

УДК 37.036.5

О.В. Ларина

**АКТИВИЗАЦИЯ ХУДОЖЕСТВЕННО–ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
СТУДЕНТОВ–ДИЗАЙНЕРОВ СРЕДСТВАМИ  
ИНФОРМАЦИОННО–КОММУНИКАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**Московская государственная художественно–промышленная академия  
им. С.Г. Строганова (Уральский филиал)

Исследуются особенности художественно-проектной деятельности и проектной культуры дизайнера в целом в условиях информатизации социума. Проанализированы детерминанты проектной культуры, традиционные и сформированные в условиях информатизации социума. Обозначен дискурсивный характер современного дизайн-проектирования. Отмечены четыре основных типа интерпретации дискурса, которые возможно экстраполировать и на проектный дискурс. Выведены основополагающие характеристики и особенности использования ИКТ в дизайн-образовании. Отражены возможности применения в дизайн-педагогической деятельности информационно-коммуникационных технологий в нескольких направлениях: как средства поиска, хранения, систематизации информации, в качестве средств обучения, как средства художественного выражения, в качестве контроля эффективности обучения и проверки принципиальной возможности реализации проекта в конкретной среде. Обозначена необходимость интеграции ИКТ как средств активизации художественного проектирования в психологическую структуру деятельности студентов-дизайнеров.

*Ключевые слова:* информатизация дизайн-образования, дизайн-парадигма, художественно-проектная деятельность, проектная культура, информационно-коммуникационные технологии, проектный дискурс, средства информационных технологий.

Дизайн-образование в информационном обществе, как и система образования в целом, активно трансформируется. Эти изменения базируются на таких монументальных явлениях, как смена дизайн-парадигмы и информатизация образования. Внедрение информационно-коммуникационных технологий выведено на уровень законодательной деятельности государства. Это показатель позитивных сдвигов, осуществляемых в рамках глобальной информатизации общества. Здесь сосредоточен потенциал перспективных преобразований в экономике, политике, культуре, образовании и социальных коммуникациях. В теоретических аспектах использования информационно-коммуникационных технологий в образовании находят отражения идеи неразрывной связи экономики, медиаграмотности, коммуникативности и нового гуманизма.

Теория и практика дизайна как проектно-ориентированная дисциплина вводит коммуникативность в аксиологический базис. Все чаще исследователи отмечают факт превращения дизайна из вида деятельности по обслуживанию коммуникации, в язык коммуникации, который выполняет миссию социально-культурного интегратора общественного взаимодействия. Очевидными становятся параллели, в которых информатизация активизирует процессы коммуникации, дизайн выполняет ту же функцию, но одновременно способен овеществовать, материализовать коммуникацию. Актуально и обратное воздействие информационной парадигмы на концептуальные основания теории и практики дизайна. На первый план выходит не совершенствование форм и функций, сколько сокращение избыточного количества продуктов, пересмотр материалов и технологий, формирование новой структуры потребностей. В дизайне появилось экологическое направление, которое связано более с изменением целей и задач дизайна, нежели с чисто внешним проявлением в виде «экологического стиля» [1].

Все изложенные концептуальные реформации отразились и на самом процессе проектирования, и на осмыслении роли и значения проектной культуры. Она приобретает качество мета-структуры, способной аккумулировать в себе проектные инвестиции, и представляющий собой информативно-интеллектуальный блок, готовый в необходимый момент быть

развернутым в реализацию проекта. Параллельно с изменяющимся миром теории и практики дизайна формулируется спектр новых задач, стоящих перед дизайн-образованием в контексте внедрения информационно-коммуникационных технологий:

- формирование у будущего специалиста представлений о художественно-проектной деятельности как творческой деятельности, направленной на создание и формирование социокультурной коммуникации в условиях информационного времени;
- формирование у будущего специалиста представлений об основополагающих детерминантах художественно-проектной деятельности: экологичности, концептуальности, аксиологичности, коммуникативности, семиотичности;
- формирование активного творческого мышления личности будущего специалиста, готовой к саморазвитию и самообразованию в условиях информатизации социума;
- формирование у будущего специалиста навыков информационной навигации, поиска и структурирования информационных потоков;
- преодоление узкопрофессиональных и конвенциональных границ в профессиональном образовании и последующей профессиональной деятельности будущих специалистов;
- формирование у студентов умений планировать многоуровневый и полиаспектный процесс воплощения творческого замысла для каждой конкретной задачи;
- формирование у студентов умений отбирать и обосновывать выбор программных продуктов, средств и технологий из реестра информационно-коммуникационных технологий для реализации творческого замысла каждой конкретной задачи;
- формирование навыков, необходимых знаний и умений для работы с конкретными (в зависимости от специализации) программными продуктами.

Решение перечисленных задач возможно в рамках использования таких педагогических практик, которые способны учитывать сложные многомерные изменения социокультурной ткани общества. Исследуя возможности активизация художественно-проектной деятельности студентов-дизайнеров средствами информационно-коммуникационных технологий, необходимо рассмотреть первый блок понятий, связанных непосредственно с художественным проектированием, и в более широком смысле, с проектной культурой информационного времени.

Активизация художественно-проектной деятельности студентов-дизайнеров в условиях информатизации социума подразумевает трансформацию традиционных значений проектной культуры. Определение проектной культуры дано многими теоретиками и практиками дизайна. Наиболее близким данному исследованию является определение крупнейшего российского исследователя дизайна О.И. Генисаретского, чье исследование концептуализма в проектной культуре являются актуальными для современного дизайна. «Проектная культура - это высший уровень сферы дизайна, надстраивающийся над текущим проектным процессом преобразования и/или воссоздания среды...» [2]. Формирование художественно-проектной компетентности студентов-дизайнеров в контексте смены парадигмы современного дизайна во многом базируется на формировании проектной культуры в целом. К пяти основополагающим детерминантам проектной культуры можно отнести: экологичность, концептуальность, аксиологичность, коммуникативность, семиотичность. Необходимо прояснить значение каждого из детерминантов в процессе формирования художественно-проектной компетентности студентов-дизайнеров.

Экологическая составляющая в педагогическом ракурсе определена необходимостью формирования в сознании студента генетических связей образа и среды как базовых элементов проектирования. Это направленность деятельности студента на осмысление социального контекста и установление родственных семантически-знаковых связей образа и среды в будущем проекте. В то же время информатизация социума актуализирует положение об экологизации потребления, которое означает разумное сокращение и приведение потребления в соответствие нормам экологической этики.

Концептуальность как составной элемент художественно-проектной культуры имеет право быть включенной в образовательный процесс в качестве одного из основополагающих начал проектирования. Являясь отражением творческого сознания, творческой воли, концептуальность может быть выражена в качестве методики и в качестве поэтики или языка практической реализации задуманного. Процессы информатизации трансформируют содержание и обогащают пластический язык выражения концепций, примером могут служить использование медиа-технологий и профессиональных сред проектирования двух-, трехмерной графики и т.д.

Аксиологичность в формировании художественно-проектной компетентности студента-дизайнера также испытывает влияние информатизации социума. Как показано ранее, аксиологический базис современного дизайна ориентируется прежде всего на социокультурные трансформации. В более широком понимании аксиология профессии, заложенная в процессе обучения, – это возможность мыслить социальными категориями, отождествляя деятельность дизайнера не только с оформлением предметного мира, но с проектированием семантических значений овеществленного предметного мира, его межкультурных коммуникаций.

Таким образом, художественно-проектная компетентность студентов-дизайнеров трактуется как производная проектной культуры. Она характеризуется концептуальной составляющей, которая в свою очередь имманентно соопределена профессиональной этике и строится на аксиологическом базисе.

Три основополагающих детерминанты проектной культуры в формировании художественно-проектной компетентности – экологичность, концептуальность и аксиологичность – являются в значительной мере традиционными. Для современного дизайна они актуальны, но в контексте смены парадигмы дизайна необходимо зафиксировать еще четвертую и пятую детерминанты – это коммуникативность и семиотичность.

Как коммуникативная, так и семиотичная составляющие художественно-проектной деятельности – это проявление информационного духа времени. В педагогическом контексте они меняют видение дизайн-проблематики. Характеризуют профессиональный язык дизайна как перформативный, в котором создаваемые объекты дизайна пропорциональны высказываниям, построенным на аксиологическом базисе.

Эти составляющие проектной культуры в педагогическом аспекте во многом реализуют себя через практику дискурса. Понимание проектного дискурса дано О.И. Генисаретским в работе «Проектная культура и концептуализм». Проектный дискурс рассматривается исследователем в его семиотическом значении, в качестве собственно процесса мыслительного и знакового изготовления проекта как текста, выполненного в определенном профессиональном языке проектирования. Языковые средства его очень разнообразны: это и вербальное описание (в сценарных проектах), и решение систем дифференциальных уравнений, когда рассчитываются конструкции, и композиционно-колористический поиск, гармонизирующий пространственные или цветовые массы объекта, и, наконец, создание компьютерной программы и затем решение задачи на компьютере [2]. Для активизации художественно-проектной деятельности в образовательном аспекте особенное значение имеют четыре основных типа интерпретации дискурса, которые возможно экстраполировать и на проектный дискурс:

- 1) *семиотические* трактовки, в которых дискурс дизайн-проектирования рассматривается как знаково-символическое культурное образование;
- 2) *социально-коммуникативные* трактовки, акцентирующие внимание на коммуникативных целях и социальных функциях дизайн-проектирования;
- 3) *постмодернистские* трактовки, представляющие дискурс дизайн-проектирования как сетевое коммуникативное пространство, в котором происходит конструирование и переформатирование реальности;

4) *критический дискурс-анализ*, соединяющий элементы различных трактовок дискурса [3].

Последний из названных типов является наиболее востребованным и актуальным в современном дизайн-проектировании, так как содержит в себе потенциал объединения нескольких взглядов, взаимодополняющих друг друга.

В данном контексте необходимо сформулировать определение *художественно-проектной деятельности* как *творческой, направленной на создание и формообразование социокультурной коммуникации, посредством знаково-символических форм и качественно новых художественных моделей (объектов) предметно-пространственной среды, культурных образцов и субъективно или объективно значимых ценностей информационного пространства.*

Таким образом, активизация художественно-проектной деятельности студентов-дизайнеров посредством информационно-коммуникационных технологий возможна при наличии как традиционных, так и инновационных ее составляющих и определена следующими детерминантами:

- концептуальность дизайн-проектирования, или трансляция проектной культуры дизайнера соответствующей концептуальной смене парадигмы дизайна;
- экологичность дизайн-проектирования в его визуальных, семантических и технологических решениях;
- аксиологичность дизайн-проектирования, его встроенность в систему ценностей дизайнера, его профессиональной этики, комплементарно взаимодействующая с заказчиком проекта посредством прояснения и обоснования выбранных решений;
- коммуникативность дизайн-проектирования, или уровни воздействия на потребителя, закладывается в проект как имманентная характеристика современного проектирования, в котором организация коммуникации между потребителем и продуктом дизайна (визуальной, эмоциональной, интеллектуальной, тактильной, аудиальной и др. или их взаимодействия), является основополагающей ценностью;
- семиотичность дизайн-проектирования, здесь профессиональный язык раскрывается как перформативный, в котором создаваемые объекты дизайна пропорциональны высказываниям, построенным на аксиологическом базисе. Необходимо отметить, что описанные детерминанты дифференцируются в зависимости от структурных компонентов проектной культуры студентов-дизайнеров, таких как: установочный, концептуально-проектировочный, продуктивный.

Второй блок понятий, в котором реализуются возможности активизации художественно-проектной деятельности студентов-дизайнеров, связан непосредственно и с ИКТ. В теоретических исследованиях, посвященных внедрению средств ИКТ в образование, отмечается существование нескольких подходов к позиционированию средств ИКТ, используемых в учебном процессе. Наиболее перспективным и содержательным признан подход, при котором в качестве критерия классификации выступает область методического назначения средств ИКТ. К основным структурным элементам такой классификации относятся следующие средства ИКТ: информационно-поисковые и справочные, обучающие, тренажеры, демонстрационные, имитационные, лабораторные, моделирующие, расчетные, учебно-игровые. Б.С. Гершунский рассматривает информационные технологии в целом и компьютер в частности как средство повышения эффективности педагогической деятельности, которое не только «... способно внести коренные преобразования в само понимание категории «средство» применительно к процессу образования, но и существенно повлиять на все остальные системы - цели, содержания, методы и организационные формы обучения, воспитания и развития личности в учебных заведениях любого уровня и профиля» [4]. В такой транскрипции, *средства информационных технологий* представляют собой комплекс технических, аппаратных, инструментальных программных средств, систем и устройств, функци-

онирующих на базе вычислительной техники. В состав компьютерных средств входят локальные сети (Internet), глобальные сети (Internet, Glusnet, Runnet и др.), спутниковые связи. Для дизайн-педагогической деятельности особое значение имеет возможность применения информационно-коммуникационных технологий сразу в нескольких направлениях в качестве:

- средств поиска, хранения, систематизации информации;
- средства обучения;
- художественного выражения;
- контроля эффективности обучения и проверки принципиальной возможности реализации проекта в конкретной среде.

Каждое из приведенных направлений обладает спецификой применений средств ИКТ, способных активизировать проектную деятельность студента.

*Поиск и хранение информации* может осуществляться посредством использования таких средств и технологий, как: ПК и различное программное обеспечение, соответствующее решению поставленной задачи, Internet и его производные (поисковые системы, профессиональные Internet-сообщества и сетевые объединения), электронные образовательные ресурсы (ЭОР), электронные библиотеки, открытые образовательные ресурсы (ООР), а также средства цифровой фиксации и получения изображений. К ИКТ реализующим себя в качестве *средств обучения* относятся: электронные образовательные ресурсы (ЭОР), электронные библиотеки, открытые образовательные ресурсы (ООР), электронные учебники, мультимедийные методические пособия, программное обеспечение, в качестве инструментария для реализации проектных задач и т.д. ИКТ используемые *в качестве художественного выражения* – это непосредственно ПК и профессиональное программное обеспечение, а также широкий спектр медиатехнологий, используемых в цифровых типографиях, фото- и видеолaborаториях. Профессиональные программы, проверочные модули и электронные тесты применяются и на стадии *контроля и эффективности обучения*. Internet-сообщества и профессиональные объединения в сети Internet, в некоторых случаях могут быть использованы в качестве статистической базы, *на стадии критического анализа* готового проекта. Профессиональные среды программирования – для проверки принципиальной возможности его реализации в конкретной среде.

Для активизации художественно-проектной деятельности важно учитывать психофизиологический аспект воздействий ИКТ. С.Г. Григорьев и В.В. Гриншкун отмечают влияние природы средств ИКТ на формирование и развитие психических структур человека, в том числе мышления. Печатный текст, отмечают исследователи, строится на принципе абстрагирования содержания от действительности, и в большинстве языков организуется как последовательность фраз в порядке чтения слева направо, что формирует навыки мыслительной деятельности, обладающей структурой, аналогичной структуре печатного текста, которой свойственны такие особенности, как линейность, последовательность, аналитичность, иерархичность [4]. Такие средства массовой коммуникации, как фотография, кино, радио, телевидение имеют структуру, создающую модели узнавания, обращенные к чувственной стороне субъекта. Далее исследователи приходят к выводу о том, что компьютер должен увеличить потенциал человеческого мышления, вызвать определенные изменения в структуре мыслительной деятельности. В процессе активизации художественно-проектной деятельности студентов посредством ИКТ основными являются процессы организации и интерпретации информации. Она может быть закодирована и представлена на экране дисплея в виде математических символов, таблиц, графиков и диаграмм, изображения процессов, дополняемых звуком, цветным изображением и т.п. Как следствие, подобная среда формирует такие характеристики мышления, как склонность к экспериментированию, гибкость, связность, структурность. Наиболее актуальным для активизации художественно-проектной деятельности является тот факт, что данные характеристики соответствуют познавательным процессам, связанным с творческой деятельностью и решением проблем. Понимание сущности яв-

лений и тактика решения проблем – практики, актуальные для проектной деятельности. Они могут быть реализованы как способность воспринимать по-новому кажущиеся очевидными факты, находить способ соединения несвязанных, на первый взгляд, вещей, устанавливать оригинальные связи между новой и старой информацией [5]. Весь спектр трансформаций теории и практики дизайн-проектирования, связанный и использованием ИКТ в дизайн-образовании, имеет место в случае интеграции их в психологическую структуру деятельности студента. Анализируя психологическую структуру деятельности, разработанную А. Н. Леонтьевым, логичным становится вывод о том, что наличие у человека потребности приводит к активности. Это активность на начальной стадии деятельности недостаточно дифференцирована, но ориентирована на поиск предмета актуализированной потребности. Это некая психологическая предготовленность, предрасположенность к возможной деятельности [6]. Средства ИКТ в полной мере способны сформировать и способствовать интеллектуальному и визуальному накоплению такой активности посредством предоставления доступа к профессиональным источникам передовых проектных решений. Психологи отмечают, что далее происходит событие, при котором потребность находит свой конкретный предмет или мотив. Таким образом, поисковая активность психологически преобразуется в конкретную, отдельную деятельность.

В рамках реализации процесса дизайн-проектирования студентами потребность находит себя не в одном предмете, а в нескольких. На стадии исследования задач проекта, сбора материалов средства ИКТ позволяют собрать, накопить информацию и смоделировать интеллектуальную и далее визуальную концепцию проекта. Поэтому на практике подобная деятельность является многомотивированной, комплексной. А.Н. Леонтьев полагал, что включение смысла в напряженную структуру деятельности создает значимость, которая увеличивает напряженность и определяет затраты энергии индивида [6]. При активизации определенной потребности, например в профессиональном становлении и росте, студент настраивается на постановку и решение все новых и новых целей и задач, проявляет интерес к процессу приобщения к проектной культуре. Научная классификация мотивов находится в процессе становления, однако в педагогической практике принято различать ведущие группы: социальные мотивы, познавательные, моральные, мотивы общения и самовоспитания [7].

Подводя итоги, можно отметить следующее: для того, чтобы приводить к научению при минимальных затратах усилий и средств со стороны обучающегося и обучаемого, учебная деятельность должна соответствовать основному требованию – быть разносторонне мотивированной. В целом, активизация художественно-проектной деятельности посредством информационно-коммуникационных технологий имеет целью эффективную профессиональную проектную деятельность, в основе которой доказательность проекта. Она основывается на принятых в данное время критериях качества и эффективности, таких как: экологичность, экономичность, достоверность, коммуникационная открытость, эмоциональная привлекательность, убедительность, концептуальная целостность, социальная гармоничность, полнота, завершенность. Доказанной в проекте должна быть, прежде всего, принципиальная возможность реализации его в данной среде – при принятых онтологических предпосылках ее строения.

Обобщая изложенное, следует отметить, что процесс активизации проектной деятельности студентов дизайнеров посредством ИКТ запускает механизм познания закономерностей предметных областей и окружающей среды. Актуализирует использование потенциала новых информационных технологий для развития личности обучаемого, повышения уровня его активности и профессиональной компетентности, способностей к альтернативному мышлению, формирования умений разрабатывать стратегию поиска решений как учебных, так и практических задач, прогнозировать результаты реализации принятых решений на основе моделирования изучаемых объектов, явлений, процессов, взаимосвязей между ними.

## Библиографический список

1. **Баланд, Т.В.** Аксиологические аспекты дизайна: дисс. ... д-ра филос. наук: 09.00.04 / Т. В. Баланд. – М., 2004. – 117 с.
2. **Генисаретский, О.И.** Проектная культура и концептуализм [Электронный ресурс] / О. И. Генисаретский URL. – Режим доступа: <http://prometa.ru/olegen/publications/9> (дата обращения: 20.10.2011)
3. **Русакова, О.Ф.** PR-Дискурс: Теоретико-методологический анализ / О. Ф. Русакова, В. М. Русаков. – Екатеринбург: УрО РАН, Институт международных связей, 2008. – 340 с.
4. **Гершунский, Б.С.** Прогностический подход к компьютеризации // Советская педагогика. 1986. №7. С. 43–48.
5. **Григорьев, С.Г.** Возможности применения информационных и коммуникационных технологий в открытом образовании [Электронный ресурс] / С.Г. Григорьев, В.В. Гриншкун URL. – Режим доступа: <http://www.ido.rudn.ru/Open/ikt/3.htm> (дата обращения: 8.01.2013)
6. **Леонтьев, А.Н.** Деятельность. Сознание. Личность / А. Н. Леонтьев. – М.: Просвещение, 1975. – 214 с.
7. **Щукина, Г.И.** Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе / Г. И. Щукина. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.

Дата поступления  
в редакцию 28.12.2012

**O.V. Larina**

**THE INTENSIFICATION OF THE ARTISTIC PROJECT OF THE ACTIVITIES  
OF STUDENTS-DESIGNERS MEANS OF INFORMATION-COMMUNICATION  
TECHNOLOGIES**

Moscow state academy of art and industry n.a. S.G. Stroganov (Ural branch)

**The focus** of consideration of this article is design education in the conditions of shift of a social paradigm and society informatization.

**The subject** of research is focused on search of opportunities of activation of art and design activity of students designers by means of information and communication technologies. **The purpose** of this work is need of identification of methodological conditions and characteristics of ICT with which activization of art and design activity of students is possible.

In article **research** of feature of art and design activity and design culture of the designer as a whole, in the conditions of society informatization are carried out. The determinants of design culture traditional and created in the conditions of informatization of society are analyzed. The discourse nature of modern design is designated. Four main types of interpretation of a discourse which are possible for extrapolating are noted and fundamental characteristics and features of use of ICT Are output to a design discourse in design education. Possibilities of application in design pedagogical activity of information and communication technologies in several directions are reflected: as means of search, storage, information systematization, as tutorials, as means of art expression, as control of learning efficiency and check of basic possibility of implementation of the project in the concrete environment. Need of integration of ICT as means of activation of art design in psychological structure of activity of students designers is designated.

To the **main conclusions**, it is possible to carry, the following:

- process of activation of design activity of students of designers by means of ICT starts the mechanism of knowledge of regularities of subject domains and environment;
- use of the means of ICT focused on the purpose raises level of professional competence and abilities to alternative thinking, and as abilities to develop strategy of search of decisions both educational, and practical tasks;
- application of means of ICT at a stage of the critical analysis of the project allows to predict results of implementation of the made decisions on the basis of modeling of studied objects, the phenomena, processes, interrelations between them.

*Key words:* design education informatization, design paradigm, art and design activity, design culture, information and communication technologies, design discourse, means of information technologies.