

T. Dimitrios // Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA). Fourth International Conference, 2013. – Art. number 6623724. – P. 258–263.

6. *Kapp K.M.* The Gamification of Learning and Instruction / K.M. Kapp // Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – P. 9–12.

7. *Ryan R.M.* Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development and Well-Being / R.M. Ryan, E.L. Deci // American psychologist. – 2000. – Vol. 55. – № 1. – P. 68–78.

**УДК 378**

**РАЗВИТИЕ ПРОЕКТНЫХ УМЕНИЙ БАКАЛАВРОВ-ДИЗАЙНЕРОВ В ПРОЦЕССЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

**Л.Х. Кадырова, А.М. Гафурова**

*Казанский федеральный университет*

*г. Казань, Россия*

**Аннотация.** В статье представлено описание понятия «проектная деятельность» и ее роли в профессиональной подготовке будущих дизайнеров. Проанализирована значимость процесса проектирования и рассмотрены методы его использования в процессе подготовки бакалавров-дизайнеров.

**Abstract.** The article describes the concept of “project activity” and its role in the professional training of future designers. The significance of the design process was analyzed and methods of its use in the process of training bachelor designers were considered.

**Ключевые слова:** проектная деятельность, проектирование мебели, художественное проектирование, художественно-проектная мысль, художественно-проектная деятельность, проектные умения.

**Keywords:** Design Activity, Furniture Design, Artistic Design, Artistic and Design Thought, Artistic and Design Activity, Design Skills.

В связи с общественно-экономическими преобразованиями в нынешнем мире появилась необходимость в энергичных, деятельных людях. В перспективе гражданину мало лишь абстрактных знаний, ведь стремительно развивающаяся наука приводит их к быстрому устареванию. Конкурентоспособность на рынке находится в зависимости от инициативности человека, эластичности его мышления, возможности к совершенствованию собственного багажа знаний, а также умений. Огромный потенциал в процессе формирования интеллектуальных, креативных возможностей и высококлассных умений имеет концепция проектирования и непосредственно творческая проектная деятельность. Проектная деятельность считается значимым показателем производительности и результативности деятельности, так как именно она активизирует познавательную активность человека, независимость, креативный подход к овладению материалом, является побудителем к самообразованию.

Одной из основных черт прогрессивного человека, функционирующего в пространстве культуры, считается его способность к созданию проектов. Проектная деятельность причисляется к уровню инноваторской, ведь она подразумевает изменение действительности, которую возможно стандартизировать, изучить, модернизировать. Значимость изучения процесса проектирования и методов его использования в процессе подготовки бакалавров-дизайнеров определена, во-первых, тем, что эта методика обладает обширной сферой использования абсолютно на всех ступенях организации образовательной системы. Во-вторых, грамотное владение проектными технологическими умениями гарантируют конкурентоспособность будущего специалиста на рынке труда.

Проектная деятельность обучающихся считается одним из способов развивающего обучения, поскольку она ориентирована на выработку самостоятельных экспериментальных умений обучающегося (постановка задачи, получение, а также обработка данных, проведение исследований, анализ приобретенных итогов и т. д.), ока-

зывает содействие в формировании его креативных способностей, логического мышления, группирует знания, приобретенные в учебном процессе, а также приобщает к грамотному решению определенных профессиональных задач.

Формирование и совершенствование знаний при выполнении проектных работ – процесс довольно непростой. Существенную роль при формировании данных умений играет направленная мобилизация обучающихся к интенсивной, осознанной умственной работе с помощью введения в обучающий процесс действующих, передовых педагогических технологий, таких как: проектные технологические процессы, образование на базе опыта, метод кейсов и т. п. Они содействуют независимому, креативному выполнению под наставлением педагога учебно-практических работ, нацеленных на развитие знаний в области проектирования.

Проектная деятельность в дизайне – упорядоченная, реализуемая дизайнером совокупность проектных, композиционно-концептуальных действий, нацеленных на создание уникального проекта с использованием имеющихся знаний, образования, жизненного и профессионального опыта человека, его интеллекта и культурной подготовки. Если говорить о творческом проекте, то это может быть как произведение искусства, так и коммерческий продукт, изделие, модель чего-либо, рисунок, эскиз и многое другое.

Необходимо отметить, что ни один творческий проект не может быть воплощен без применения человеком его проектных умений. Эффективное применение полученного и сформированного в процессе обучения комплекса знаний и умений приведет к успешному и выигрышному исходу событий.

Коммерческий результат всякого продукта в существенной степени находится в зависимости от его дизайна. Дизайн призван разрешать вопросы, связанные с практичностью эксплуатации, внешним видом изделия, сокращением расходов на спецоборудование и его создание. Весьма немаловажно привлекать дизайнера в самом начале

разработки продукта, так как уже на ранних стадиях он выносит решения относительно ряда таких задач, как выявление потребностей, эргономика, формирование единой концепции, разработка художественно привлекательной и композиционно правильно построенной формы и внешнего вида продукта. Итогом эффективной деятельности дизайнера становится рост привлекательности изделия, значительная удовлетворенность потребителя и повышение спроса на данный продукт.

Проблемы, которые определяет и разрешает дизайнер, могут быть различного характера. Дизайнер, кроме выполнения собственно поставленной миссии, берет на себя обязанность своеобразного моста между производством, рынком и обществом. Кроме того, зачастую дизайнер становится единственным, кто имеет способность объясняться на различных профессиональных языках; его подготовленность дает возможность брать на себе роль «переводчика» в группе, исполнить роль связующего звена внутри команды. Он работает одновременно во многих сферах и считается базисной составляющей любой из них. Его задача не только дать конфигурацию изделию, но и в том числе определить материал его изготовления. Это обуславливается тем, что работа дизайнера ориентирована на все изделие со всеми его составляющими; продукт принимается во внимание как общее и единое целое.

В ходе работы дизайнер устанавливает взаимосвязи, которые формируются рядом условий. К ним можно отнести ключевые функциональные свойства и характеризуемую форму изделия. Важным фактором также считается экономичность продукта, низкая себестоимость его изготовления и возможность продолжительного массового выпуска либо изготовления с целью производства объекта «на заказ». Дизайнер выбирает материалы, из которых будет изготовлен продукт, и методы их обработки. Кроме того, в ходе проектирования дизайнер предусматривает метод монтажа и допустимость легкой замены пришедших в негодность элементов изделия.

Дизайнер при проектировании продукта также принимает во внимание общественные и психологические обстоятельства касательно возможных потребителей создаваемого изделия, учитывает их пол, возраст, профессию, вкусы, предпочтения, зачастую даже географические и климатические условия.

Значимым фактором также считаются требования к форме продукта, пропорциональности самого объекта и его компонентов, вписываемость объекта в пространство и его соответствие антропометрическим данным. Также необходимо принимать во внимание взаимосвязь формообразования, конструкции и использующихся научно-технических процессов.

Суть любой полноценной дизайнерской разработки обуславливается основной художественно-проектной мыслью – концепцией. Ее сущность – сжатое, емкое выражение той или иной потребности человека, которая выполняется художественно-проектными средствами. При проектировании изделия основными художественно-проектными средствами выступают основы, закономерности композиции, которые гарантируют создание продукта, гармоничного не только по его внешней конституции, но и по функциональному содержанию [2].

С целью разработки образа будущего продукта, удовлетворяющего тем или иным требованиям, значим даже самый обычный эскиз. На нем можно запечатлеть внезапно пришедшую в мозг идею, либо осуществить приглянувшийся способ создания дизайнерского изделия.

Эскизный рисунок дает возможность: установить более комфортное положение отдельных компонентов изделия; конкретнее определить масштабы изделия; отобрать материалы, цветовую палитру, декор изделия.

Задача эскизного рисунка – создать визуальный зрительный образ проекта. Необходимо отметить 3 фактора, с учетом которых создается любой объект: эргономика, эстетика, экономика. Первые два

фактора многофункциональны для изготовителя и покупателя, так как считаются различными сторонами потребительского качества предмета. Под экономикой заказчик подразумевает, в первую очередь, в целом затраты на покупку и последующее пользование предметом. Производителю данный фактор представляется как выбор технологий, материалов с учетом их цены. Третий фактор противодействует первоначальному двум. По правде говоря, финансовая составная часть в конкретный период времени предоставляет независимость творчеству или ограничивает ее. Из-за довольно продолжительного промежутка времени экономические условия приводят к высококачественным изменениям «эстетического» и «эргономического» подхода [1].

В заключение нужно отметить, что преподаватели играют немаловажную роль на первых этапах формирования проектных умений бакалавров-дизайнеров. Студенты в процессе обучения приобретают значительный багаж проектных умений и, благодаря систематическому саморазвитию, развивают в себе художественно-творческие умения, которые затем становятся основой их будущей художественно-проектной деятельности.

### Список литературы

1. *Столяровский С.* Проектирование и дизайн мебели на компьютере / С. Столяровский. – СПб: Питер, 2008. – 208 с.
2. *Филипская И.В.* Задачи, решаемые дизайнером при проектировании предметов мебели / И.В. Филипская // Наука, образование и культура. – 2017. – № 4 (19). – С. 15–17.