

## **К вопросу о модели формирования проектной культуры специалиста-дизайнера**

**Ст.преп. Аввакумова Т.И.**

**Факультет дизайна, кафедра дизайна среды**

Модели специалистов традиционного профессионального образования строятся в основном на том, **что** специалист должен знать и **что** уметь выполнять. Но не оговаривается, какими личностно-профессиональными качествами он должен обладать, какие психические особенности ему необходимы. Чтобы выяснить это, необходимо для начала определить, какими методами должен владеть специалист-дизайнер. Основные методы помогут нам выявить специфические способности, необходимые дизайнеру-профессионалу.

Реализация стратегии деятельности преподавателя по формированию проектной культуры специалиста предполагает создание модели данного процесса. «Модель есть созданная или выбранная исследователем система, воспроизводящая существенные для данной цели познания стороны (элементы, свойства, отношения, параметры) изучаемого объекта и в силу этого находящаяся с ним в таком отношении замещения и сходства, исследование её служит опосредованным способом получения знания об этом объекте» (В.А. Штофф). Модель позволяет выстроить структуру процесса формирования проектной культуры, её классификацию, типологию, этапы процесса, его свойства (мотивация учения, уровни развития, признаки целостности).

Разработанная нами модель формирования проектной культуры специалиста включает в себя взаимосвязанные, последовательно сменяющие друг друга три этапа, на каждом из которых были определены цели, отобрано содержание, выбраны методы, средства и формы его организации.

В нашем исследовании мы опирались на модели межкультурных коммуникаций, которые позволяют точнее определить место проектной культуры в современной педагогике. Изучение моделей межкультурной коммуникации К. Оберга, С. Бокнера, М. Бредендика, М. Боннетта, Ж. Бери, Х. Триандиса, С.Н. Артановского, С.А. Арутюнова, Т.М. Кауда и др. показало, что данные ученые выделяют четыре основные модели

межкультурной компетенции: интеграция (вхождение в другую культуру посредством постепенного освоения её норм, ценностей, образов поведения); ассимиляция (личность теряет свою, но усваивает другую культуру); сепаратизм (личность, сохраняя свою культуру, отказывается от контактов с другой); маргинализация (личность теряет свою культуру, но не приобщается и к другой).

В нашем исследовании опираясь на исследования М. Бредендика и Т.М. Кауды в конструкции культур «своя – чужая», и перенося её на профессиональную среду, мы приходим к выводу, что для сформированности проектной культуры специалиста-дизайнера необходимо создание модели, позволяющей студенту (для повышения уровня своего профессионализма) выйти на модель интеграции. Для этого проектная культура должна занять определённое место в системе межкультурных коммуникаций, т.е. поликультурации (характеризуется многочастным отношением в конструкторе культур «своя – чужая» и типах межкультурного взаимодействия).

В данной системе проектная культура является компонентом межкультурной компетенции, которая выступает в качестве одного из показателей сформированности вторичного, а иногда и третичного профессионализма личности. Поскольку она связана с осмыслением картины мира иной социокультуры, познанием смысловых ориентиров другого социума, умением видеть сходство и различие между общающимися культурами и применять их в контексте межкультурного общения.

В работе изучались различные подходы к базовому понятию «компетенция», изучаемому учеными Г.Э. Белицкой, И.А. Зимней, Н.В. Кузьминой, В.Н. Кунициной, А.К. Марковой, Дж. Равеном, Д. Хаймсом, Н. Хомским, В. Хутмахером, А.В. Хуторским, С.Е. Шишовым. Понятие «компетенция» неразрывно связано с понятием «компетентность». **Формирование компетенции** понимается как формирование определенного круга знаний, умений, которыми следует владеть, а **компетентность** выступает как результат сформированности определённых знаний и умений, то, чем человек уже достаточно хорошо владеет. Межкультурная компетентность включает в себя такие способности как типы поведения и практическую деятельность, которые

позволяют личности эффективно и осмысленно взаимодействовать с другими индивидами в их профессиональной среде.

В работе мы применяем термин межкультурную компетентность в широком её понимании (работы Р. Визмана, В. Гудикуиста, А. Кайкконена, И. Кима, М.Р. Хаммера, Б.Х. Шпитцберга), т.е. как общение между представителями различных культур, так и общение между представителями субкультур внутри одной профессии. Большинство зарубежных авторов определяют межкультурную компетентность как осведомлённость, знания и умения, необходимые для эффективного взаимодействия с другими культурно «инаковыми» людьми.

При создании модели педагогических условий формирования проектной культуры специалиста следует опираться на **ценностно-смысловой компонент индивидуальной проектной культуры**.

Постоянное общение с профессиональной средой в процессе обучения, с его ценностями и постепенное овладение приёмами проектирования в процессе обучения приводит к формированию профессиональных специфических ценностей, личностных смыслов и отношений, проявлением чего является степень проектной культуры.

Термин «**художественное конструирование**», заменявший во время социализма термин «**дизайн**», сейчас обозначает один из наиболее специфичных методов дизайна. Специфическим принципом является единство утилитарных и эстетических функций изделия, **технического и художественного** способов освоения предметной действительности. Под «утилитарным» подразумевается полезность, функциональность, удобство пользования, конструктивность, технологичность, экономичность, а под «эстетическим» - красота, изящество, выразительность, образность<sup>1</sup>

В своей деятельности дизайнер пользуется художественным языком, который обладает, как известно, большой емкостью и информативностью. Чисто художественными средствами - построением

---

<sup>1</sup> Петрушик В.Я. Некоторые методические принципы художественного проектирования предметной среды. - Минск, 1976. - 88 с.; Шпара П.Е. Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - Киев: Высш. Шк. 1989, - 200 с.

объемов и линий, выбором цвета, материала, пропорций - дизайнер добивается, чтобы дизайн-продукт воздействовал на нас эстетически. Кроме того, дизайнер насыщает предмет некоторой «духовной идеей», воздействующей на нас эмоционально. И именно в этой части своей работы - в формообразовании - дизайн стоит наиболее близко к искусству и наиболее широко использует его средства<sup>2</sup>.

Одним из основных методов дизайна является **проектирование**. В процессе проектирования объекта проектирования, дизайнер применяет **метод художественно-образного моделирования**, который расширяет его поисковую деятельность. Дизайнер создает целостную форму технического изделия с помощью разнообразных графических моделей, которые выступают в его поисковой деятельности основным средством достижения необходимого результата<sup>3</sup>. С развитием науки, культуры и массового производства человечество все более осознает ту простую истину, что мы живем в спроектированном мире. Вся материальная обстановка, которая нас окружает, все жизненные ситуации, которые непосредственно нас касаются, все это - результат проектной деятельности. Этот процесс идет и в экономике, и в образовании, и в науке. Можно встретить выражения, отражающие проектирование личной жизни человека - «планирование семьи», «расчет семейного бюджета» и т.д.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Воронов Н.В. Производственное искусство – предшественник дизайна // Дизайн: Сб. науч. тр. – М., 1995. – Вып. 3 – 38 с.; Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994. – 303 с.; Тьяльве Э. Краткий курс промышленного дизайна. М.: Машиностроение, 1984. – 243 с.; Черемных А.И. Основы художественного конструирования женской одежды. – М., 1983. – 273 с.

<sup>3</sup> Кригер В.Ф. Пространственно-графическое моделирование и развитие творческих способностей студентов. – Воронеж, 1989. – 183 с.; Методика художественного конструирования. – М.: ВНИИТЭ, 1973, - 179 с.

<sup>4</sup> Воронов Н.В. Искусство предметного мира. – М., 1997. – 186 с.; Даниляк В.С. Эргодизайн, качество, конкурентоспособность. – М.: Изд-во стандартов, 1990. – 199 с.

Проектирование социально-культурных процессов, моделирование деятельности обращает проектировщика за помощью к театральным методам. «Сценирование» и «перевоплощение» в дизайне являются эвристическими приемами стимуляции творческого воображения автора проектных разработок. Они позволяют дизайнеру проиграть воображаемые ситуации, перевоплотиться и относиться к миру с позиции другого человека. Они означают воображаемое воссоздание целостного образа проектируемого объекта или ситуации, которых пока нет<sup>5</sup>

При выполнении проектирования учебных заданий используются **проектный** и **художественный методы**. Синтез проектного и художественного методов образует **семиотическое проектирование**. Семиотика - наука о знаковых системах в природе и обществе, семиотика изучает системы знаков, сигналов и специальные языки. Любое из средств проектирования - чертеж, рисунок, модель, макет - можно рассматривать как систему знаков элементарных семионов (семионных единиц), описывающую реальную конструкцию, знаковое или семиотическое выражение мысли. Семиотическое проектирование в основном используется в технике. Стиль, **стилизация**, **стайлинг** - это система знаков, которые дизайн придает вольно или невольно любому проектируемому объекту<sup>6</sup>.

Дизайн проявляется в различных областях деятельности. Но универсальность ему обеспечивает использование всеобщих методов, одним из которых является **метод перекомпоновки** основных составляющих данного объекта.

**Компоновка** - новое соединение частей скомпонованных ранее иначе или вообще существовавших отдельно друг от друга. Без уяснения этого фундаментального признака дизайна трудно понять суть этого явления, его отличие от изобретательства и отличие отдельных областей дизайна. Изобретение есть создание чего-то принципиально

---

<sup>5</sup> Безмоздин Л.Н. В мире дизайна. – Ташкент, 1990. – 311 с.; Хан-Магомедов С.О. Пионеры советского дизайна. – М., 1995. – 424 с.

<sup>6</sup> Повилейко Р.П. Технология и художественное конструирование. – Новосибирск. 1972. – 36 с.

нового, небывалого. Дизайн есть соединение, т.е. компоновка (или перекомпоновка) уже существующего, уже изобретенного объекта<sup>7</sup>.

Л.И. Новикова указывает на еще один метод, применяемый в дизайне - метод сочетания **аналитического расчета с творческой композиционной интуицией** дизайнера.

В научной сфере дизайна используют **метод экспертизы изделий**. Экспертиза промышленных изделий на основе всестороннего изучения выпускаемых моделей и сравнение их с лучшими зарубежными образцами - это необходимое звено в проработке общих требований к изделиям. В ходе нее изделие оценивается с различных сторон в плане технического совершенства, удобства пользования, оптимальности рыночной цены, оценки потребителем с точки зрения целесообразности и красоты<sup>8</sup>.

Л.Н. Безмоздин (С. 106) указывает на **метод организмоподобности** построения структуры изделия: «Хотя техническая форма редко повторяет форму живого органа, технический прогресс ведет к ее все большей «органичности». Последняя понимается как слаженность и приспособленность друг к другу органов животных и растений, как их функциональная оправданность. Оно означает организмоподобную логику построения, такую степень структурной и функциональной целостности, к какой относится живой организм. Ориентация на такую целостность — один из возможных путей реализации в технике эстетических запросов человека».

Важную роль в рождении новой формы дизайн-продукта играет фантазия. Фантазия рождает мечту, мечта - идеи. В процессе фантазирования можно выделить несколько важных методов: **усиление** и **ослабление свойств; снятие ограничений; композиция** и **декомпозиция; метод ассоциаций**<sup>9</sup> и т.д..

---

<sup>7</sup> Воронов Н.В. Производственное искусство – предшественник дизайна ; Художественное конструирование / Под ред. Быкова З.Н., Минервина Г.Б. – М., 1986. – 234 с.

<sup>8</sup> Художественное проектирование / Под ред. Нешумова Б.В., Щедрина Е.Д. – М.: Просвещение, 1979. – 175 с).

<sup>9</sup> Методология, методы и психология научного исследования. – Тверь, 1995. – 198 с.

Л.М. Холмянский и А.С.Щипанов считают, что дизайнер должен сочетать в своей работе **чутье, фантазию с аналитическим расчетом и здравым смыслом**. Дизайнер - человек искусства, поскольку ему свойственно характерное для искусства вживание в роль другого человека, в данном случае - потребителя. Как человеку искусства, связанному с художественным творчеством, дизайнеру необходимы знания художественных дисциплин - живописи, скульптуры и т.д., а как человеку, которому приходится работать с инженерами и технологами, ему нужна база технических дисциплин. Поэтому успешной профессиональной дизайнерской деятельности способствует владение методами научного мышления: **сравнение, различие, анализ, синтез, обобщение, абстрагирование**.

О необходимости в работе дизайнера **теоретического запаса** знаний говорит и Л.И. Новикова. Она считает, что эргономика, инженерия, психология, антропометрия, социометрия являются исходным материалом и определяют границы творчества дизайнера. В работе дизайнера теоретический запас знаний проявляется в объекте воздействия через **метод конструирования**. **Творческая интуиция**, в свою очередь, позволяет связать показатели различной модальности, минуя недостающие связи, в единое целостное строение.

Итак, представим **основные методы дизайна**, к ним относятся:

1. проектирование;
2. моделирование;
3. компоновка;
4. конструирование;
5. творческая интуиция.

Проектирование является главным методом дизайна. Моделирование, компоновка, конструирование являются составными приемами этого метода. Синтетическим методом, без которого не может осуществиться весь процесс проектирования, является творческая интуиция. Рассмотрим особенности категории творчества как основной в профессиональной деятельности дизайнера. Это поможет нам определить наиболее специфические личностно-профессиональные качества специалиста-дизайнера.

По мнению психологов, творческому мышлению способствует целый ряд его компонентов - это способность к видению проблемы,

оригинальность мышления, диалектичность, легкость ассоциирования, творческое воображение, способность предвидения, гибкость мышления, антиконформизм, легкость генерирования идей, критичность мышления, способность к оценке, способность к широкому переносу опыта, готовность памяти, способность к свертыванию мыслительных операций, способность к доведению до конца, способность к обобщению, цельность восприятия, беглость речи. Особенности, тормозящие творческий процесс - это косность мышления, односторонность мышления, инертность, шаблонность, внушаемость, узость, субъективизм<sup>10</sup>.

Понятие творчества включает сознание и социально значимые результаты. Различные типы мышления (художественное, техническое, математическое, теоретическое, практическое и прочее), разные типы профессионально-творческих способностей говорят о том, что творческое мышление носит внутренне дифференцированный характер. Различные типы такого мышления различаются выраженностью отдельных элементов, хотя все они являются необходимыми для любого типа. В качестве составляющих творческого мышления можно выделить: критицизм, конструктивность, образность, эмоциональную насыщенность, рациональность<sup>11</sup>.

Определим границы творчества дизайнера, те способности, наличие и развитость которых гарантируют наиболее полную и успешную реализацию творческого потенциала дизайнера. По мнению некоторых исследователей [132; 150], для дизайнеров формализованные данные наук, то есть знания, которые являются исходным материалом, определяют границы его творчества.

Э. Тьяльве считает, что результат творчества дизайнера зависит от двух факторов: от **способности генерировать идеи и от способности их критически оценивать**.

---

<sup>10</sup> Интенсификация учебного процесса на основе развития индивидуального творческого мышления: Сб. науч. ст. – Иваново, 1990. – 158 с.

<sup>11</sup> Формирование творческого мышления студентов: Сб. науч. ст. – Владивосток, 1990. – 187 с.

В своей работе «Эстетическое развитие личности и её творческий потенциал» (Эстетическое развитие личности и её творческий потенциал. – М.: Знание, 1985. – 157 с.) Л. М. Москвичева указывает, что границы творчества определяются **творческим потенциалом личности**, который содержит:

1. интеллектуальные возможности,
2. эмоциональные возможности,
3. волевые возможности,
4. физические возможности,
5. уровень практических умений и навыков.

Н.И. Шевандрин<sup>12</sup> в своей классификации основных потенциалов творческий потенциал ставит отдельно:

- познавательный потенциал;
- морально-нравственный потенциал;
- творческий потенциал;
- коммуникативный потенциал;
- эстетический потенциал.

С нашей точки зрения, границы творчества дизайнера задаются сформированными личностно-профессиональными качествами, врожденными психическими особенностями и уровнем достигнутых умений по проектированию дизайн-продуктов, то есть мастерством.

**Психические особенности** мы выделяем такие, как:

- зрительное восприятие,
- зрительная память (эйдети́зм),
- творческое пространственное воображение.

Дизайнер должен обладать мастерством воплощения своих творческих идей. **Мастерство дизайнера** — это умение формулировать дизайн-концепцию, разрабатывать проект-эскиз и выполнять дизайн-продукт, в котором запрограммировано высокое качество проектной культуры.

Дизайнер-профессионал также должен обладать следующими личностно-профессиональными качествами: **смелость; самостоятельность; проектная рефлексия; коммуникативная**

**компетентность; индивидуальный стиль; проектная культура, культура дизайн-мышления.**

Названные качества, демонстрирующие зависимость их от проектной культуры представим в (таблице 1).

Таблица 1

**Личностно-профессиональные качества  
специалиста-дизайнера**

	Целостность	Гуманизация	Творчество
Личностно-профессиональные качества	Проектная культура дизайн-мышления. Самостоятельность	Проектная рефлексия. Коммуникативная компетентность.	Смелость. Индивидуальный стиль.

Главным качеством специалиста-дизайнера является **культура дизайнерского мышления**, выясним, что она обозначает. В педагогическом словаре Коджаспировой Г.М., Коджаспирова А.Ю. «культура мышления — это степень овладения человеком приемами, нормами и правилами умственной деятельности, выражающаяся в умении точно формулировать задачи (проблемы), выбирать оптимальные методы (пути их решения, получать обоснованные

<sup>12</sup> Психодиагностика, коррекция и развитие личности. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1998. – 542 с.

выводы, правильно пользоваться этими выводами на практике. Повышает целенаправленность, организованность, эффективность любого вида деятельности».

Нам необходимо выяснить, что является культурой дизайн-мышления, для этого рассмотрим качества его характеризующие. В.Ф. Кригер (Там же) выделяет такое интегративное качество культуры дизайнерского мышления, как **целостность**. Кроме того, он раскрывает особенности творческого мышления, свойственные дизайнеру: **видение структуры, видение нового, способность к переносу знаний, умений и навыков, легкость переключения от первоначальной стратегии поиска - к новой**. С его точки зрения, особенность дизайнерского метода графического моделирования, «мышление образами» заключается в необходимости использовать хорошо развитое **пространственное воображение и умение отобразить** его элементарные акты **в простых графических образах**. Н.В.Воронов, фиксируя в дизайнерском мышлении **красоту замысла** проекта, приходит к выводу, что в некоторых работах дизайнера красота замысла вообще не обязательна.

В современных исследованиях приводятся рассуждения об отличии между дизайнерским и изобретательским мышлениями, по мнению некоторых учёных, изобретательскому мышлению свойственны эвристические качества. В своих исследованиях Н.В.Воронов делает существенные выводы: **компоновочное дизайнерское мышление** в принципе познаваемо, и, несомненно, имеет свои объективные правила, методы, способы. Оно может быть сведено к некоторой последовательности или иерархии операций. Оно опирается на уже существующие элементы действительности и часто ведётся на основе науки и художественного вкуса или чувства красоты. В отличие от открытий или изобретений в науке, дизайн, как правило, имеет четко сформулированную цель. Все это говорит о том, что дизайнерское мышление можно развить, ему можно и нужно обучить, используя его методы и алгоритмы, для развития индивидуально-личностных качеств любого молодого специалиста и для повсеместного распространения и проникновения в любые формы и области человеческой деятельности.

Мнения ученых сводятся к тому, что составным элементом культуры дизайн-мышления является владение методами дизайн-

проектирования. Мы считаем, что сюда же относится владение знаниями и принципами дизайна.

Как представляется, составным элементом культуры дизайн-мышления является и **профессиональное мировоззрение**. Раскроем его особенности. Л.Н. Безмоздин (Там же, С. 248) рассматривает проектирование как процесс целеполагания и духовно-практической деятельности: «Духовные составляющие преобразовательной дизайнерской деятельности приходятся на фазу проектирования. Здесь на основе выявления человеческих потребностей и интересов познаются и формируются цели деятельности. Созидание цели означает одновременно и познавательную и ценностно-ориентационную деятельность человека. Преобразовательная деятельность на ее идеальном уровне поддерживается и коммуникативной. Поэтому проектирование можно назвать духовно-практической деятельностью человека. Проектная стадия преобразовательной деятельности позволяет «проиграть» в модельно-знаковой форме «сценарий» будущего функционирования вещи и тем самым выявить и устранить ее возможные несовершенства еще на стадии проектной разработки, а не в условиях реального бытия».

В дизайнерской деятельности важное значение имеет соотношение нормативного и творческого. Нормативным моментом являются стандарты, как совершенные образы настоящего, творческим моментом является поиск нового, более совершенного образца. Дизайн позволяет перейти от совершенной модели сегодняшнего дня к идеальной модели будущего. Стандарт представляет собой формализацию предшествующего и существующего опыта. Вместе с тем, он является исходным пунктом поиска нового, более совершенного образца, что связано с необходимостью выхода за рамки существующей системы. Дизайн связывает в динамическую систему реальные возможности современного производства с творческим поиском научной мысли и художественного воображения (Л.И. Новикова. Там же).

Переход от старого стандарта - к новому - означает наличие в этом моменте как созидательного, так и разрушительного начал. Новое — это всегда более совершенное, а отказ от старого - это часто разрушение существующих представлений и способов действий. Противоречия между существующим предметным окружением и современными

требованиями общества образуют движущую силу прогресса. Это определяет еще одну особенность дизайнерской деятельности: разрешение противоречий, стереотипов как составляющая структуры мировоззрения дизайнера.

Трудность процесса проектирования предметной среды заключается в том, что дизайнер должен на основании современных данных прогнозировать будущее состояние вещи, которое возникает только в том случае, если его прогнозы верны. Предположения о конечном результате проектирования приходится делать еще до того, как исследованы средства его достижения. Дизайнер вынужден проследивать события в обратном порядке, от следствий к причинам, от ожидаемого влияния данной разработки на мир к началу той цепочки событий, в результате которой возникает это влияние.

В этом процессе неопределимую услугу дизайнеру может оказать навык работы над созданием проекта по методу проекта (с педагогической точки зрения).

Профессиональное дизайнерское мировоззрение является одним из элементов культуры дизайнерского мышления и определяет качество подготовки специалиста. Руководствуясь принципами проектной культуры образования и принципами самой дизайнерской деятельности, полагаем, что дизайнер-профессионал трансформирует свою деятельность через призму следующих понятий:

- Дизайн как средство формирования образа жизни;
- Дизайн как средство воспитания;
- Дизайн как природосберегающее средство;
- Дизайн как забота о здоровье и комфорте человека;
- Дизайн как презентация человека;
- Дизайн как регулятор потребностей;
- Дизайн как формирование эстетического вкуса;
- Дизайн как средство прогнозирования и моделирования;
- Дизайн как разрушение стереотипов;
- Дизайн как инструмент создания окружающей среды.

Из этих понятий складывается мировоззрение дизайнера, которое является неотъемлемым компонентом модели специалиста.

Обобщая данные материалы, мы выделяем следующие компоненты проектной культуры дизайнерского мышления:

- владение проектными знаниями, принципами и методами дизайн-проектирования;
- мышление проектными образами;
- дизайнерское проектное мировоззрение.

На основании этого сформулируем понятие: **проектная культура дизайн-мышления** - это владение проектным дизайнерским мировоззрением, знаниями, принципами, методами дизайн-деятельности, способностью создавать художественные образы.

Таким образом, мы спроектировали модель специалиста-дизайнера, основанную на принципах формирования проектной культуры. Эта модель включает следующие слагаемые:

- проектно культурные личностно-профессиональные качества;
- специфические психические особенности;
- мастерство - умение формулировать проект-идею (дизайн-концепцию), выполнять проект-эскиз (дизайн-проект) и проект-результат (дизайн-продукт).

Эта модель конкретизирует идеал, на который должно ориентироваться вузовское дизайнерское образование.

Проведем сравнительный анализ построенной модели с моделями специалиста-дизайнера Московского высшего художественно-промышленного училища (МВХПУ) бывшее Строгановское, которые являются ориентирами в подготовке дизайнеров в Московской открытой социальной академии.

#### **Строгановская модель специалиста-дизайнера<sup>13</sup>.**

1. наличие богатой информационной базы; гармоничное сочетание художественной и инженерно-технической подготовки;
2. навыки коллективной работы;
3. навыки адаптации в индустриальном производстве (уметь вписать свой проект в контекст индустриального производства и культуры);

<sup>13</sup> Московская школа дизайна. – М.: ВНИИТЭ, 1992, с. 118

4. навыки комплексного проектирования, основанные на сохранении целостности круга изделий;
5. навыки прогнозирования и предвосхищения;
6. владение методами научного анализа, исследование потребностей, выявления перспективных тенденций, умения проектирования своей профессиональной деятельности;
7. интегративные способности;
8. способности формулировать цели, идеал вещи.

В заключение краткого обзора аспектов теоретической модели дизайнера МВХПУ, можно сделать следующие **выводы**:

1. «Дизайнер — это, прежде всего художник.
2. Дизайнер - это специалист, умеющий собрать необходимую информацию, переработать ее и представить в образной графической или объемной форме.
3. Дизайнер - это специалист, имеющий четкое профессиональное мышление, умеющий разрабатывать концептуальные модели в процессе своей деятельности.
4. Дизайнер - это конструирующий проектировщик, знакомый с техническими процессами».

Модель специалиста-дизайнера МВХПУ - технократическая модель. В ней не прослеживается гуманистический принцип, отсутствует необходимый набор личностно-профессиональных качеств специалиста, обеспечивающий его успешную проектную деятельность как творческой личности.

Анализируя особенности подготовки специалистов-дизайнеров в МВХПУ, выделим один из **важных моментов методической организации учебного процесса: практически все циклы учебных дисциплин группируются вокруг основного ядра — курса проектирования**, в котором осваиваются конкретные методики проектирования и формируется проектное творческое мышление. Эта мысль реализуется нами при разработке экспериментальной программы.

Проанализируем интерпретацию **принципов** дизайна с различных позиций в исследованиях по теории и методологии дизайна. Л.М. Холмянский и А.С. Щипанов (Там же, с. 56) выделяют следующие принципы: «Эстетико-художественная доминанта дизайна базируется

на учете и аккумуляции в ней **инженерно-экологического, социологического, эргономического и экономического** принципов».

Современные учёные определяют «фундаментальные принципы дизайна» как:

Принцип **антропомности** и **человечесосообразия** (через категории человеческой меры и гармонии);

**Социокультурные** принципы: адекватность (соответствие всего создаваемого эпохе, этносу, этосу при одновременном обеспечении развития норм); разумность (социальная мудрость устройства объектов); актуальность (своевременность и предвосхищаемость (проектирование) предложения и использования «продукта» данному пространственно-временному континууму).

**Природные** принципы: естественность (предопределенность развития и естественного отбора в дизайне); взаимосоответствие (гомогенность, одинаковость); гомоморфность (подобие естественного и искусственно го мира в строении и функциях).

**Организационные** принципы: обменность (незамкнутость, циркуляция: постоянные усилия по информированию и формированию спроса, обеспечение обмена и распространение продукта); синергетичность (самоорганизация действия по принципу «всегда вовремя и на месте»); инновационность (создание нового и иного, творчество)<sup>14</sup>.

По мнению О.И. Маюновой<sup>15</sup> единство содержания и формы продукта достигается синтезом всех проектных факторов, которые воплощены в принципах дизайна, сложившихся в процессе развития дизайн-деятельности, определяющих эффективность проектного

<sup>14</sup> Н.Н. Грачев. Психология инженерного труда. – М.: Высш. шк., 1998, с. 47.

<sup>15</sup> Дизайн как современный социальный способ эстетизации среды и личности. Вестник Томского гос. пед. ун-та. Серия: гуманитарные науки. – 2000. - № 3, с. 30 – 35



решения, на основе которых строится деятельность человека, преобразующего предметно-пространственное окружение.

**Во-первых**, это удовлетворение практических, социальных потребностей человека, и на этой основе формируется **социологический** принцип дизайна, требующий изучения и учета структуры и динамики общественных потребностей, и выстраивание проектной деятельности дизайнера на основе личной проектной культуры.

**Во-вторых**, создаваемая дизайнером предметно-пространственная среда должна соответствовать инженерно-техническим условиям изготовления и использования предметов утилитарного назначения. Они должны быть удобны, просты в обращении, долговечны. На этой основе формируется **инженерный** принцип дизайна, который требует изучения и учета технико-производственных и технико-эксплуатационных факторов.

**В-третьих**, создаваемый дизайнером предмет или система предметов должны соответствовать анатомическим, физиологическим и психологическим характеристикам человека, формируя при этом **эргономический** принцип дизайна, требующий изучения и учета анатомо-психо-физиологических факторов. Работая над созданием предметного мира для человека, дизайнер учитывает масштаб человеческой фигуры, в соответствии с которым учитываются значения Модулора, рассчитанные еще Ле Корбюзье и основанные на золотом сечении человеческого тела.

**В-четвертых**, предмет должен гармонично сочетаться с природным ландшафтом, не наносить вреда растительному и животному миру, формируя при этом принцип **экологический**, требующий изучения и учета природных факторов.

**В-пятых**, создаваемая дизайнером вещь должна быть экономически целесообразной. На этой основе формируется **экономический** принцип дизайна, в соответствии с которым учитываются затраты живого и овеществленного труда на всех стадиях создания предмета.

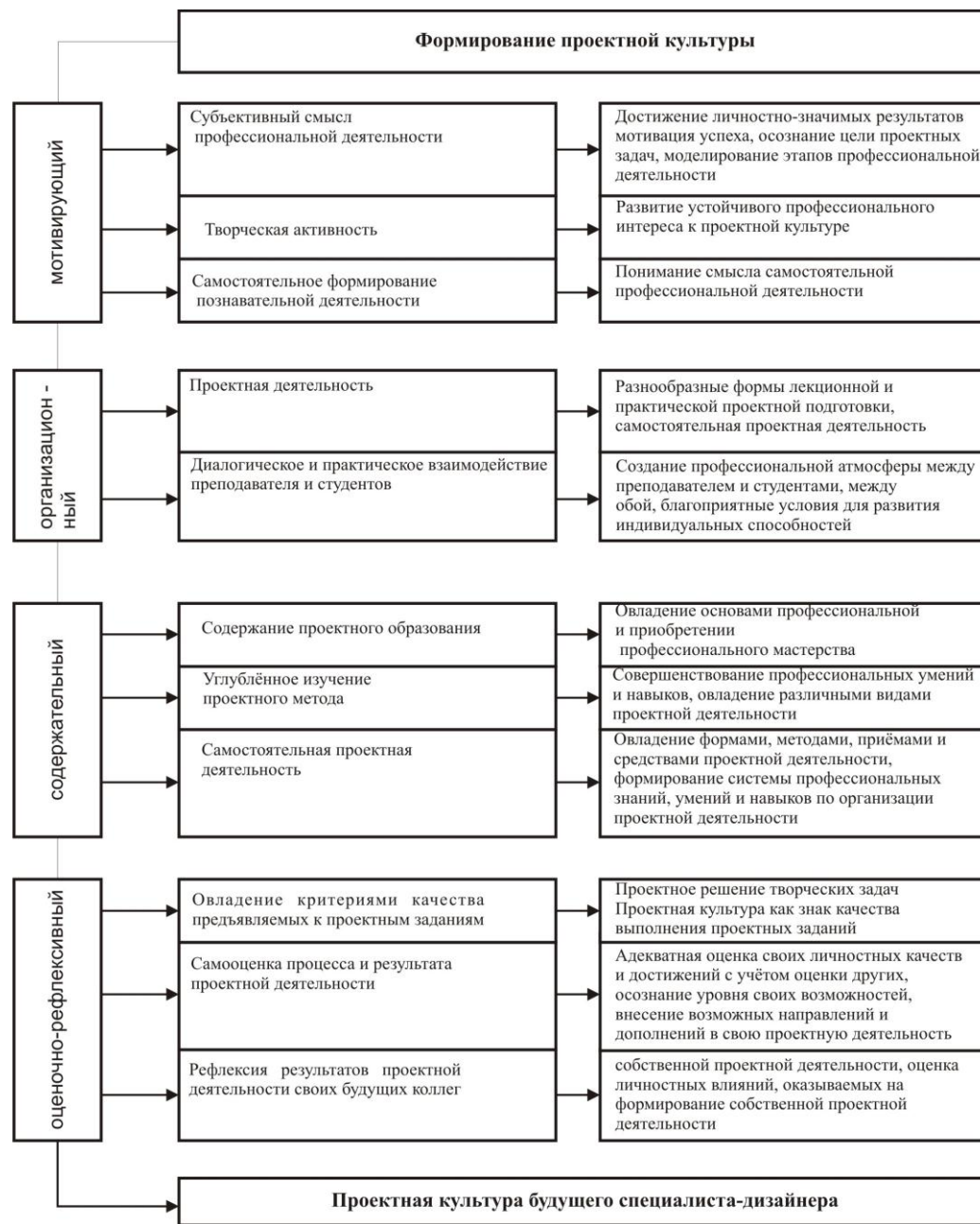
**В-шестых**, при создании вещи дизайнер воплощает композиционно-эстетические факторы. Красота, соответствие предмета эстетическим закономерностям формируют эстетический принцип дизайна, который является универсальным синтезатором всех

перечисленных выше качеств. Красота, эстетическое совершенство дизайнерского решения обеспечиваются эффективным социологическим, инженерно-экологическим, эргономическим, экономическим, антропометрическим решением произведения дизайнерской деятельности (Маюнова О.И. Там же). Таким образом, **принципы дизайнерской деятельности** выступают либо в виде совокупности требований технической эстетики к проектированию массовой промышленной продукции, либо в виде человеческих потребностей, либо в виде формообразующих факторов, либо в качествах дизайн-продукта. Качества дизайн-продукта мы уже определили, поэтому в нашей интерпретации принципами дизайна являются те же показатели.

Обобщая весь опыт созданием модели формирования проектной культуры будущего специалиста-дизайнера в условиях обучения в вузе, создадим собственную модель (табл. 2).

Таблица 2.

**Структурно-содержательная модель формирования проектной культуры специалистов-дизайнеров в процессе профессиональной подготовки в вузе.**



Теоретический анализ проектной ориентации современного высшего образования позволил нам выделить основные ее принципы: целостность; гуманизация; творчество.

Выявление основных качеств дизайн-продукта позволяет увидеть их проектный характер и **педагогический потенциал дизайна**. Мы определили, что он реализуется **двояко**. Когда дизайнер создает такое изделие (используя навыки проектной культуры), которое заботится о человеке, об удовлетворении его потребностей, то в процессе обдумывания (проектирования действий), проигрывания возможных ситуаций, связанных с эксплуатацией изделия, происходит самопроизвольный процесс его воспитания. Возможно воспитание человека и через потребление дизайн-продуктов, которые актуализируют нравственно-эстетические потребности, формируют эстетический вкус, организуют гармоничный образ жизни.

Обучающая функция дизайна реализуется в процессе выполнения дизайн-проектов. Принципы дизайнерской деятельности ориентируют проектировщика на учет многочисленных факторов в целостном дизайн-продукте; методы дизайна развивают интегративные способности, гармоничное научно-технически-художественное мышление, учат человека производить материальные и духовные ценности.

На воспитательные и обучающие функции дизайна указывают педагогические исследования, целью которых является внедрение универсальных принципов проектной культуры и методов дизайна в программы по изобразительному искусству, черчению, технологии (А.В. Богомолов, А. Васильева, А.И. Ковешников, СМ. Кожуховская, Н.М. Конышева, О.Д. Кочетков, Л.П. Малиновская, СВ. Харитонов).

Изучение специфики дизайна - принципов, методов и этапов проектной деятельности позволило разработать модель проектной культуры специалиста-дизайнера и содержание педагогических, условий, реализующих проектную ориентацию образования. Внедренные способы, методы и формы разработанных педагогических условий позволят развить проектные личностно-профессиональные качества будущих специалистов и повысить уровень выполнения их дизайн-проектов.