



УДК 7.01:377

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ У ПРОЦЕСІ РОЗВИТКУ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ

ШКАРУПА Ганна

Інститут професійно-технічної освіти НАПН України, Київ, Україна

Проаналізовано дослідження останніх років в галузі розвитку професійної компетентності майбутніх дизайнерів. Зокрема, таких компонентів як творчість, здатність до просторових маніпуляцій з проєктованими об'єктами, а також використання інформаційних технологій візуалізації.

Ключові слова: *дизайн-освіта, художньо-конструктивна компетентність, інформаційні технології візуалізації.*

ВСТУП

Послідовне і невпинне входження України в Європейський простір висвітлює проблеми готовності до професійної конкурентоспроможності вітчизняних фахівців. Особливо гостро цей запит постає в системі професійної дизайн-освіти.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Розвиток професійних компетентностей майбутніх дизайнерів та формування у студентів навичок візуалізації об'єкту дизайну, що проєктується, за допомогою інформаційно-комп'ютерних технологій – вимога не тільки часу, але й ринку праці. Наповнення навчальних програм закладів різних рівней акредитації новим змістом, та модернізація навчальних предметів передбачає ґрунтовний попередній аналіз ринку праці з одного боку та фактичного рівня підготовленості майбутніх фахівців з дизайну таких напрямків, як «Графічний дизайн», «Дизайн інтер'єру», «Анімаційна графіка» тощо.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

Численні наукові публікації останніх років свідчать, що питання формування готовності майбутніх дизайнерів до використання інформаційних технологій візуалізації у професійній діяльності на часі і потребує системного й комплексного розв'язку. Методично започаткований процес закладатиме алгоритми та механізми для подальшого професійного самовдосконалення. Доведено, що сутність професійної дизайн-діяльності та її процесуальний аспект передбачає процес творчості під час вирішення провідного завдання дизайнера – проєктування [1, с. 6]. Проєктна графіка є синтетичним поєднанням візуалізаційних прийомів. Більшого поширення набуває втілення



результатів художнього проектування засобами комп'ютерної графіки, яка є домінуючою комп'ютерною технологією в роботі дизайнера [2, с.5].

Аналіз результатів наукових досліджень з педагогіки, мистецтвознавства, психології дає підстави для тверджень, що суть використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності дизайнера окреслюється презентацією результатів художнього проектування засобами комп'ютерної графіки. Сучасна практика дизайн-освіти також свідчить, що в процесі проектування дизайн-об'єкта засобами комп'ютерних графічних програм студент спирається на знання, уміння й навички набуті в процесі загально-художньої підготовки, тому збагачення навчальних програм окремих учбових дисциплін годинами, на яких передбачається виконання творчих завдань з візуалізації об'єкту дизайну, що проектується, за допомогою інформаційно-комп'ютерних технологій значно покращило б якість підготовки майбутніх дизайнерів. До таких дисциплін, які викладаються в Коледжі мистецтв та дизайну КНУТД (Київ), можна віднести «Художнє проектування», «Композиційна організація форми», «Макетування», «Формоутворення» та ін.

В дисертаційному дослідженні І.І. Цідило знаходимо твердження, що комп'ютерно-графічні інструменти відзначаються унікальними електронними образотворчими засобами виразності, що допомагає вести процес проектування на іншому за своїми якість рівні. Дизайн-об'єктам, створеним із застосуванням сучасних інформаційно-візуальних засобів, властиві відповідні художні ознаки [2, с.15]. Тобто, володіння комплексом знань, умінь і навичок, розвинуті аналітичні здібності в дослідженні аналогів, здатність до оновлення або ґрунтовної кардинальної зміни існуючих рішень, спроможність генерувати дизайнерські ідеї та їх ескізувати, макетувати, та візуалізувати остаточний варіант проекту – всі ці якості в комплексі і кожний окремо розглядається як маркери творчої компетентності дизайнера [1, с. 6-7] .

В своїй дисертації С. Корнкасем (Sorachai Kornkasem, Columbia University, USA) з'ясує, що старшокласники і підлітки з високим рівнем розвитку навичок просторового мислення обирають професії і кар'єру в галузі S.T.E.M. дисциплін [3, с.1-2] . Але, провівши серію дослідів з виконанням завдань з мануального та віртуального обертання і трансформації об'єктів як абстрактних форм, так і звичайних дрібних предметів побуту, американський дослідник доводить, що поєднання явних пояснень із внутрішнім просторовим мисленням дає можливість покращити навички роботи з просторовими уявленнями, що робить ці методики корисними і для видів діяльності, пов'язаних із групою S.T.E.A.M [3, с.14], до якої віднесено мистецтво (Art). Важливим висновком цієї роботи є твердження про те, що здатність до ефективних просторових маніпуляцій з віртуальними об'єктами може бути розвинена і покращена і в студентському віці. Тобто ці вправи можуть використовуватись при професійній підготовці майбутніх дизайнерів.



ВИСНОВКИ

Якісний результат проектної діяльності студента свідчить про рівень його готовності до професійної діяльності. При послідовному поєднанні пошукових процесів художньо-конструктивних рішень навчально-тренувальних завдань в площині мануального макетування та роботи в матеріалі з проектуванням та візуалізацією того ж об'єкту дозволяє формувати більш глибокі та взаємопрониклі зв'язки між художньо-творчими процесами та варіативністю засобів їхньої проектної реалізації, а також створює умови для набуття навичок використання інформаційних технологій візуалізації у подальшій професійній діяльності. Використання інформаційних технологій візуалізації не лише збагачує творчій арсенал, але й значною мірою впливає на розвиток компетентностей, тому що робота з уявними образами, оперування з ними, як двомірними, так і просторовими, вимагає від майбутнього дизайнера певної здатності до певного типу діяльності. Просторове мислення належить ряду особливих умов, що впливають на якість результатів творчого процесу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Комашко Н.В. Формування творчої компетентності майбутніх дизайнерів у процесі вивчення комп'ютерної графіки [Текст] : автореф. дис. ... канд. пед. наук : [спец.] 13.00.04 Теорія і методика проф. освіти / Н. В. Комашко - Черкаси, 2011. - 20 с.
2. Цідило І.І. Підготовка майбутніх дизайнерів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності. [Текст] : автореф. дис. ... канд. пед. наук : [спец.] 13.00.04 - Теорія і методика проф. освіти. / Цідило І. І. - Тернопіль, 2015.
3. Kornkasem S. Developing Visuospatial Thinking Skills: Doctoral Dissertation/ Columbia University. Columbia, NY, 2016. - 144p.

SHKARUPA G.

USE OF INFORMATION TECHNOLOGY OF VISUALIZATION FOR THE DEVELOPMENT OF COMPETENCE OF FUTURE DESIGNERS

The proposed theses analyze the research of recent years in the development of professional competence of future designers. In particular, such components as creativity, the ability to spatial manipulations with projected objects, as well as the use of information technology visualization.

Key words: *design education, artistic-constructive competence, information technology of visualization.*