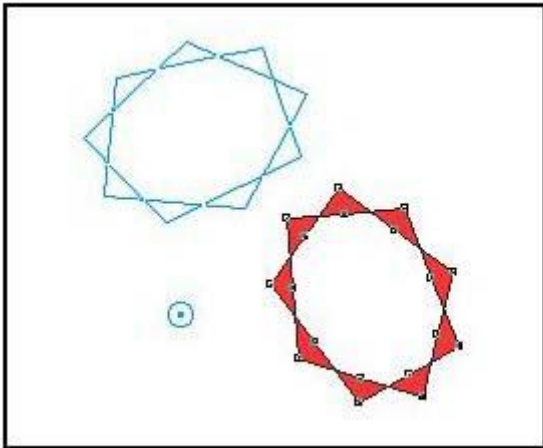
Аналогічно переміщенню, але в кінці переміщення натиснути праву кнопку миші.

### Обертання

#### 1 варіант **Вісь обертання усередині фігури**



#### 2 варіант **Вісь обертання поза фігурою**



### Відміна внесених змін у зображення

Щоб видалити виділений об'єкт – Delete.

Щоб відмінити останню операцію над об'єктом:

Меню – Edit / Undo (Правка – Відмінити)

### Об'єднання декількох об'єктів в один

Якщо необхідно проводити однотипні дії з декількома об'єктами, то їх можна згрупувати:

Виділити всі необхідні об'єкти покажчиком – кнопка Group.

Розгрупувати: Ungroup

Виділити вузли для редагування Combine

### Практичне завдання.

Пов'язано з вивченням архітектурних ордерів.

## ДОДАТОК Е

### МАРКЕТИНГОВЕ ДОСЛІДЖЕННЯ В ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ДИЗАЙНЕРІВ

(Д і л о в а г р а)

*Мета ділової гри* - закріпити отримані знання з основ маркетингу на прикладі роботи конкретного малого підприємства.

*Умови проведення:* В грі може брати участь уся група. Час - 45 хвилин.

*Процедура гри:* Проводиться гра після підготовчого етапу. Лекційний матеріал обов'язково подається перед грою. Окремі елементи його використовуються в процесі гри і при обговоренні результатів. Перед грою студенти розподіляють між собою ролі: обирають директора малого підприємства, начальника відділу маркетингу, завідуючих секторами відділу маркетингу і осіб, які відповідатимуть за кожен елемент роботи секторів, отримують завдання.

*Слово надається директору малого підприємства «Комфорт»*

На початку року ми отримали пропозицію відомої фірми «Меблі» створити на базі нашої майстерні мале підприємство. Нам пропонується виготовляти стільці самих різних модифікацій.

Ми знаємо, стільці - наймасовіші меблеві вироби, які експлуатуються в жорстких умовах. Конструкція стільця повинна забезпечувати підтримку раціональної пози, створювати умови для зміни пози з метою зниження статичного напруження м'язів шийно-плечової області й спини та попередження втоми. Отже, постає питання, які саме конструкції стільців нам вибрати і чи будуть користуватись вони попитом у нашому регіоні? Відповідь на це запитання ми отримаємо в відділі маркетингу нашого малого підприємства «Комфорт», на виробничу нараду якого нас запросили.

*Слово надається начальнику відділу маркетингу*

Як ми всі знаємо, маркетинг - це наука про особливості руху товарів і послуг від виробника до споживача з метою її реалізації. У широкому розумінні маркетинг - це система управління виробничою і реалізаційною діяльністю підприємства, яка спрямована на виявлення потреб споживачів та на організацію виробництва товарів і послуг відповідно до цих потреб, на забезпечення просування товарів до споживачів і одержання на цій основі прибутку.

Основними цілями маркетингу є: вивчення потреб ринку, створення у споживача найкращого іміджу виробника товару, визначення конкурентних переваг і фокусування на них уваги споживачів, реалізація товару, отримання прибутку.

Знаючи, що елементами маркетингової діяльності є вивчення ринку, вивчення споживача, товарна політика, вивчення конкурентів і рекламна політика, я завчасно розділив наш відділ на окремі сектори, які б і вивчили кожен елемент цієї діяльності окремо.

*Тож до слова запрошується завідуючий сектором, який займався вивченням ринку*

Наш сектор займався вивчення ринку за групами споживачів, тобто сегментацією ринку. Тісно співпрацюючи з відділом статистики, провівши анкетування, опитування та тестування населення, ми поділили споживчий ринок нашого району на частини (сегменти) з урахуванням певних особливостей. Які ж фактори бралися до уваги?

*Студент 1.* (демографічні фактори). У нашому районі проживає 28266 чоловік, 12949 чоловіків та 15317 жінок в містах - 8409 осіб, в селах 19857 осіб. За віковим цензом 0-6 років -1364 осіб, 7-15 років-2847, 16-30 років-5214, 31- 50 років -6847, вище 50 років -11994

*Студент 2.* (економічні фактори). Рівень доходів громадян нашого району такий: низький - 91,4%, середній - 8,4%, високий - 0,2%

*Студент 3.* Соціальний та сімейний стан:

Працівників сільського господарства - 8420 чол., Робітників - 2217 чол.

Інтелігенції - 690 чол., Учні і студенти - 5648 чол., Безробітні - 1209 чол.

*Студент 4.* В районі в особистих господарствах утримується 3267 корів, займається бджільництвом 629 осіб, рибальством 5682 особи.

*Студент 5.* Тенденції розвитку населення : Район сільський, міграція висока, особливо серед молоді У цьому році народилося 132 особи, а померло 375 осіб, тобто приріст населення негативний.

*Студент 6.* Орієнтація на засоби масової інформації. В районі головними джерелами інформації можна назвати газети «Рідний край», «Зоря Полтавщини», «Сільські вісті», радіо провідне та студії БМ, телепередачі студії «Інтер» та «1+1»

*Зав. сектором* Виходячи з вище зазначеного наш сектор розробив сітку прикидки цільового ринку

*Начальник відділу:* А тепер заслухаємо звіт завідуючого сектором. Ми, як маркетологи, повинні вивчити який товар, хто, як, коли, де і чому купує. Чим керується людина, задовольняючи свої потреби? Якщо виходити з власного досвіду, то кожен скаже, що люди у своєму виборі товарів і послуг керуються сумою наявних грошей, цінами і власними вподобаннями.

Зупинимось детальніше на вивченні мотивації. Є декілька видів мотивів, спираючись на які, людина здійснює покупку.

*Студент 1.* Емоційні мотиви:

-*підвищення власного комфорту та добробуту (хоча кожна людина розуміє комфорт і добробут по своєму):* якщо запропонований нами стілець співпаде з баченням добробуту і комфорту даної людини, то вона його придбає;

-*ерганоміка виробу:* Запропоновані нами сільці повинні відповідати запитам людей, які вибирають виріб для конкретної роботи. Так, наприклад, при роботі на комп'ютері, доцільно вибрати такий стілець, що дозволяв би змінювати кут нахилу поверхні сидіння від 15° вперед до 5° назад;

-*мотив наслідування:* Велика категорія людей робить покупку наслідуючи когось (побачили в друзів, побачили по телевізору у любимому серіалі)

*Студент 2.* Мотиви, які ґрунтуються на прагненні людини зекономити:

-*мотив якості :* Покупець надасть перевагу у виборі тому товару, на який буде гарантія і сервісне обслуговування;

*-мотив корисності:* Ніхто не купить товар, який йому не потрібний;

*-економія* на основі знижок та деякі інші мотиви.

*Зав. сектором* Наш сектор пропонує відкрити фірмову крамницю нашого малого підприємства «Чарівний стілець», зайшовши в яку, покупець міг би: - ознайомитись з усіма видами нашої продукції через рекламні проспекти, відео ролики, готові зразки; -отримати знижки деяким категоріям покупців (ветерани, пенсіонери); -отримати знижки за покупку гуртовими партіями -отримати талон якості продукції; -отримати гарантійний талон; -посидіти на наших виробках, відпочити, подивитись телевизор, випити кави.

*Роботу сектора з вивчення конкурентів представить завідуючий сектором.*

Робота нашого сектору складалась з трьох етапів:

1. Вибір товару - зразка конкурента для порівняння з нашим аналогічним.
2. Вибір параметрів, за якими проводитемо порівняння.
3. Обчислення конкурентоспроможності нашого товару.

*Студент 1.* Сьогодні наш ринок пропонує стільці Н-ської меблевої фабрики.

Пропоную вашій увазі порівняльну характеристику (за п'ятибальною шкалою) стільців-аналогів малого підприємства «Комфорт» та конкурента (Н-ської меблевої фабрики) за такими параметрами:

Параметри	«Комфорт»	Н-ська ф-ка
Надійність	5	5
Стійкість	5	4
Естетичність	5	4
Комфортність	5	5
Органоміка	5	5
Загальна кількість балів	25	23
Ціна	400 грн.	450грн.

Обрахуємо конкурентоспроможність нашого стільця. Загальна кількість балів табурета Н-ської ф-ки - 23. Загальна кількість балів табурета підприємства «Комфорт»-25. Ціна стільця Н-ської ф-ки- 450 грн, ціна стільця підприємства «Комфорт»- 4 0 0грн.  $K = 0,5 : 0,6 = 0,8$ . *Зав.сектором:* Коефіцієнт конкурентоспроможності  $K=0,8$  ( $K<1$ ), тому стілець, виготовлений на малому підприємстві «Комфорт», є конкурентоспроможним на ринку.

*Про рекламну політику підприємства «Комфорт» доповідає завідуючий сектором реклами.*

Рекламна політика - це комерційна пропаганда споживчих властивостей товару і послуг. Реклама має бути адресною, цікавою, заохочувальною. При складанні бюджету реклами ми навели справки про вартість реклами в газетах і на радіо.Після проведення досліджень наш сектор прийшов до висновку, що найефективнішою є реклама на телебаченні, оскільки 80% сприйняття інформації сприймається зором, а найдешевшою - розклеювання листівок, афіш, виготовлення візиток.

*Директор підприємства:* Дякуючи роботі відділу маркетингу малого підприємства, чітко можна визначити - стільці якої конструкції і в якій кількості нам потрібно виготовляти.

## ДОДАТОК Ж

### РОЗРОБКА ТВОРЧОГО ПРОЕКТУ НА ВИГОТОВЛЕННЯ СТОЛУ КОМП'ЮТЕРНОГО ПЕРСОНАЛЬНОГО

#### 1. Розробка технічного завдання

##### Призначення проектованого виробу

1. Виріб призначений для повсякденної роботи за персональним комп'ютером вдома та в офісі.

1.1.2. Виріб повинен відповідати санітарно-гігієнічним, ергономічним вимогам, нормам техніки безпеки. Стіл повинен мати підставку для системного блоку, підставку для монітора, висувну дошку для клавіатури, повинен мати гарний естетичний вигляд. Ефективність роботи працівника в великій мірі залежатиме від висоти, ширини столу та його функціональності.

##### Вимоги до конструкції виробу

1.2.1 Конструкція столу, відповідно до його призначення, має бути простою, але водночас мати оригінальну форму, відмінну функціональність. Колір не повинен бути занадто яскравим, але в той же час повинен позитивно впливати на емоційний стан працюючого.

1.2.2. Досить важливо при виборі відповідної конфігурації столу враховувати ергонометричні фактори працівника, наявність додаткової площі для праці.

1.2.3. Розбираючи вимоги до основних частин виробу, слід зазначити, що у виробі доречно зробити дві кришки з заокругленнями та бокові ніжки криволінійної форми (це забезпечить гарний естетичний вигляд виробу).

##### Вимоги до матеріалів

1.3.1 ДСП та плівка повинна мати гарну гладку поверхню і розміри відповідно до розмірів ескізів (креслення). Окрім цього плівка повинна мати високу властивість приклеюватися та витиратися від бруду та пилі.

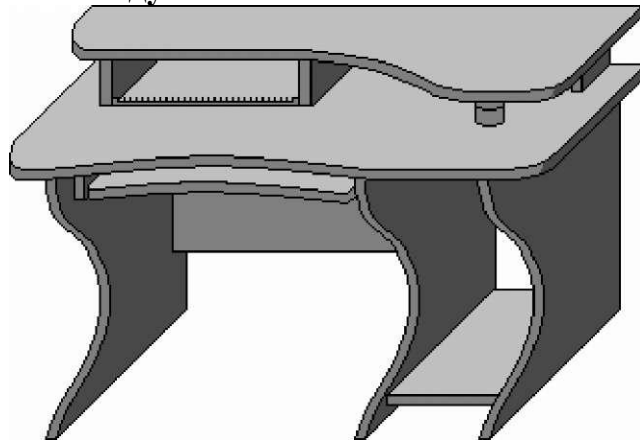
1.3.2. Враховуючи призначення виробу поверхня повинна бути гладкою, приємною на дотик, не створювати дискомфорту для людини, яка працює за столом (висота столу має відповідати зросту)

1.3.3 Враховуючи призначення виробу, велика увага повинна приділятися з'єднанням деталей та частин. Надійність конструкції столу, дизайн забезпечить зручність та комфорт під час роботи

1.3.4 ДСП повинна мати високу міцність, повинна добре піддаватися обробці інструментами, метал повинен мати гарну пластичність, плівка добре приклеюватися до ДСП, полоска надійно закріплюватися до торців ДСП, деревина для точіння повинна бути сухою, без вадів.

#### 1.3.5 Ескізне проектування

**а) Опис зовнішнього вигляду:**



-стіл комп'ютерний персональний

- лист ДСП (1.75м x 1.75 м), профіль товщиною 1 мм, саморізи, пластмасова заготовка (Ø 12 мм), деревина Ø50 мм
  - даний виріб складається з деталей, які в більшості мають криволінійну форму.
  - кутові з'єднання з використанням нагелів та металевих кутників
  - випилювання електролобзиком заготовок з ДСП, ручний обробіток ДСП, деревини та пластмаси, токарний обробіток металів та деревини.
  - ДСП повинна мати високу міцність, повинна добре піддаватися обробці інструментами, металевий профіль повинен мати гарну пластичність.
- Л040 x 600 x 850 \_\_\_\_\_

**Розробка технічного проекту**

Вихідні дані для побудови креслень деталей виробу та розмірні характеристики \_\_\_\_\_

Назва	Розміри (мм)	Кількість	Матеріал	
Кришка столу	1040x 600	1	ДСП	
Кришка столу	1040 x 300(200)	1	ДСП	
Ніжки	850x500	3	ДСП	
Полиця під клавіатуру	500x 580	1	ДСП	
Полиця під системний блок	210x500	1	ДСП	
Проніжка	250x 640	1	ДСП	
Стойка	130 x Ø 50	1	Деревина	
Направляючі рейки	500 x 20 x 20	2	Метал	
Ролики	Ø 20 x 5	6	Пластмаса	
Кріплення полиці клавіатури	500 x 80	1	ДСП	

## ДОДАТОК 3 АНКЕТА

### щодо використання комп'ютерних програм у дизайнерській діяльності

Шановний колего!

Просимо Вас взяти участь в опитуванні, що проводиться з метою з'ясування оцінки перспектив синтезу ручної та комп'ютерної графіки та актуальності використання комп'ютерних програм у професійній діяльності дизайнера. Результати дослідження будуть використані лише в узагальненому вигляді, тому прізвище вказувати не потрібно.

Уважно перечитайте питання анкети і серед запропонованих варіантів відповідей оберіть той, який найбільшою мірою відповідає Вашій думці. Окресліть номер (цифровий код) цього варіанту колом. Якщо жодний варіант Вас не задовольняє, впишіть свою відповідь у вільний рядок.

Щиро вдячні Вам за згоду взяти участь у нашому опитуванні.

**1. Чи працюєте Ви за спеціальністю? (уточніть характер роботи)**

- Так
- Ні
- Інша відповідь \_\_\_\_\_ -

**2. Скільки років Ви працюєте за спеціальністю? (потрібно вказати числом)**

**3. Чи користуєтеся в своїй роботі проектною графікою?**

- Так
- Ні
- Частково (уточніть, як саме)

- Інша відповідь \_\_\_\_\_ -

**4. Чи володієте комп'ютерними програмами?**

- Так
- Ні
- Інша відповідь \_\_\_\_\_ -

**5. Які саме комп'ютерні програми Ви застосовуєте в своїй роботі? (якщо на попереднє запитання Ви відповіли "ні", переходьте, будь ласка, до питання 6.)**

Відповідь

---



---



---

**6. Якщо не володієте, чи користуєтесь послугами візуалізаторів або роботою суміжних служб на фірмі?**

- Так
- Ні
- Інша

відповідь

---

**7. Чи вивчали Ви спеціалізовані комп'ютерні програми для Вашої роботи? (уточніть, які саме)**

- Так
- Ні
- Інша

відповідь

---

**8. Чи вважаєте необхідним підвищення власного рівня знань з комп'ютерної графіки?**

- Так
- Ні
- Інша

відповідь

---

-

**9. Чи пов'яжете свій професійний успіх з оволодінням комп'ютерними програмами під час навчання у ВНЗ?**

- Так
- Ні
- Інша

відповідь

---

-

**10. Ваш вік \_\_\_\_\_**

**11. Ваша стать**

- Чоловіча
- Жіноча

**12. Який вищий навчальний заклад Ви закінчили?**

---



---



---

## ДОДАТОК И

## РІЗНІ ВИДИ СТІЛЬЦІВ (дизайнерське виконання)

Зліва в таблиці розташовано макети відомих виробів зроблені студентами 3-4 курсів спеціальності «Дизайн» технологічного коледжу НЛТУ України. Масштаб виконання 1:5.

Крісло Троянда (ROSE), 1990, дизайнер Масанорі Умеда (Masanori Umeda)

Стіл «Пофарбуй чи помри, але люби мене», [Джон Нуансінг](#) (John Nouanesing)[Стілець, 1985](#), дизайнер Андре Бранци (Andrea Branzi)

Стілець «Зигзаг», 1932, дизайнер Герріт Рітвельд (Gerrit Thomas Rietveld)



Червоно-синій стілець, 1918, дизайнер Герріт Рітвельд (Gerrit Rietveld)



Стіл – ілюзія (Illusion Table), дизайнер Джон Бреер (John Brauer)



Крісло у вигляді колиски виготовлено групою дизайнерів Richard Clarkson, Grace Emmanuel, Kalivia Russel, Eamon Moore, Brodie Cambell, Jeremy Brooker и Joya Boerrigter из компанії Victoria University (Wellington).



Крісло Піраміда (Pyramide), дизайнер Карім Рашид



Диван "Подушка" (Pillow Sofa), дизайнер Юке Абе (Yuke Abe), фірма

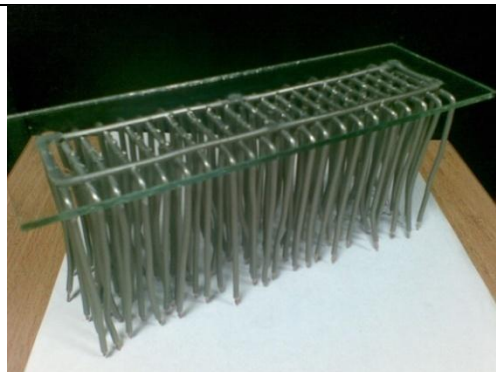
Motto Wasabi



Кавовий столик “Дерево“ (Extruded Tree Coffee Table), фірма розробник [Link Studios](#)



Стіл Org, дизайнер Фабіо Новембре (Fabio Novembre), фірма Cappellini



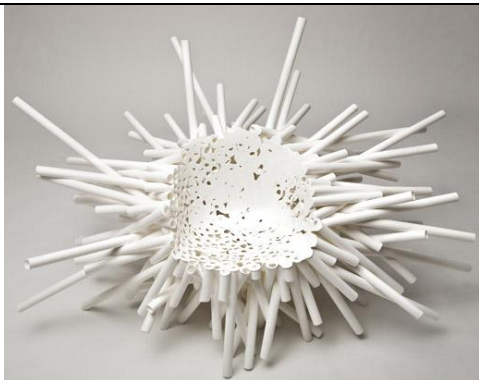
Стіл, дизайнер Ісам Ногучі



Журнальний столик Зіг-заг ([ZigZag Coffee Table](#)), фірма розробник [Tsai Design Studio](#)



Крісло “MELTDOWN CHAIR PP TUBE 1”, дизайнер Том Пріс (Tom Price)



Столик ([Kersplat Coffee Table](#)), дизайнер [Джеймс Ян Кіллінджер \(James Ian Killinger\)](#)



Журнальний столик “Гранд Каньйон” (Grand Canyon Table), дизайнер Аміт Апель ([Amit Apel](#))



## ДОДАТОК К

### Тести для визначення особистісних якостей

#### Питальник „Допитливість”

(Прагнення до нового) за тестом „креативність” Н. Вишнякової.

1. Чи бувають у Вас неприємності через власну допитливість?
2. Пізнання нового перестає бути цікавим для Вас, якщо воно пов'язане з ризиком?
3. Чи помічають, які Вас оточують, що Ви всім цікавитесь?
4. Чи знайшли Ви в зрілому віці відповіді на філософські дитячі запитання?
5. Чи мучить Вас почуття невдоволеності, коли Ви тривалий час не пізнаєте нового?
6. Чи здатні Ви піти на ризик заради пізнання нового?
7. Чи маєте Ви іноді бажання розібрати якусь річ, заради того, щоб дізнатися, як вона працює?
8. Вас зовсім не цікавить, як живуть Ваші сусіди?
9. Якщо Ви побачите, або прочитаєте нове незрозуміле Вам слово, чи дізнаєтесь про його значення з довідника?
10. Чи виявляєте Ви інтерес до соціальних та наукових новин суспільства?

*Обробка та інтерпретація результатів:* За кожну відповідь, що співпадає з ключем, нараховується один бал. Сума балів співвідноситься зі шкалою.

Ключ до відповідей на запитання:

№ запитання	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
відповіді	+	-	+	+	+	+	+	-	+	+

„так” – „+”, „ні” – „-”

0-2 бали – низький рівень допитливості,

3-5 балів – середній рівень допитливості,

6-8 балів достатній рівень допитливості,

9-10 балів – високий рівень допитливості.

#### Питальник „Інтуїція”

до особистісного критерію за тестом „креативність” Н.Ф. Вишнякової

1. Чи довіряєте Ви власній інтуїції в ситуаціях ризику?
2. В екстремальній ситуації чи прислухаєтеся до голосу розуму, чи покладаєтеся на інтуїцію?
3. Чи передчуваєте Ви іноді, хто Вам телефонує, ще не піднявши слухавку?
4. Чи важко Вам передбачати наслідки майбутніх подій?

5. Чи снився Вам коли-небудь сон, який провіщав події, що потім відбувалися?
6. Чи бувало, що Ви згадали про людину, яку дуже давно не бачили, а потім раптом несподівано вона Вам зателефонувала, або написала листа?
7. Чи буває, що Ви через не з'ясовані обставини не довіряєте певним людям?
8. Чи важко Вам здогадатися про характер людини з першого погляду?
9. Дивлячись на знайому людину, чи можете Ви уявити, як складеться її життя?
10. Чи буває, що Ви побоюєтеся йти на зустріч з незнайомою людиною через інтуїтивне занепокоєння?

Обробка та інтерпретація результатів:

За кожну відповідь, що співпадає з ключем, зараховується один бал.

Сума балів співвідноситься зі шкалою.

Ключ до відповідей на запитання:

№ запитання	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Відповіді	+	-	+	-	+	+	+	-	-	+

"так" – "+", "ні" – "-".

- 0-2 бали – низький рівень інтуїції,  
 3-5 балів – середній рівень інтуїції,  
 6-8 балів – достатній рівень інтуїції,  
 9-10 балів – високий рівень інтуїції.

**Питальник „Оригінальність”**  
за тестом „креативність” Н. Вишнякової.

1. Чи буває у Вас бажання оригінально вдосконалити й без того гарну річ?
2. Чи доводилося Вам успішно використовувати речі не за призначенням?
3. Чи є Ваше захоплення (хобі) рідкісним?
4. Чи втратите Ви інтерес до пропозицій Ваших колег, якщо вони будуть занадто оригінальні і ризиковані?
5. Вам сподобається праця, що потребує кмітливості, якщо вона й пов'язана з труднощами реалізації?
6. Чи будете Ви займатися створенням чогось надзвичайного, якщо це пов'язане з труднощами?
7. Чи імпровізуєте Ви під час реалізації плану дій, який уже розроблений?
8. Чи подобається Вам спілкуватися з людьми з неординарними поглядами?
9. Чи цікавлять Вас люди, що дотримуються традиційних консервативних поглядів?
10. Якщо б Ваші знайомі дізналися про Ваші мрії, чи вважали б вони Вас дивакуватим?

*Обробка та інтерпретація результатів:*

За кожну відповідь, що співпадає з ключем, зараховується один бал.  
Сума балів співвідноситься зі шкалою.

Ключ до відповідей на запитання:

№ запитання	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Відповіді	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+

"так" – "+", "ні" – "-".

- 0-2 бали – низький рівень оригінальності,
- 3-5 балів – середній рівень оригінальності,
- 6-8 балів – достатній рівень оригінальності,
- 9-10 балів – високий рівень оригінальності.

**Тест оцінювання комунікативних умінь**

*Варіант 1.* Інструкція: визначте ситуації, які викликають у Вас незадоволення або роздратування під час бесіди з будь-якою людиною, чи то Ваш колега, безпосередній керівник або просто випадковий співрозмовник.

Варіанти ситуацій, що викликають досаду:

1. Співрозмовник не дає мені шансу висловитися. Мені є, що сказати, але немає можливості вставити слово.

2. Співрозмовник постійно перериває мене під час бесіди.
3. Співрозмовник ніколи не дивиться в обличчя під час розмови, і я не впевнений, чи слухає він мене.
4. Розмова з таким партнером викликає відчуття марної витрати часу.
5. Співрозмовник постійно метушиться, олівець і папір займають його більше, ніж мої слова.
6. Співрозмовник ніколи не посміхається. У мене виникає відчуття незадоволення й тривоги.
7. Співрозмовник завжди відволікає мене запитаннями й коментарями.
8. Що б я не висловив, співрозмовник завжди охолоджує мій запал.
9. Співрозмовник завжди намагається спростувати мою думку.
10. Співрозмовник змінює зміст моїх слів і вкладає в них інший сенс.
11. Коли я ставлю запитання, співрозмовник змушує мене захищатися.
12. Співрозмовник запитує кілька разів, роблячи вигляд, що не розчув.
13. Співрозмовник, не дослухавши моєї думки, перериває мене лише для того, щоб погодитися.
14. Співрозмовник під час спілкування зосереджено займається сторонніми справами (грає сигаретою, протирає окуляри тощо), і я впевнений, що він при цьому неухважний.
15. Співрозмовник робить висновки за мене.
16. Співрозмовник завжди намагається вставити слово в мою розповідь.
17. Співрозмовник дивиться на мене дуже уважно, не моргаючи.
18. Співрозмовник дивиться на мене, мов оцінюючи. Це турбує.
19. Коли я пропоную щось нове, людина говорить, що думає так само.
20. Співрозмовник вдає, що цікавиться бесідою, занадто часто похитує головою, ойкає й підтакує.
21. Коли я говорю серйозно, розповідає смішні історії, жарти, анекдоти.
22. Співрозмовник часто дивиться на годинник під час спілкування
23. Коли я заходжу до кабінету, він залишає всі справи й всю увагу звертає на мене.
24. Співрозмовник поводить себе так, начебто я заважаю йому робити щось важливе.
25. Співрозмовник вимагає, щоб усі погоджувалися з ним. Будь-яке його висловлення завершується запитанням: «Ви теж так думаете?» або «Ви не згодні?»

*Обробка результатів:* підрахуйте відсоток ситуацій, що викликають досаду й роздратування.

Класифікатор тесту:

70-100 % - Ви поганий співрозмовник. Вам необхідно працювати над собою й вчитися слухати.

40-70 % - Вам властиві деякі недоліки. Ви критично ставитеся до висловлювань. Вам ще бракує якостей гарного співрозмовника. Уникайте поспішних висновків, не звертайте особливої уваги на манеру вести мову, не прикидайтеся, не шукайте прихованого змісту розмови, не монополізуйте спілкування.

10-40 % - Ви гарний співрозмовник, але іноді відмовляєте партнерові в повній увазі. Повторіть ввічливо його думку, дайте йому час розкрити свої міркування повністю, пристосовуйте свій темп мислення до його мови й будьте впевнені, що спілкуватися з Вами буде ще приємніше.

0-10 % - Ви відмінний співрозмовник. Ви вмiєте слухати. Ваш стиль спілкування може стати прикладом для оточення.

*Варіант 2.* Інструкція: на 10 запитань потрібно дати відповіді, які оцінюються як:

- 1) «майже завжди» - 2 бали;
- 2) «у більшості випадків» - 4 бали;
- 3) «іноді» - 6 балів;
- 4) «рідко» - 8 балів;
- 5) «майже ніколи» - 10 балів.

*Перелік запитань:*

1. Чи намагаєтеся Ви припинити бесіду, коли тема (або співрозмовник) нецікаві Вам?
2. Чи дратують Вас манери Вашого партнера у спілкуванні?
3. Чи може невдале висловлення іншої людини спровокувати Вас на різкість або брутальність?
4. Чи уникаєте Ви вступати в розмову з невідомою або малознайомою Вам людиною?
5. Чи маєте Ви звичку перебивати промовця?
6. Чи робите Ви вигляд, що уважно слухаєте, а самі думаєте про інше?
7. Чи змінюєте Ви тон, голос, вираз обличчя залежно від людини?
8. Змінюєте Ви тему розмови, якщо торкнулися неприємного для Вас?
9. Чи поправляєте Ви людину, якщо в її мові зустрічаються неправильно вимовлені слова, назви, вульгаризми?
10. Чи буває у Вас поблажливо-менторський тон з відтінком зневаги й іронії до того, з ким Ви говорите?

*Обробка й інтерпретація:* Чим більше балів, тим краще розвинене вміння слухати. Якщо набрано більше 62 балів, то комунікативність «вище за середній рівень». Середній бал – 55.

**Тест „Розподіл та переключення уваги”**  
за методикою Л.Д. Столяренка.

*Варіант 1.* Той, кого випробовують, пише на дошці числа від 1 до 20, і водночас уголос рахує у зворотному порядку від 20 до 1. Порівнюються час виконання, кількість помилок, ступінь утруднення.

*Варіант 2.* За малюнком, той, кого випробовують, повинен знайти та підкреслити по черзі білі цифри у зростаючому порядку зростання та чорні цифри у порядку зменшення, інакше – 1-біле, 24-чорне, 2-біле, 23-чорне і т. ін. Фіксується час виконання завдання, кількість помилок.

<b>8</b>	9	<b>24</b>	20	15	<b>6</b>	<b>19</b>
<b>4</b>	5	<b>12</b>	<b>1</b>	24	13	<b>23</b>
14	<b>18</b>	17	22	2	<b>11</b>	6
<b>22</b>	11	<b>7</b>	<b>21</b>	8	<b>3</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	7	<b>16</b>	23	19	16	3
<b>13</b>	1	21	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	<b>17</b>
<b>15</b>	10	18	<b>20</b>	4	<b>14</b>	12

Аналіз результатів:

Бали	4	3	2	1
Час виконання	2 хв. 40 с. – та менше	2 хв. 41 с. – 5 хв. 30 с.	5 хв. 31 с. – 6 хв. 30 с.	5 хв. 31 с. – 6 хв. 30 с.
Кількість помилок	0	0	1-2	3-4

## ТЕСТ “САМООЦІНКА ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ”

*Інструкція.* Просимо Вас дати відповіді на запропоновані запитання. Для цього в бланку відповідей поряд з номером запитання проставте свою відповідь у літерній формі.

### Питальник

- Чи вважаєте Ви, що навколишній світ може бути поліпшений?
  - так;
  - ні;
  - так, але тільки в чому?
- Чи думаєте Ви, що самі зможете брати участь у значних змінах навколишнього світу?
  - так, у більшості випадків;
  - ні;
  - так, у деяких випадках
- Чи вважаєте Ви, що деякі з Ваших ідей викличуть значний прогрес у тій сфері діяльності, що Ви обрали?
  - так;
  - звідки в мене можуть бути такі ідеї;
  - може бути, не значний прогрес, але деякий успіх можливий.
- Чи вважаєте Ви, що в майбутньому станете відігравати настільки важливу роль, що зможете щось принципово змінити?
  - так;
  - малоймовірно;
  - може бути.

5. Коли Ви вирішуєте щось зробити, чи впевнені Ви в тому, що справа вийде?
- а) звичайно;
  - б) часто охоплюють сумніви, чи зможу зробити;
  - в) швидше впевнений, ніж ні.
6. Чи виникає у Вас бажання зайнятися якоюсь невідомою для Вас справою, у якій в цей момент Ви некомпетентні?
- а) так, все невідоме приваблює мене;
  - б) немає;
  - в) залежить від самої справи й обставин.
7. Вам доводиться займатися незнайомою справою. Чи відчуваєте Ви бажання домогтися в ній досконалості?
- а) так;
  - б) що виходить, то добре;
  - в) якщо це не дуже важко, то так.
8. Якщо справа, яку Ви не знаєте, Вам подобається, чи хочете Ви знати про неї все?
- а) так;
  - б) ні, треба вчитися лише головному;
  - в) ні, я тільки задовольню свою цікавість.
9. Якщо Ви зазнаєте невдачі,
- а) то якийсь час робите це далі, навіть всупереч здоровому глузду;
  - б) відразу махнете рукою на цю витівку;
  - в) продовжуєте робити свою справу, поки здоровий глузд не покаже непереборність перешкод.
10. Професію потрібно обирати, виходячи з:
- а) своїх можливостей і перспектив для себе;
  - б) стабільності, значущості, потреби у професії;
  - в) престижу й переваг, які вона забезпечить.
11. Подорожуючи, могли б Ви легко орієнтуватися на маршруті, яким вже пройшли?
- а) так;
  - б) ні;
  - в) якщо місцевість сподобалася й запам'яталася, то так.
12. Чи можете Ви згадати одразу ж після бесіди все, про що йшлося?
- а) так;
  - б) ні;
  - в) згадаю все, що мені цікаво.
13. Коли Ви чуєте слово незнайомою мовою, чи можете Ви його повторити по складах без помилок, не розуміючи його значення?
- а) так;
  - б) ні;
  - в) повторю, але не зовсім правильно.
14. У вільний час Ви любляєте:
- а) залишитися наодинці, подумати;
  - б) перебувати в компанії;
  - в) мені байдуже, чи буду я один або в компанії.

15. Якщо Ви займаєтеся якоюсь справою, то вирішуєте припинити її тільки тоді:

- а) коли справа закінчена й здається Вам відмінно виконаною;
- б) коли Ви більш-менш задоволені виконаним;
- в) коли справа здається зробленою, хоча її ще можна зробити краще. Але навіщо?

16. Коли Ви самі, то Ви:

- а) любите мріяти про певні, можливо, абстрактні речі;
- б) намагаєтеся знайти собі конкретне заняття;
- в) іноді любите помріяти, але про речі, які пов'язані з Вашими справами.

17. Коли якась ідея захоплює Вас, то Ви думатиме про неї:

- а) незалежно від того, де й з ким перебуваєте;
- б) тільки наодинці;
- в) тільки там, де тиша.

18. Коли Ви відстоюєте якусь ідею, то:

- а) можете відмовитися від неї, якщо аргументи опонентів здадуться Вам переконливими;
- б) залишитеся при своїй думці, якщо опір виявиться занадто сильним.

#### *Обробка й інтерпретація результатів*

Нараховується по 3 бали за відповідь «а», по 1 балу за відповідь «б», по 2 бали за відповідь «в». Підраховується загальна сума балів.

*48 і більше балів.* Ви маєте значний творчий потенціал, що надає Вам багатий вибір застосування творчих можливостей. Якщо Ви зможете реалізувати свої здібності, то Вам доступні найрізноманітніші форми творчості.

*24 - 47 балів.* У Вас є якості, які дозволяють Вам творити, але є й бар'єри. Найнебезпечніший - страх, особливо якщо Ви орієнтовані тільки на успіх. Острах невдач сковує Вашу уяву - основу творчості. Страх може бути й соціальним - страх суспільного осуду. Будь-яка нова ідея проходить через етап несподіванки, подиву, невизнання навколишніми. Острах осуду за нову, незвичну для інших поведінку, погляди, почуття сковують Вашу творчу активність, призводять до деструкції Вашої творчої особистості.

*23 і менш балів.* Ви просто недооцінюєте себе. Відсутність віри у свої сили призводить Вас до думки, що Ви не здатні до творчості, пошуку нового.

### **ТЕСТ „ТВОРЧА УЯВА”**

Запитання для даного тесту були відібрані із тесту „Креативність” за Вишняковою Н.Ф. На запропоновані запитання потрібно відповідати Так або Ні. Довго над відповіддю не задумуватися, оскільки перша відповідь імпульсивна і зазвичай вірна.

#### *Запитання.*

1. Чи переноситеся ви у своїх мріях в минуле чи майбутнє?
2. Чи буває так, що коли ви розповідаєте про реальний випадок, то інколи деталі допридумуєте самі?
3. Чи буває так, що у вас виникають незвичайні образи, пов'язані з реальними подіями?

4. Чи уявляєте ви нині, як би ви жили в іншому місті або в іншому столітті?
5. Коли у вас виникають нові проблеми, чи передбачаєте ви перспективи їхнього розв'язання?
6. Вам важко уявити незнайоме місце, в яке ви прагнете потрапити?
7. Чи виникало у вас бажання скласти казку чи розповідь?
8. Чи фантазували ви коли-небудь про те, що можна було б зробити, якби отримати спадок?
9. Ви пишете вірші?
10. Вам важко уявити себе в старості?

Якщо відповідь на запитання співпадає з ключем відповіді, то опитуваний отримує один бал, якщо ж ні, то не ставить нічого.

Ключ відповідей:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+	+	+	+	+	-	+	+	+	-

Якщо з ключем співпадає 1-3 варіанти відповідей, то рівень творчої уяви низький; 4-7 – середній рівень; 8-10 – високий рівень творчої уяви.

### ТЕСТ: ЯКА У ВАС МОТИВАЦІЯ ДО УСПІХУ

Якщо хочете дізнатись, наскільки сильна у Вас мотивація до досягнення намічених цілей, дайте чіткі відповіді («так» або «ні») на запропоновані запитання. При цьому за кожну відповідь «так» на запитання 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 37, 40, 41 та за кожну відповідь «ні» на запитання 6, 11, 12, 13, 18, 20, 24, 31, 33, 34, 35, 36, 38, 39 поставте собі по одному балу.

1. Якщо необхідно зробити вибір, то краще негайно, ніж відкладати його на невизначений термін.
2. Я дратуюсь, якщо не можу повністю виконати завдання.
3. Коли я працюю, то забуваю про все інше.
4. Якщо виникає проблемна ситуація, то я часто відкладаю прийняття рішення до „кращих часів”.
5. Коли я не зайнятий, то втрачаю спокій.
6. У деякі дні мої успіхи нижчі від середніх.
7. Я набагато суворіший до себе, ніж до інших.
8. Я доброзичливіший від інших.
9. Коли я відмовляюсь від важкого завдання, то потім суворо картаю себе за це, оскільки переконаний, що міг би успішно його виконати.
10. У процесі роботи я потребую незначних пауз для перепочинку.
11. Старанність — це не основна моя риса.
12. Мої досягнення у праці не завжди однакові.
13. Мене більше приваблює інша робота, ніж та, якою я зараз зайнятий.
14. Критика мене стимулює більше, ніж похвала.
15. Я знаю, що мої колеги вважають мене діловою людиною.
16. Перешкоди роблять мої рішення твердішими.

17. Я честолюбний.
18. Коли я працюю без ентузіазму, то це дуже помітно.
19. Виконуючи роботу, я розраховую лише на власні сили.
20. Інколи я відкладаю те, що необхідно зробити негайно.
21. Необхідно покладатись лише на себе.
22. У житті мало речей, важливіших за гроші.
23. Завжди, коли мені необхідно виконати дуже важливе завдання, я думаю тільки про нього.
24. Я менш честолюбний, ніж інші.
25. У кінці відпустки я, зазвичай, радію, що швидко піду на роботу.
26. Якщо я маю бажання працювати, то роблю це краще та кваліфікованіше від інших.
27. Мені легше спілкуватися з людьми, які можуть наполегливо працювати.
28. Коли я не маю чим зайнятись, то відчуваю себе якось не по собі.
29. Мені доводиться виконувати відповідальну роботу частіше, ніж іншим.
30. Якщо мені доводиться приймати рішення, я намагаюсь робити це якомога краще.
31. Мої друзі іноді вважають мене лінивим.
32. Мої успіхи певною мірою залежать від колег.
33. Немає сенсу сперечатись з керівником.
34. Іноді я не знаю, яку роботу мені доведеться виконувати.
35. Коли щось не виходить, я стаю нетерплячим.
36. Зазвичай я звертаю незначну увагу на свої досягнення.
37. Якщо я працюю з іншими, то моя робота дає відмінні результати від результатів їхньої роботи.
38. Багато справ я не доводжу до логічного завершення.
39. Я заздрю людям, які не дуже завантажені роботою.
40. Я не заздрю тим, хто прагне влади та успіху.
41. Якщо я впевнений у своїй правоті, то для доведення цього можу вжити крайніх заходів.

Результати:

28—32 бали: У Вас надзвичайно сильна мотивація до успіху. Ви наполегливі у досягненні цілей, готові здолати будь-які перешкоди, прагнете самореалізації, визнання, становища в суспільстві, і для досягнення цього у Вас є всі необхідні риси: знання, вміння взаємодіяти з оточенням, працелюбність, чесність, порядність та наполегливість.

15—27 балів: У Вас достатня мотивація до успіху, така як у більшості успішних людей. Ваше прагнення до успіху проявляється часто, Вам хочеться всі зусилля скерувати на досягнення цілей, лише інколи Ви вважаєте, що цілі недосяжні. Ви достатньо наполегливі та цілеспрямовані.

15—20 балів: У Вас середня мотивація до успіху, така як у більшості людей. Ваше прагнення до успіху набуває форм приливів та відливів: інколи Вам хочеться всі зусилля скерувати на досягнення цілей, інколи — усе кинути, оскільки Ви вважаєте, що цілі недосяжні. Вам потрібно розвивати у собі почуття наполегливості та цілеспрямованості.

14 балів і менше: Мотивація до успіху дуже слабка. Ви задоволені собою та існуючим станом речей і переконані, що незалежно від затрачених зусиль усе

відбудеться так, як має відбутися.

### ТЕСТ НА ВИЗНАЧЕННЯ САМОСТІЙНОСТІ

Шановний студенте, цей тест допоможе з'ясувати, наскільки ви самостійні; чи здатні у складний момент взяти відповідальність на себе; чи вистачить вам рішучості та самодостатності прийняти правильне рішення.

Кожне наведене запитання має 3 варіанти відповіді. Запишіть свій варіант відповідей:

*1. Коли ви закінчували школу, рішення про вибір професії або напрям подальшого навчання приймалося:*

- а) вами самостійно на підставі уподобань і оцінки можливостей;
- б) в принципі самостійно, але думка рідних і друзів приймалася до уваги;
- в) фактично без вашої участі батьками чи іншими родичами.

*2. Коли ви вступали до навчального закладу, ви розраховували:*

- а) лише на себе та на свої сили;
- б) на те, що набраних на вступних іспитах балів вистачить на вступ, у протилежному випадку допоможуть зв'язки;
- в) на впливових знайомих чи родичів.

*3. При підготовці до курсових іспитів під час навчання ви:*

- а) розраховували тільки на свої сили. Якщо ви не впораєтеся самі, то ніхто вам не допоможе;
- б) просили допомоги з підготовкою викладачів або більш успішних однокурсників;
- в) розраховували на те, що вам завжди допоможуть.

*4. Після закінчення навчання ви пішли на роботу:*

- а) згідно з розподілом;
- б) за допомогою інформації, отриманої у знайомих людей (знайомі, ЗМІ тощо);
- в) яку запропонували вам впливові знайомі.

*5. Якщо під час роботи ви потрапляєте в складну ситуацію, то ви приймаєте будь-які рішення:*

- а) виходячи виключно зі свого досвіду, знання та розуміння ситуації;
- б) самостійно, проте трапляється, що перед цим радитеся із знаючими або більш досвідченими в цих питаннях людьми;
- в) без консультації чи поради ви серйозних рішень не приймаєте.

*6. Коли ви одружувалися чи виходили заміж, ваше рішення та вибір були продиктовані:*

- а) виключно особистою думкою та бажаннями;
- б) не тільки вашою думкою, але й думкою близьких людей;
- в) рішенням «сімейної ради» - вашими близькими родичами, яким ви перед весіллям представили свою майбутню другу половину.

*7. Якщо під час вимушеної відсутності вашої другої половини вам доводиться приймати серйозне рішення (купити автомобіль, житло, меблі тощо), то чи в змозі ви вирішити питання самостійно?*

- а) безумовно, для мене це звична справа;
- б) в принципі можу, але якщо час терпить, то почекаю приїзду другої половини;
- в) ні, самостійно я такі питання не вирішую.

*8. Коли ви були підлітком, наскільки «вперто» ви трималися своєї думки?*

- а) практично завжди намагався відстояти свою позицію. Переконати вас було досить проблемно й лише вкрай вагомими аргументами;
- б) відстоював, але не за всяку ціну, зберігаючи повагу до позиції опонента;
- в) не «вперто». За невеликого бажання та наполегливості вас можна було легко переконати.

9. Як наполегливо ви відстоюєте свою думку на роботі, вдома, в компанії сьогодні?

- а) як і колись відстоюю будь-яку ціну незалежно від наслідків;
- б) з віком став розумнішим, питання намагаюся вирішувати гнучкіше, ніж раніше, але в розумних межах;
- в) часто поступаюся, змінюючи позицію.

10. Наскільки активно ви розвиваєтеся та проявляєте себе як особистість в інтелектуальній і суспільній сферах?

- а) дуже активно - працюєте за професією з повною віддачею;
- б) для вас велике значення має думка оточуючих вас людей;
- в) не тільки прислухаєтеся, а й часто повністю покладаєтеся на думку оточуючих.

11. Якщо близька вам людина потребує, скажімо, медичної допомоги, але жахливо ставиться до цього, то ви:

- а) наполягаєте на тому, щоб вона виконувала необхідні приписи лікаря;
- б) тактовно нагадуєте та підказуєте, що краще зробити;
- в) бажаєте допомогти, але вас не особливо слухають, і тому ви не наполягаєте.

### Результати тесту

Тепер за кожну позитивну відповідь на пункт «а)» нарахуйте 4 бали, «б)» - 2 бали, «в)» - жодного балу.

**30-44 бали.** Ви самостійна у всьому людина, яка абсолютно не прислухається до думки оточуючих та не терпить найменшого втручання в «особисті справи». Вельми похвально, проте майте на увазі, що ви твердо впевнений й у тому, що приймаєте виключно правильні рішення, що насправді може виявитися не так. Самовпевненість - гарна якість, але зайва самовпевненість - серйозний недолік.

**15-29 балів.** У вас сильний характер і ви відмінно справляєтесь зі стресом. Самостійність є високою і вона повністю обґрунтована. Ви досить незалежна людина, щоб прийняти правильне рішення у складній ситуації. Ви не переоцінюєте свої можливості та навряд чи підведете бездіяльністю.

**0-14 балів.** Ви нерішуча людина, яка, швидше за все, розгубиться в складній ситуації і або щось зробить, або ваші дії можуть виявитися неправильними.

### ТЕСТ НА ТЕРПЛЯЧІСТЬ

Шановний студенте. Цей тест допоможе оцінити ступінь вашої дратівливості, нервозності, запальності та здатності контролювати ці якості.

На запропонований список запитань відповідайте одним із трьох варіантів: "так, безумовно", "так, але не дуже" чи "ні, за жодних обставин".

#### Опитувальник

Чи дратує Вас:

1. Зім'ята сторінка газети, яку ви хочете прочитати?
2. Жінка поважного віку, одягнена, як дівчина?
3. Надмірна близькість співрозмовника під час розмови?
4. Жінка, що курить на вулиці або у громадському місці?

5. Людина, що кашляє у ваш бік?
6. Коли хтось гризе нігті?
7. Коли хтось недоречно сміється?
8. Коли хтось намагається учити вас, що і як робити?
9. Коли улюблена дівчина (хлопець) постійно спізнюється на зустріч?
10. Коли в кінотеатрі той, хто сидить перед вами, весь час вовтузиться й обговорює фільм?
11. Коли вам переказують сюжет цікавого роману, який ви маєте намір прочитати?
12. Коли вам дарують непотрібні речі?
13. Гучна розмова у громадському транспорті?
14. Дуже сильний запах парфумів?
15. Людина, що жестикулює під час розмови?
16. Колега, який часто вживає іноземні слова?

### "КЛЮЧ" ДО ТЕСТУ

За кожну відповідь нараховуємо:

"так, безумовно" — 3 бали;

"так, але не дуже" — 1 бал;

"ні, за жодних обставин" — 0 балів.

Максимально можлива кількість балів — 48.

### РЕЗУЛЬТАТИ

**Понад 36.** Ви не є терплячою і спокійною людиною. Вас дратує майже все, навіть найнезначніше. Ви запальні і легко втрачаєте рівновагу. Це розхитує вашу нервову систему, посилюючи конфлікти з оточуючими.

**Від 13 до 36.** Ви належите до найпоширенішої групи людей. Вас дратують тільки дуже неприємні речі. Не драматизуючи повсякденні негаразди, ви здатні легко забувати про них.

**Менше 13.** Ви досить спокійна людина, яка реально сприймає життя. Вас не просто вивести з рівноваги. А це гарантія проти стресів.

### ТЕСТ НА ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ

Шановний студенте, Вам пропонується 30 тверджень. Необхідно вибрати та записати один з пропонованих варіантів відповіді. Намагайтеся давати щирі відповіді, тоді ви отримаєте досить цікаву, а головне - найбільш об'єктивну інформацію про себе. Пам'ятайте, що тут немає поганих або хороших відповідей.

*1. Я точно знаю, чого хочу досягнути в найближчі 2-3 роки:*

а) так, б) швидше так, в) важко сказати; г) швидше ні; д) ні.

*2. Я ціную ділових, практичних і ініціативних людей:*

а) так, б) швидше так, в) важко сказати; г) швидше ні; д) ні.

*3. Я точно знаю, в якій сфері можу пристойно заробити:*

а) так, б) швидше так, в) важко сказати; г) швидше ні; д) ні.

*4. У мене завжди достатньо енергії, щоб довести розпочату справу до кінця:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

*5. Я легко втомлююся:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

*6. Мої батьки та вчителі вважали мене старанним і виконавчим:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

*7. Мені часто вдається знайти несподівано просте та навіть оригінальне рішення проблеми, яка здається нерозв'язною:*

а) так; б) порівняно часто, в) коли як; г) рідко; д) ні.

8. *Я швидко опановую нові види діяльності:*

а) так; б) найчастіше так; в) коли як; г) не завжди; д) ні.

9. *Я часто буваю ініціатором нововведень в нашому колективі:*

а) так; б) швидше за все так; в) іноді; г) дуже рідко; д) ні.

10. *Я здатний на ризик, навіть якщо шанси на успіх невеликі:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

11. *Мої друзі вважають мене рішучою людиною:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

12. *Купуючи дорогу, але необхідну мені річ, я приймаю рішення самостійно, покладаючись на свій смак:*

а) так; б) дуже часто так; в) коли як; г) часто раджуся; д) раджуся практично завжди.

13. *Я висловлюю свою думку, навіть якщо воно комусь не подобається:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

14. *У дискусіях і суперечках мені найчастіше вдається наполягти на своєму:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

15. *Приймаючи відповідальне рішення, я покладаюся лише на себе, ні з ким не раджуся:*

а) так; б) найчастіше так; в) коли як; г) найчастіше немає; д) ні.

16. *У колі друзів мені подобається і вдається бути в центрі уваги:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) іноді; д) ні.

17. *Мені легко вдається встановлювати контакт з новими для мене людьми:*

а) так; б) порівняно часто, в) коли як; г) рідко; д) ні.

18. *Я волію брати відповідальність на себе, керувати людьми, а не підкорятися комусь:*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

19. *Я систематично займаюся самоосвітою, саморозвитком своїх особистісних якостей:*

а) так; б) швидше за все так; в) коли як; г) дуже рідко; д) ні.

20. *Я веду щоденник, де планую своє життя, аналізую свої помилки:*

а) так, б) часто, в) періодично; г) дуже рідко; д) ні.

21. *Якщо я чогось домогся, то завдяки самоосвіті та саморозвитку:*

а) так; б) швидше за все так; в) мені важко відповісти; г) швидше за все ні; д) ні.

22. *Увечері після робочого дня я засинаю:*

а) дуже швидко; б) порівняно швидко, в) коли як; г) іноді страждаю безсонням; д) часто страждаю на безсоння.

23. *Якщо мені хтось наговорить грубощів, я швидко забуваю про це:*

а) так; б) швидше за все так; в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

24. *Я намагаюся, і мені вдається не втягувати себе в конфлікти:*

а) так; б) найчастіше так; в) коли як; г) швидше за все ні; д) ні.

25. *Чи вважають вас друзі, колеги по роботі людиною з «перспективною» (в плані професійного росту)?*

а) так, б) швидше так, в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

26. *Як часто за своєю ініціативою ви берете участь в дискусіях, семінарах, конференціях?*

а) часто; б) порівняно часто, в) періодично; г) порівняно рідко; д) не беру участі.

27. У професійному плані (в плані професійного самовизначення та підвищення кваліфікації) за останні два роки я просунувся вперед:

а) так; б) швидше за все так; в) важко сказати; г) швидше за все ні; д) ні.

28. Я вважаю, що роботу необхідно виконувати або старанно і якісно, або не виконувати взагалі:

а) так; б) найчастіше так; в) не кожна робота вимагає однакової старанності; г) мені не все в однаковій мірі вдається робити якісно; д) я роблю все швидко, але недостатньо якісно.

29. Я можу одну і ту ж роботу неодноразово переробляти, якісно покращувати:

а) так; б) найчастіше так; в) коли як; г) швидше ні; д) ні.

30. Чи бувають у вас випадки, щоб виконану роботу ваш керівник попросив переробити ще раз?

а) такого я щось не пригадую, б) дуже рідко; в) періодично; г) порівняно часто; д) дуже часто.

### Ключ до тесту

Отримані відповіді переведіть у бали:

«а» - 5 балів, «б» - 4 бали, «в» - 3 бали, «г» - 2 бали, і «д» - 1 бал.

Знайдіть свій рівень конкурентоспроможності

30-42 бали - дуже низький;

43-57 балів - низький;

58-70 балів - нижче за середній;

71-83 бали - трохи нижче за середній;

84-96 бали - середній;

97-109 балів - трохи вище за середній;

110-122 бали - вище за середній;

123-137 балів - високий;

138-150 балів - дуже високий.

## ТЕСТ НА САМООРГАНІЗОВАНІСТЬ ДО САМООСВІТИ

Шановний студенте, цей тест допоможе Вам розібратися, чи достатньо у Вас волі до самоорганізації, щоб зайнятися самоосвітою.

**1. Чи є у вас головні, основні цілі в житті, до досягнення яких ви прагнете?**

А. У мене є такі цілі.

Б. Хіба потрібно мати якісь цілі? Адже життя таке мінливе.

В. У мене є головні цілі, і я підпорядковую свою життя їх досягненню.

Г. Цілі у мене є, але моє життя, діяльність не сприяє їх досягненню.

**2. Чи складаєте ви план справ на тиждень, день, використовуючи для цього щоденник, календар в мобільному телефоні і т. п.?**

А. Так.

Б. Ні.

В. Не можу сказати ані «так», ані «ні», оскільки тримаю головні справи в голові, а план на поточний день - в голові або на аркуші паперу.

Г. Намагався складати план в тижневику, але потім зрозумів, що це нічого не дає.

**3. Чи вчитуєте ви себе за невиконання намічених на день, тиждень планів?**

А. Вчитую, якщо не виконав їх з власної вини, через лінощі або неповороткість.

Б. Вчитую, незважаючи на суб'єктивні або об'єктивні причини.

В. Зараз і так всі лають один одного, навіщо ж ще і себе вчитувати.

Г. Дотримуюся такого принципу: що вдалося зробити сьогодні - добре, а що не вдалося - виконаю, можливо, іншим разом.

**4. Як ви ведете свою телефонну записну книжку?**

А. Я господар своєї записної книжки, як хочу, так і веду записи. Якщо знадобиться чийсь номер телефону, знайду обов'язково.

Б. Часто змінюю записні книжки з номерами телефонів, записи веду довільно.

В. Записи веду «за настроєм». Вважаю, що був би записаний номер та ім'я, а якою мовою, прямо чи криво - це не має особливого значення.

Г. Використовую загальноприйнятту систему, відповідно до алфавітом записую прізвище, ім'я, номер телефону, якщо потрібно, то і додаткові відомості.

**5. Вас оточують різні речі, якими ви часто користуєтесь. Як вони розташовані у вашій кімнаті, на вашому столі?**

А. Кожна річ лежить там, де їй хочеться.

Б. Кожній речі - своє місце.

В. Періодично наводжу лад. Потім кладу речі, куди доведеться. Через якийсь час знову наводжу лад.

Г. Вважаю, що дане запитання не має ніякого відношення до самоорганізації.

**6. Чи можете ви в кінці дня сказати, де, скільки і з яких причин вам довелося марно втрачати час?**

А. Можу сказати про кількість втраченого часу.

Б. Можу сказати про місце, де було марно втрачено час.

В. Якби втрачений час чогось коштував, я б його рахував.

Д. Добре уявляю собі, де скільки часу втратив і чому, намагаюся скоротити втрати часу в таких же ситуаціях в майбутньому.

**7. Які ваші дії, коли на зборах починається переливання з порожнього в порожнє?**

А. Пропоную звернути увагу на суть запитання.

Б. Будь-які збори - це поєднання повного та порожнього. І нічого тут не поробиш.

В. Занурююся в «небуття».

Г. Починаю займатися своїми справами.

Д. Тихо і непомітно намагаюся піти.

**8. Припустимо, вам належить виступити з доповіддю на зборах. Чи будете ви приділяти увагу не лише змісту, але і тривалості доповіді, а також варіантам доповіді в залежності від часу (на 10 хв., На 20 хв.)?**

А. Буду приділяти найсерйознішу увагу змісту доповіді. Якщо доповідь буде цікавою, дадуть час закінчити.

Б. Приділю увагу змісту, тривалості та варіантам доповіді.

**9. Чи намагаєтесь ви використовувати буквально кожну хвилину для виконання задуманого?**

А. Намагаюся, але в мене не завжди все виходить (занепад сил, настрою, немає бажання і т. д.).

Б. Не прагну до цього, тому що вважаю, що не потрібно бути дріб'язковим щодо часу.

В. Навіщо старатися, якщо час все одно не обженеш?

Г. Намагаюся і намагаюся, незважаючи ні на що.

**10. Як ви фіксуєте надані вам доручення, завдання, прохання?**

- А. Записую в тижневику або в мобільному, що потрібно виконати і до якого терміну.
- Б. У тижневику записую лише найважливіші доручення, прохання. Дрібниці намагаюся запам'ятати.
- В. Намагаюся запам'ятати доручення, завдання, прохання, так як це тренує пам'ять. Однак пам'ять мене часто підводить.
- Г. Нехай пам'ятає про завдання той, хто їх дає. Якщо доручення потрібне, про нього не забудуть і нагадають мені.

**11. Спізнюєтеся ви на зустрічі, збори?**

- А. Приходжу раніше на 5-7 хв.
- Б. Приходжу вчасно до початку зборів.
- В. Як правило, спізнююся з різних причин.
- Г. Завжди спізнююся, хоча намагаюся прийти вчасно.
- Д. Якби мені розповіли, як не спізнюватися, я б навчився не запізнюватися.

**12. Яке значення ви надаєте своєчасності виконання завдань, доручень, прохань?**

- А. Своєчасність - один з найважливіших показників мого вміння працювати, хоча мені дещо завжди не вдається виконати вчасно.
- Б. Завжди краще трохи затягнути виконання завдання.
- В. Виконую завдання в доручений термін.
- Г. Ініціатива карається. Своєчасність виконання - вірний шанс отримати нове завдання.

**13. Припустимо, ви пообіцяли щось, але обставини змінилися так, що виконати обіцянку досить важко. Як ви вчините?**

- А. Повідомлю людині про зміну обставин і про те, що не можу виконати обіцянку.
- Б. Намагатимусь сказати людині, що обставини змінилися і виконати обіцянку важко, але не треба втрачати надії на обіцяне.
- В. Буду намагатися виконати обіцянку, але якщо не зроблю - не біда, я ж рідко не стримував обіцянок.
- Г. Виконаю обіцяне не зважаючи ні на що.

Номер запитання	А	Б	В	Г	Д
1	4	0	6	2	-
2	6	0	3	2	-
3	4	6	0	1	-
4	1	0	0	6	-
5	0	6	2	0	-
6	2	1	0	4	6
7	6	0	0	6	3
8	4	6	-	-	-
9	4	0	0	6	-
10	6	3	1	0	-
11	6	6	0	1	0
12	3	0	6	0	-
13	4	3	0	6	-

**Оцінка результатів**

**72-78 балів**

Ви організована людина. Єдине, що вам можна порадити - прагніть до великої мети і все вийде. Ви майже досягнули межі впорядкованості у вашому житті. Головна небезпека - стати педантичним занудою. Намагайтеся цього уникнути.

**61-71 бал**

Ви вважаєте прагнення до порядку і організованість частиною свого «Я». Це надає вам перевагу перед тими безтурботними людьми, які діють по ситуації. Зберігайте зібраність і обов'язково досягнете будь-якої мети в житті.

**менше 61 балів**

Порядок у вашому житті трапляється лише моментами. У вас немає чіткої системи самостійної організації. Тому постарайтеся проаналізувати свої дії, техніку особистої роботи, витрати часу, і ви обов'язково побачите свої резерви. Використовуйте свою волю і завзятість, намагайтеся долати себе.

**ТЕСТ НА ВИЗНАЧЕННЯ РІВНЯ ВЛАСНОГО САМОРОЗВИТКУ**

**Інструкція до тесту**

Визначте, наскільки кожне з наведених нижче тверджень відповідає або не відповідає вашій дійсності.

1. Я прагну вивчити себе.
2. Я залишаю час для розвитку, як би не був зайнятий роботою та домашніми справами.
3. Перешкоди, що виникають, стимулюють мою активність.
4. Я шукаю зворотний зв'язок, тому що це допомагає мені зрозуміти й оцінити себе.
5. Я рефлексую свою діяльність, виділяючи на це спеціальний час.
6. Я аналізую свої почуття та досвід.
7. Я багато читаю.
8. Я широко дискутую з питань, які цікавлять мене.
9. Я вірю у свої можливості.
10. Я прагну бути більш відкритим.
11. Я усвідомлюю той вплив, який здійснюють на мене оточуючі люди.
12. Я управляю своїм професійним розвитком і одержую позитивні результати.
13. Я одержую задоволення від опанування нового.
14. Зростаюча відповідальність не лякає мене.
15. Я позитивно поставився до мого просування по службі.

**Ключ до тесту**

Бали за відповіді нараховуються за наступною схемою:

повністю відповідає дійсності - 5 балів;

скоріше відповідає, ніж ні - 4 бали;

і так, і ні - 3 бали; швидше не відповідає - 2 бали; не відповідає - 1 бал.

Необхідно підрахувати загальну суму балів.

**Інтерпретація результатів тесту**

55-75 балів – активний саморозвиток;

36-54 – відсутня сформована система саморозвитку, орієнтація на розвиток

значно залежить від умов;

15-35 – зупинений саморозвиток.

ДОДАТОК Л  
ПРИКЛАДИ ЗАСТОСУВАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ



