

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Кваліфікаційна робота

магістра

**на тему Підготовка майбутніх дизайнерів до використання сучасного
програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0110
спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки
освітньої програми Педагогіка вищої школи
Розумна Я. А.

Керівник зав. кафедри педагогіки та
психології освітньої діяльності,
д.пед.н., професор Іваницький О. І.

Рецензент доцент кафедри педагогіки та
психології освітньої діяльності,
д.пед.н., професор Локарева Г. В.

Запоріжжя

2021

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології

Кафедра педагогіки та психології освітньої діяльності

Рівень вищої освіти магістр

Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки

Освітня програма Педагогіка вищої школи

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____

д.пед.н., проф. О.І. Іваницький

«____» _____ 2021 р.

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Розумній Яна Андріївні

1. Тема роботи Підготовка майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну
керівник роботи Іваницький Олександр Іванович, д.пед.н.
затверджені наказом ЗНУ від «30» липня 2021 року № 1136-с
2. Строк подання студентом роботи _____
3. Вихідні дані до роботи аналіз літератури, матеріали виробничої практики.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): проаналізувати стан досліджуваної проблеми у психолого-педагогічній теорії та практиці; уточнити сутність базових понять дослідження; визначити критерії, показники та рівні готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну; розробити та обґрунтувати педагогічні умови формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну; експериментально перевірити ефективність розроблених педагогічних умов формування готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
34 рисунка

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Іваницький О.І., проф.		
Розділ 1	Іваницький О.І., проф.		
Розділ 2	Іваницький О.І., проф.		
Висновки	Іваницький О.І., проф.		

7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Робота з науковими джерелами	лютий-березень 2021 р.	Виконано
2	Написання вступу	квітень-травень 2021 р.	Виконано
3	Написання першого розділу	червень-липень 2021 р.	Виконано
4	Написання другого розділу	серпень 2021 р.	Виконано
5	Написання третього розділу	вересень-жовтень 2021 р.	Виконано
6	Написання висновків	жовтень 2021 р.	Виконано
7	Проходження передзахисту	листопад 2021 р.	Виконано
8	Проходження нормоконтролю	листопад 2021 р.	Виконано
9	Захист	грудень 2021 р.	

Студент _____ Я. А. Розумна

Керівник роботи _____ О. І. Іваницький

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ І. В. Козич

РЕФЕРАТ

Магістерська робота: 87 сторінок, 34 рисунка, 76 джерел, 3 додатки.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати педагогічні умови формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну та експериментально перевірити їх ефективність.

Об'єкт дослідження: процес професійної підготовки майбутніх бакалаврів дизайну у закладах вищої освіти.

Предмет дослідження: педагогічні умови підготовки майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Методи дослідження: теоретичні – вивчення філософської, педагогічної, психологічної літератури, навчально-методичних і нормативних джерел з проблем дослідження; емпіричні – спостереження, анкетування, тестування, бесіди, опитування.

Практичне значення результатів дослідження полягає у розробленні системи завдань і методичних матеріалів для підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну, діагностичного інструментарію для визначення рівнів їхньої готовності до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Матеріали дослідження можуть бути використані у навчально-виховному процесі закладів вищої освіти, які здійснюють професійну підготовку майбутніх бакалаврів дизайну.

Ключові слова: ГОТОВНІСТЬ ДО ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ, БАКАЛАВР ДИЗАЙНУ, ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ, ДИЗАЙНЕРСЬКІ ПРОГРАМИ.

SUMMARY

Rozumna Y. A. Preparation of Future Designers to Use Modern Software to Create Design Objects.

The work is presented on 87 pages of printed text, contains 34 figures. The list of references includes 76 sources.

The purpose of the study: to theoretically substantiate the pedagogical conditions for the formation of the readiness of future designers to use modern software to create design objects and experimentally test their effectiveness.

Object of research: the process of professional training of future bachelors of design in higher education institutions.

Subject of research: pedagogical conditions for preparing future designers to use modern software to create design objects.

The state of the researched problem in philosophical, psychological-pedagogical and methodical literature is analyzed in the work; the essence of basic concepts of research is specified; criteria, indicators and levels of readiness of future bachelors of design to use modern software for the creation of design objects are determined; developed and substantiated the pedagogical conditions for the formation of the readiness of future designers to use modern software to create design objects; The effectiveness of the developed pedagogical conditions for the formation of the readiness of future bachelors of design to use modern software to create design objects has been experimentally tested.

The practical significance of the research results is to develop a system of tasks and methodological materials to prepare future bachelors of design to use modern software for creating design objects, diagnostic tools to determine their levels of readiness to use modern software to create design objects.

Key words: readiness to use modern software to create design objects, bachelor of design, pedagogical conditions, design programs.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ.....	8
ВСТУП.....	9
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ БАКАЛАВРІВ ДИЗАЙНУ ДО ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ.....	14
1.1. Аналіз основних понять дослідження.....	14
1.2. Теоретичні аспекти формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну як наукова проблема.....	18
1.3. Ресурсна база підготовки майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.....	24
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ БАКАЛАВРІВ ДИЗАЙНУ ДО ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ.....	28
2.1. Педагогічні умови підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.....	28
2.2. Методичні особливості застосування цифрових ресурсів у процесі підготовки майбутніх бакалаврів дизайну для створення об'єктів дизайну.....	31
2.3. Експериментальна перевірка ефективності педагогічних умова підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до застосовування знань з історії мистецтва та дизайну у професійній діяльності.....	33
2.3.1. Організація й методика проведення педагогічного експерименту.....	38
2.3.2. Аналіз результатів педагогічного експерименту.....	61

ВИСНОВКИ.....	65
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	67
ДОДАТКИ.....	74

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

ЕГ – експериментальна група

ЗВО – заклад вищої освіти

КГ – контрольна група

ЦР – цифрові ресурси

ВСТУП

В наш час дизайн набирає все більшої популярності, це все тому, що він всюди: всі предмети, якими ми користуємося, постали в уяві дизайнера, створені у вигляді ескізних проєктів або ж із застосуванням сучасних комп'ютерних програм. В епоху тотальної цифровізації вміння користуватися програмним забезпеченням є однією з основних компетентностей сучасного дизайнера, тому проблема формування готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну є актуальною.

Раніше найголовнішим, базовим умінням дизайнера була здатність створювати дизайнерські проєкти від руки. Наприклад, в дизайні середовища було важливо вміти зробити креслярський план приміщення, використовуючи різну товщину штриха олівця, з огляду на його жорсткість. Зараз же це все може зробити програма, головне - ввести правильні розміри і товщини, що набагато спрощує і прискорює виконання проєкту. Але не знаючи бази, не володіючи умінням робити швидкі нариси зарисовки, важко зрозуміти принцип роботи програми, як наслідок - не повне розуміння поетапності створення будь-яких об'єктів дизайну. Таким чином, у професійній підготовці майбутніх дизайнерів потрібно починати з малого, а саме з основ композиції, кольорознавства, і на цій основі розвивати вміння креативно мислити і бути генератором нових ідей. Найголовніше бути актуальним, адже в світі велика кількість дизайнерів, як наслідок, висока конкуренція, а професіонал своєї справи завжди йде в ногу з часом, тому майбутньому дизайнеру важливо прищепити здатність до пошуку і сприйняття нових розробок програмного забезпечення та інших засобів реалізації об'єктів дизайну.

Проте для майбутніх дизайнерів важливим є розуміння того, що, тримаючи руку на пульсі нових, сучасних технологій, не варто забувати про

ручну працю. Таким чином, майбутні фахівці з дизайну повинні бути готові до самовдосконалення та саморозвитку, щоб орієнтуватися в нових тенденціях і бути актуальними, спроможними самостійно конкурувати.

Так як дизайн це досить молода галузь для вітчизняного дизайнера ще немає великої кількості перевірених знання і досвіду попередніх фахівців, тому у наш час вітчизняні об'єкти дизайну програють закордонним аналогам, що зменшує конкурентоспроможність на ринку. Нашій країні потрібні свіжі, творчі та креативні дизайнери, кваліфіковані фахівці, які мають фундаментальну освіту у сфері національного дизайну та візуальної комунікації, а також сфері комп'ютерних технологій, які вміють створювати об'єкти дизайну, що поліпшують якість і продуктивність життя людей.

Часто ті, хто у процесі проектування вільно володіє комп'ютерною графікою, не володіє теорією дизайну, навичками рисунку та живопису, композиції, і навпаки, ті хто володіє академічними знаннями, як правило, у своїй діяльності не вміють використовувати комп'ютер. А сьогодні дизайнер – це не тільки фахівець високого гатунку у галузі образотворчого мистецтва, але й справжній професіонал у галузі комп'ютерних технологій, художньої діяльності, здатний до використання різних методів проектування дизайноб'єктів.

Особливості професійної діяльності дизайнерів знайшли своє відображення у дослідженнях Є. Антонович, О. Бойчук, Т. Божко, Л. Ващенко, В. Глазичев, М. Жалдак, І. Іттен, С. Лінда, М. Корнілова, Н. Ничкало, О. Овчарук, Л. Оршанський, О. Пометун, А. Хуторський, А. Шевченко та ін. Застосування різних методів проектування дизайноб'єктів висвітлено у роботах Н. Чупріна, Т. Струмінська та ін.

Питання професійної підготовки дизайнерів у закладах вищої освіти аналізувалися А. Дяченко, А. Шевченко. Так А. Дяченко висвітлила питання інноваційних методів художнього проектування, які використовуються під час підготовки фахівців із національного дизайну. Мета наукового дослідження А. Шевченко полягала у розробці й експериментальній перевірці методики

навчання художнього проектування майбутніх педагогів дизайнерського профілю.

Проблематика історії становлення та розвитку дизайну спостерігається у роботах К. Кондратьєва, С. Хан-Магомедов та ін.; тема дизайну міського середовища у В. Ангелов, І. Добриціна, А. Єфімов, Л. Салмін та ін.; дослідження особливостей архітектурних просторів займались М. Бевз, І. Древаль, В. Мироненко та ін.; особливості організації предметно-просторового середовища та дизайн інтер'єрів розглядали Н. Новосельчук, В. Шабалин, М. Яковлєв та ін.

Проте у дослідженнях науковців проблема формування готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення розглядалася побіжно, до того відбулися суттєві зміни у ресурсній базі цієї підготовки.

Таким чином, констатуємо, що проблема формування готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну у професійній діяльності потребує ґрунтовних наукових досліджень.

Отже, об'єктивна потреба у вирішенні означеної проблеми, її недостатня теоретична та практична розробленість зумовили вибір теми кваліфікаційної роботи «Підготовка майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну».

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати педагогічні умови формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну та експериментально перевірити їх ефективність.

Відповідно до поставленої мети визначено такі **завдання дослідження:**

1. Проаналізувати стан досліджуваної проблеми у філософській, психолого-педагогічній та методичній літературі.
2. Уточнити сутність базових понять дослідження.

3. Визначити критерії, показники та рівні готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

4. Розробити та обґрунтувати педагогічні умови формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

5. Експериментально перевірити ефективність розроблених педагогічних умов формування готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Об'єкт дослідження: процес професійної підготовки майбутніх бакалаврів дизайну у закладах вищої освіти.

Предмет дослідження: педагогічні умови підготовки майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну .

Методи дослідження:

- теоретичні – вивчення філософської, педагогічної, психологічної літератури, навчально-методичних і нормативних джерел з проблеми дослідження;

- емпіричні – спостереження, анкетування, тестування, бесіди, опитування.

Наукова новизна дослідження полягає в обґрунтуванні педагогічних умови формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Практичне значення результатів дослідження полягає у розробленні системи завдань і методичних матеріалів для підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну, діагностичного інструментарію для визначення рівнів їхньої готовності до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Матеріали дослідження можуть бути використані у навчально-виховному

процесі закладів вищої освіти, які здійснюють професійну підготовку майбутніх бакалаврів дизайну.

Апробація кваліфікаційної роботи була здійснена шляхом участі у конференції «Молода наука 21» (Запорізький національний університет, 20.04.2021 р.) та публікації тез, а також кваліфікаційна робота одержала схвалення на засіданні науково-методичного семінару кафедри педагогіки та психології освітньої діяльності Запорізького національного університету (Протокол № 4 від 24.11.2021 р.).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ БАКАЛАВРІВ ДИЗАЙНУ ДО ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ

1.1. Аналіз основних понять дослідження

Дизайн дуже багатогранний і має безліч відгалужень, дизайнери, зазвичай, вибирають один напрямок і працюють у ньому, тому якщо його запитати про сутність дизайну, поняття може бути некоректним, тому що визначення буде базуватися на підставі однієї області дизайну. Визначення дизайну дуже багато, всіх не перерахувати, але ми, в рамках нашого дослідження, відзначили кілька найбільш підходящих.

Дизайн у вузькому, спеціальному значенні терміна – це проектна художньо-творча діяльність, що орієнтована на розробку елементів предметно-просторового середовища людської життєдіяльності, які виготовлені індустріально, з високими споживчими властивостями й естетичними якостями. Об'єкти дизайну – промислові вироби (виробниче обладнання, побутова техніка, меблі, посуд, одяг тощо); елементи і системи міського, виробничого і житлового середовища; візуальна інформація; функціонально-споживчі комплекси і та ін. [7, 16].

Дизайн – художньо-конструкторська діяльність, спрямована на створення нових видів і типів виробів, які б відповідали вимогам суспільства (корисності, зручності в експлуатації, краси і т. ін.) [65].

У серіалі Netflix «Абстракція: Мистецтво дизайну» дизайнер Нері Оксман демонструє цікавий погляд на дизайн за допомогою діаграми процесу проектування своєї команди (рис 1.1.).

Творчий цикл Кребса, створений дизайнером, архітектором та викладачем MIT Media Lab Нері Оксман, був опублікований у Journal of Design

and Science (JoDS) у січні 2016 року. Ілюстрація відноситься до циклу Кребса, послідовності реакції, за допомогою яких організми виробляють енергію; а також до попередніх матриць, запропонованих дизайнерами Джоном Маедою, колишнім професором Медіа-лабораторії, та Річем Голдом – обидва з них поміщали мистецтво, науку, дизайн та інженерію в квадранти з чіткими межами та спеціалізованими завданнями.

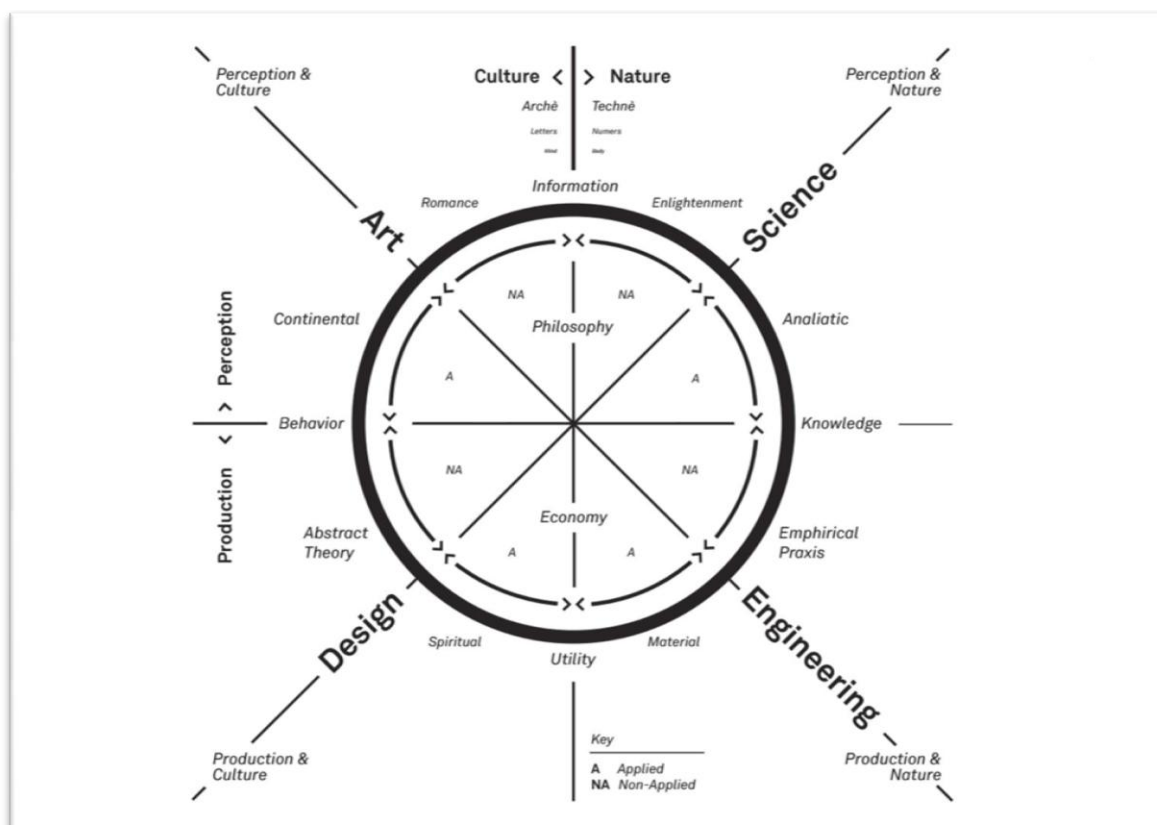


Рис. 1.1. Цикл Нері

В есе JoDS, що супроводжує цю ілюстрацію, Оксман називає свою власну мету: «Встановити попередню, але цілісну картографію взаємозв'язку між цими областями, де одна область може стимулювати (r) еволюцію всередині іншої; і де одна людина чи проект можуть проживати у кількох домініонах». Оксман пропонує кілька способів перегляду зображення: годинник, мікроскоп, компас, гіроскоп. Яким би не було переміщення по простору, вона уявляє собі вихід творчої енергії – аналогічний виходу хімічної енергії в живих клітинах – внаслідок руху рідини з одного світу до іншого [63]. Так Нері Оксман описує як галузі дизайну, науки, техніки та мистецтва взаємодіють між собою, що сприяє

розмитості кордонів на схемі: «Наука перетворює інформацію на знання. Інжиніринг перетворює знання на корисність. Дизайн перетворює корисність на культурну поведінку в контексті. Мистецтво сприймає це культурне поведінка і ставить під сумнів наше сприйняття світу».

Ми вважаємо, що дизайнер Нері Оксман зробив саме наближене і чітко сформульоване поняття для нашого дослідження. Також цікаве визначення та думки Брюса Арчер. Брюс Арчер, викладач London Royal Colledge of Arts і популяризатор дисципліни дизайну, у статті The Three Rs 1976 року писав, що дизайн є третім способом пізнання, відмінним від природничо (science) і гуманітарного (humanities). (див. рис 1.2.) Він спрямований на емпіричну практику.

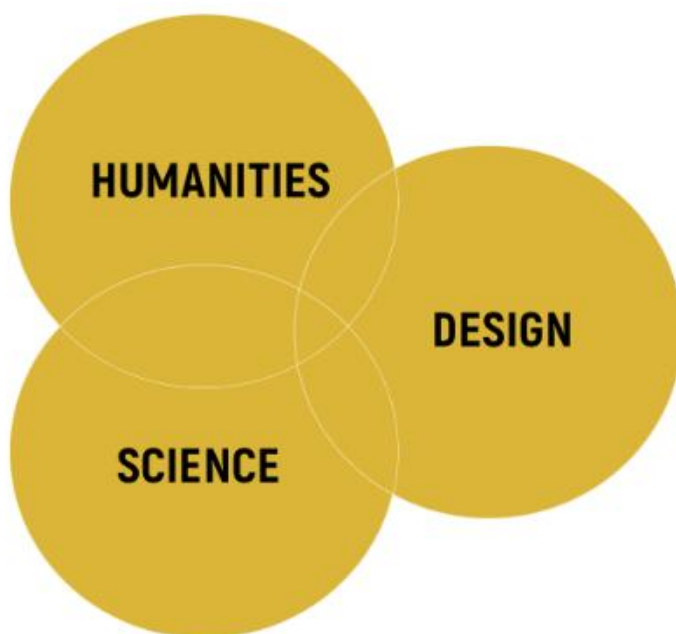


Рис. 1.2. Схема Брюса Арчер

Ще у статті 1965 року «Систематичні методи для дизайнера» Арчер сформулював 10 характеристик, які відрізняють дизайн від інших практик:

- дизайн повинен базуватися на артикулованій моделі;
- ця модель має бути виражена як артефакт;
- процес проектування, як правило, використовує творчий етап;
- цей процес повинен базуватися на меті та намірі більше, ніж на

дослідженні;

- він має бути інтуїтивним, але не спонтанним;
- він повинен починатися з з'ясування потреб;
- процес повинен узгоджувати конфліктуючі змінні;
- процес має бути цілісним і розглядати артефакти у ширшій системі;
- проблеми проектування складні;
- дизайн має вибирати між різними варіантами рішення.

Брюс Арчер розмірковував над питанням у чому ж відмінність мистецтва та дизайну. Наприклад, архітектор готує плани будинку – це дизайн. Як і друкар, який готує сторінку до друку. Але скульптор ліпить фігуру з глини, це вже не дизайн, а мистецтво. Брюс Арчер вважає, що художник створює, а не проектує. Ми погоджуємося з цією думкою. Таким чином, згідно з Арчером, дизайн – це планування того, що буде зроблено у майбутньому, тоді як мистецтво створює фактичні речі.

Також у 1980-х виникає ідея дизайну, орієнтованого на людину (human-centered design). Цей термін запропонував Дональд Норман у книзі «Дизайн звичних речей» (1988), започаткувавши тим самим область дослідження та проектування користувацького досвіду (user experience), яка на даний момент є однією з найбільш перспективних.

Аналізуючи погляди на дизайн різних дизайнерів, педагогів можна відзначити і слова Кооса Лойєстейн. Розробник інтерфейсу користувача в VCG Digital Ventures Berlin також дизайнер взаємодії, дизайнер інтерфейсу користувача, дизайнер продуктів, вважає, що дизайнери і художники черпають натхнення один в одному. Графічне мистецтво і графічний дизайн слідує подібним тенденціям і напрямкам. Мистецтво та дизайн мають спільну історію. Але дизайн – це план зробити щось нове для людей, що вони вважають за корисне [12].

Дональд А. Шон, відомий гуру у сфері розробок моделей навчання, способів запам'ятовування, конструювання стабільної держави через навчання суспільства, вважає, що дизайн – це розмова із матеріалами дизайнерського

рішення [71].

Визначення, яке висунули Гарольд Нельсон, та Ерік Столтерман у своїй книзі «Шлях дизайну, друге видання»: Дизайн – це власна культура дослідження та дій. «Шлях дизайну, друге видання» – книга, в якій викладаються фундаментальні концепції культури дизайну та описується орієнтований на дизайн підхід до світу. Гарольд Нельсон був у 2009-2010 роках видатним професором дизайну Ніренберга в Університеті Карнегі-Меллона, а зараз є старшим викладачем Вищої школи бізнесу та державної політики Вищої школи військово-морського флоту та президентом Інституту перспективного дизайну. А Ерік Столтерман Ерік Столтерман – професор школи інформатики та обчислень в Університеті Індіани у Блумінгтоні [47].

Отже, аналізуючи психолого-педагогічну та методологічну літературу, можемо підкреслити визначення дизайнера Нері Оксман, яке найповніше пояснює сутність дизайну загалом, що галузі дизайну, науки, техніки та мистецтва взаємодіють між собою, але це не є одне і теж. А Брюс Арчер сформулював найточніше, на наш погляд, визначення дизайну. Дизайн – це планування того, що буде зроблено у майбутньому, тоді як мистецтво створює фактичні речі.

1.2. Теоретичні аспекти формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну як наукова проблема

Комп'ютер можна назвати найгеніальнішою машиною, вигаданою людиною, їй бракує лише людських почуттів та емоцій. Однак мова комп'ютера – це мова технології та виробництва, а не мова дизайну. У творчому світі комп'ютер лише інструмент для економії часу, помічник у творчому пошуку та рутинній роботі, але не головна дійова особа. Дилема «мистецтво чи виробництво» у сфері дизайнерської освіти неминуча. Якщо

баланс порушується на користь виробництва, то комп'ютер із помічника перетворюється на перешкоду творчої думки та бар'єр між розумом та справою [59, 195].

Пол Ренд, американський графічний дизайнер, його роботи для IBM, телеканалу ABC, Ford, журналу Esquire, проекту Стіва Джобса Next залишили помітний слід історії дизайну. Він писав у своїй книзі «Дизайн: форма і хаос», що комп'ютер це всього лише засіб для створення дизайну, він не може повністю замінити почуття та емоції людини, він не може створити сам проекти, без допомоги людини. А людина і є джерелом дизайну, його творцем. На нашу думку, дизайнер і машина повинні працювати в тамдемі, не може губитися ця рівновага. Професіонал може працювати і без комп'ютера, але це буде довше, адже всі програми спрощують життя дизайнеру та економлять час, що дуже важливо.

Як показав аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури, якщо ринок праці потребує комп'ютерних навичок, студент повинен їх освоювати, щоб бути конкурентоспроможним, тому відсутність цих навичок викликають проблему формування майбутніх фахівців. Але це не означає, що потрібно приділяти увагу тільки роботі в комп'ютерних програмах, дуже важливо виробити власний стиль і манеру створення об'єктів дизайну. Це робить із низки фахівців індивідуальність, те, що відрізняється від великої кількості однакових комп'ютерних майстрів. Важливо не тільки знати, коли використовувати комп'ютери, але як їх використовувати. У сфері дизайнерської освіти вони мають бути частиною навчальної програми, а не її заміною. На початкових етапах навчання ніщо не зможе замінити малюнка від руки. Наші дослідження привили до такої думки, що дисципліни у ЗВО повинні розвивати креативність мислення, спрямовані на засвоєння базових знань і теорії в мистецтві, тому що все бере джерело з історії, ті ж ескізи Леонардо да Вінчі, прапорці та золоті перерізи на правилах яких формується весь наш світ.

Леонардо да Вінчі також багато часу присвятив вивченню особливостей золотого перерізу, швидше за все, саме йому належить і сам термін. Його

малюнки стереометричного тіла, утвореного правильними п'ятикутниками, доводять, що кожен із отриманих при перерізі прямокутників дає співвідношення сторін у золотому розподілі.

У фасаді давньогрецького храму Парфенона є золоті пропорції. Під час його розкопок виявлено циркулі, якими користувалися архітектори та скульптори античного світу. У Помпейському циркулі (музей у Неаполі) також закладено пропорції золотого поділу.

Безпосереднім чином із правилом золотого перерізу пов'язане ім'я італійського математика Леонардо Фібоначчі (рис.1.3. «Золотий перетин»).

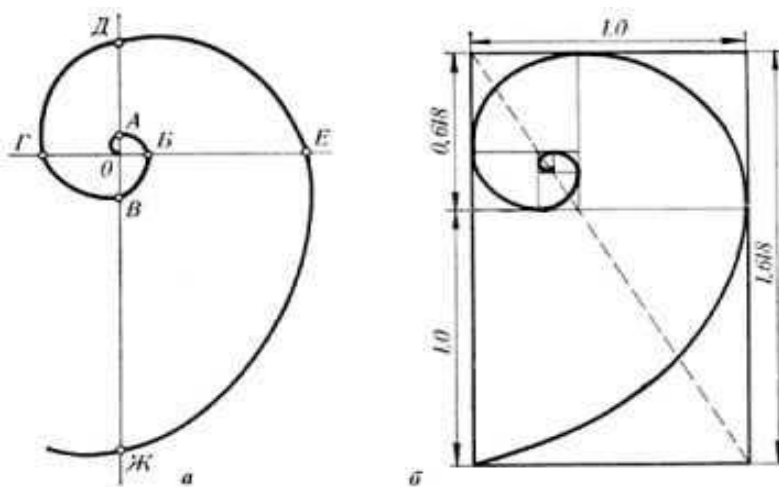


Рис. 1.1. Золотий перетин

Навіть не вдаючись у розрахунки, золотий перетин можна легко виявити в природі. Так, під нього потрапляють співвідношення хвоста та тіла ящірки, відстані між листям на гілці, є золотий перетин і у формі яйця, якщо умовну лінію провести через його ширшу частину [13] (рис. 1.4.).

Отже, доцільно стосовно теми кваліфікаційної роботи виділити такі концептуальні положення, що всі ці дослідження свідчать про те, що скрізь є формули і пропорції вивчення яких дає повне розуміння принципів створення чогось. Ті ж програми з 3Д моделювання мають основи геометрії, яку вивчають студенти на перших роках навчання. Сама програма створена людиною, яка сама задавала ці ж формули і принципи створення об'єктів, на нашу думку, не знаючи і не розуміючи цих формул, майбутній фахівець не зможе зрозуміти

принцип роботи програми і промаделювати наперед підсумок створення об'єкта, як наслідок не зможе до кінця розуміти, що він створює.

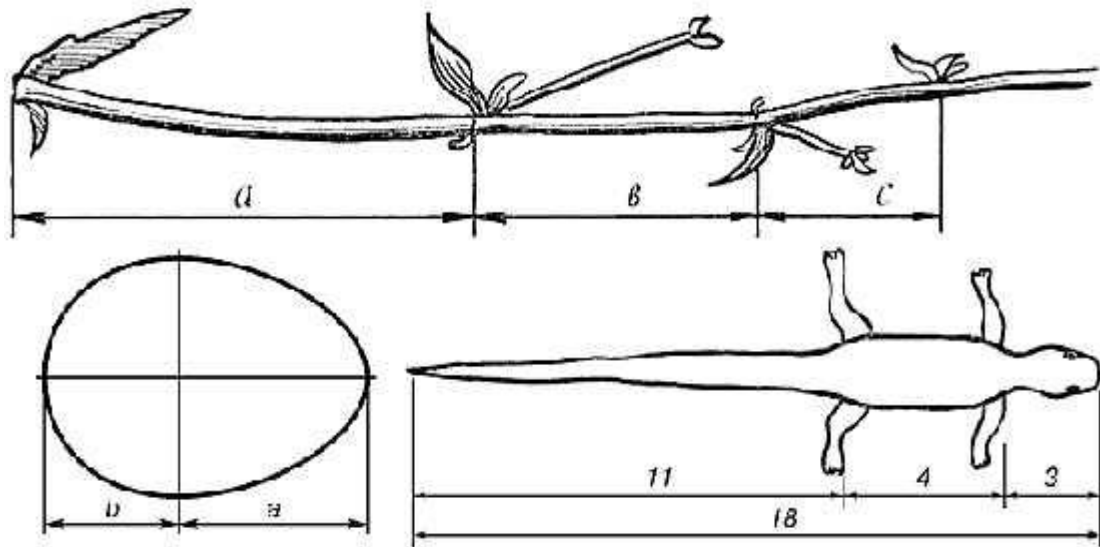


Рис. 1.2. Ряд Фібоначчі та золотий перетин

В рамках нашого дослідження був проведений експеримент: було обрано два студента, один вже пройшов курс основ композиції та живопису, інший тільки починав слухати той самий курс живопису. Перед початком роботи у комп'ютерній програмі Adobe Photoshop студентам однаково розповідали про інструменти та можливості та в кінці дали завдання: за допомогою програми зробити рекламку з геометричних форм та різних кольорів. Як показало дослідження, студент, що малював вже фарбами та самостійно вмів змішувати кольори до потрібних відтінків, краще впорався з завданням. А інший студент заплутався з кольорами, по композиції все склалося, але кольори не пасували один до одного, поєднання форм і кольорів несли не той характер рекламки, який повинен був бути. Ще студент заплутався з кольоровими просторами, не розумів різниці між CMYK та RGB, тому і кольори на друкованому продукті були інші, відрізнялись від задуманих спочатку.

Якщо художник змішує фарби на палітрі, то комп'ютер робить це за допомогою чисел та їх відсотковим співвідношенням. В графічному дизайні існують два колірні простори це CMYK та RGB. Аббревіатура RGB розшифровується як Red, Green, Blue (червоний, зелений, синій). У RGB із цієї

тріади формуються відтінки кольорів на екрані монітора. Усі зображення, які ви переглядаєте через комп'ютер, смартфон, телевизор, відображаються у цій колірній моделі. Колірна модель СМҮК використовується у друкарні. Принтер, друкуючи зображення, використовує та змішує фарби чотирьох кольорів: блакитного (Cyan), пурпурового (Magenta), жовтого (Yellow) та чорного (ключового кольору, Key color) (рис. 1.5. «Колірні простори» [64]).

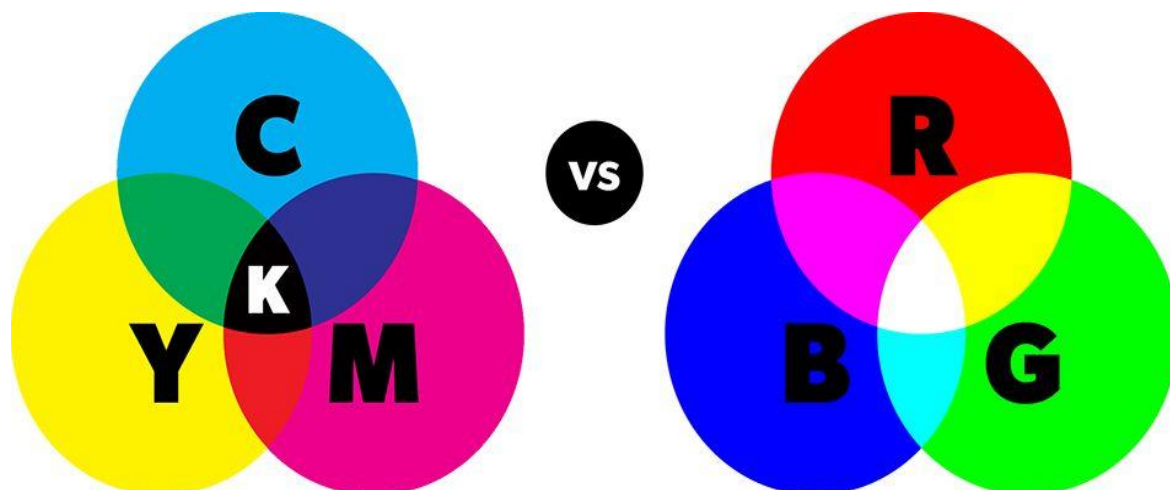


Рис. 1.3 Колірні простори

Після аналізу нашого експерименту, можна зробити такий висновок, що студенту, який не розуміє і не орієнтується у реальних пропорціях кольорів, числа не допоможуть досягти потрібного кольору та відтінку.

І. Іттен у своїй книзі «Мистецтво кольору» досліджував впливи кольору і закріпив це такими словами: «Психофізіологічна реальність кольору є саме те, що я називаю колірним впливом. Колір як такий і колірна дія збігаються тільки у випадку гармонійних напівтонів. У всіх інших випадках колір миттєво набуває зміненої, нової якості. Наведемо кілька прикладів. Відомо, що білий квадрат на чорному тлі здаватиметься більшим, ніж чорний квадрат такої ж величини на білому тлі. Білий колір випромінюється і виходить за свої межі, тоді як чорний веде до скорочення розмірів займаних ним площин. Світло-сірий квадрат здається темним на білому тлі, але той же сірий квадрат на чорному сприймається світлим» [36].

Для наочного прикладу було виконано ту ж саму роботу для порівняння та відстеження якостей, впливу кольорів (рис. 1.6, 1.7).



Рис. 1.4. Відстеження якостей кольорів

Студент, який надмірно заглиблюється в комп'ютерні тонкощі, відчуває почуття виконаного обов'язку, коли в результаті опановує їх. У нього складається враження, що він став нарешті компетентним дизайнером, хоча насправді він, подібно до собаки Павлова, приречений плутати техніку з естетикою і швидкість з напрямком. Все це означає, що власне дизайн він вивчав лише поверхово. Тим не менш, звичайно, він має необхідну кваліфікацію для вступу на роботу у дизайн-студію на посаду молодшого верстальника [58, 196-198].

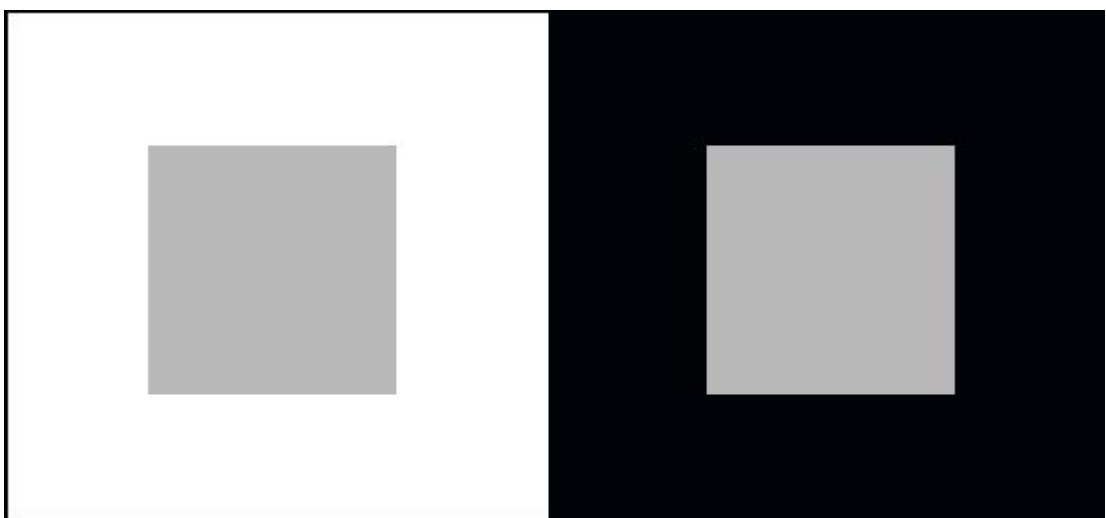


Рис. 1.5. Відстеження якостей кольорів з сірим

Тому найбільш вагомою у контексті нашого дослідження є думка Жака Барзун, він писав: «відпрацювання всіх етапів своїми руками дає розуму «почуття матеріалу», яке необхідне при навчанні будь-якому мистецтву чи ремеслу». Що стосується чутливості, яка досягається тільки за допомогою «рушійної сили безпосереднього досвіду», то вона не виробляється від клацання мишкою. Крім того, студенти не відчули б задоволення від добре зробленої роботи.

1.3. Ресурсна база підготовки майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну

На нашу думку, все велике складається з дрібних деталей, частин, тому щоб знати велике, треба починати з меншого. У наш час все частіше можна провести паралелі з минулим, відсилання до старих робіт майстрів, адже там ази і початок дизайну. У навчанні майбутніх дизайнерів у всіх країнах у програмах ЗВО передумов дизайну надають великого значення. Вже є достатня кількість книг написаних дизайнерами для дизайнерів, навчальні посібники такі як книга Дж. Пайла «Дизайн. Його цілі, форми та основні проблеми»; В. Аронов «Теоретичні концепції зарубіжного дизайну»; П. Ренд «Дизайн: форма та хаос»; І. Ітген «Мистецтво кольору»; Г. Цапф «Філософія дизайну» і т.д.

Ми вважаємо, якщо студент відчуває, що йому не вистачає знань та досвіду роботи в програмах на комп'ютері, то в цьому нічого страшного немає, існує великий вибір курсів в айтішколах, які можна пройти як онлайн, так і персонально, так само є безліч каналів на Ютубі з відеоуроками з використання програм. Нам пощастило, що зараз можна дуже швидко отримати відповіді на свої запитання, тоді як раніше люди годинами сиділи у бібліотеці та витрачали час на пошуки інформації, перебираючи стопку книг. Зараз якщо щось не виходить зробити в програмі, достатньо написати своє питання в пошуковій

системі і знайти відповідь в просторах інтернету, на форумах.

Перед початком вивчення будь-якої програми має пройти теоретична частина і, звичайно ж, практична. У теоретичній частині йде вивчення всіх інструментів програми, їх функції та можливості, щоб студент міг створювати об'єкти дизайну швидко і якісно, що не мало важливо на нашу думку. У контексті нашого дослідження вагомою є думка, що комп'ютер це лише машина, яка беземоційно і бездушно створює як шедеври, так і погані роботи. Тут головний дизайнер, який вмє користуватися комп'ютером правильно. Можна одну і ту ж задачу виконати різними способами і інструментами, результат буде один а витрачені ресурси часу будуть відрізнятись, тому важливий професіоналізм і компетентність дизайнера, щоб у потрібний момент продумати наперед рішення завдання і знайти найменш енерговитратний шлях.

Вагомою думкою у контексті нашого дослідження є думка, що у професії дизайнера один із важливих компонентів, який підвищує професіоналізм та майстерність, є його нагляд, чим більше студент побачить прикладів, тим краще засвоїть інформацію та складеться правильне уявлення про що-небудь.

У цьому випадку важливі походи в музеї та на виставки, наприклад, за скульптурами античності вивчають пропорції людини, за рельєфами та барельєфами старих майстрів розвивається просторове мислення, розбираючи картини минулого, ми вважаємо, що студент краще розуміє основи композиції, передачу ідеї, кольору, іноді перспективу.

Торкнувшись теми перспективи, можна сказати одне, що її вивчення треба починати з нарисної геометрії: з аркуша паперу, олівця та лінійки. Аналіз наших досліджень показав, що студент, навчившись креслити простір від руки, набагато простіше потім вивчатиме програму з 3Д моделювання, тому що він вже розуміє техніку та суть роботи програми, адже за основу взято ту саму геометрію.

Працюючи з пластиліном і створюючи об'ємні композиції, теж покращується сприйняття фактур, рельєфність, що допомагає студенту в майбутньому опанувати майстерність дизайну.

Ми впевнені, що прискорити процес навчання можуть майстер класи вже професіоналів. Це люди з різним досвідом, кожен має свою супер-силу і може чогось навчити. Наприклад з фотосправи, досвідчений фотограф і ретушер може підказати корисну пораду, що допомагає ефективно вирішувати проблеми, тим самим заощаджуючи час. Так само покаже свої роботи як приклад і наочно розв'яже потенційні проблеми і шляхи їх вирішення для досягнення поставленої мети.

Аналізуючи ресурсну базу підготовки майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну можемо відмітити, що також корисно гортати періодичні видання та журнали про дизайн і не тільки, так само сприяє підвищенню нагляду, пошуку власного стилю.

Design Week. Онлайн-журнал із дизайнерськими рішеннями. Тут можна прочитати про нові тренди, цікаві колаборації, роботи сучасних дизайнерів з різних країн та великі проекти.

Creative Review. Більш широке за тематикою видання, присвячене і графічному дизайну, і рекламі, і фільмам, і музиці, і моді, і фотографії.

Campaign. Щотижневий лондонський журнал, який перетворився на глобальну мережу у восьми країнах у всьому світі. Тут багато надихаючих ідей зі світу бізнесу, реклами та творчості.

Не може бути непомітна у нашому дослідженні думка, що професійні виставки дають можливість розширити кругозір і познайомитися з колегами з різних країн, що сприяє обміну досвіду та зростанню професіоналізму.

Багато критиків та істориків вважають, що кіно є найбільш істотною формою мистецтва ХХ століття. Примарна якість німих фільмів, чіткий дизайн світла та тіні у фільмі нуар, яскраві кольори жахів Хаммера, піщинка американських гангстерських фільмів, естетика європейського арт-хаусу, приголомшлива графіка анімації манги та передова CGI та технології 3D; для художників та дизайнерів фільм є величезним джерелом візуальних образів та натхнення.

Фільм та музика підказують часто дивовижні плакати та друковані ЗМІ, як і всі види комерційних продуктів, подій та навіть ідей. Багато друкованих оголошень зроблено провідними дизайнерами дня, щоб забезпечити привабливі образи та ефективне спілкування. Цей матеріал є важливим ресурсом для дизайнера, щоб знайти довідковий матеріал та натхнення [31].

Отже, на нашу думку, ресурсна база підготовки майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну має нескінченну кількість варіантів для розвитку компетентності дизайнера. Щоб розвиватися необхідно завжди бути допитливим і креативним, мати спрагу до отримання нових знань. Постійно ставити питання «чому це зроблено саме так?», «Чи добре це працює?», «Що відчувають люди користуючись цими речами?», «Як це можна покращити?» і тоді обов'язково знайдуться відповіді.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ БАКАЛАВРІВ ДИЗАЙНУ ДО ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ОБ'ЄКТІВ ДИЗАЙНУ

2.1. Педагогічні умови підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Термін «педагогічна умова» має дещо різні визначення, але науковці трактують їх як фактори, які впливають на формування та розвиток педагогічних явищ, процесів, для досягнення поставленою педагогічної мети.

А. Алексюк, А. Аюрзанайн, П. Підкасистий педагогічні умови трактують як чинники, що впливають на процес досягнення мети, поділяючи їх на зовнішні і внутрішні [3]:

1) зовнішні: позитивні відносини викладача і студента; об'єктивність оцінки навчального процесу; місце навчання, приміщення, клімат тощо;

2) внутрішні (індивідуальні): індивідуальні властивості студентів (стан здоров'я, властивості характеру, досвід, уміння, навички, мотивація тощо).

О. Бражнич, під педагогічними умовами розуміє сукупність об'єктивних можливостей змісту, методів, організаційних форм і матеріальних можливостей здійснення педагогічного процесу, що забезпечує успішне досягнення поставленої мети [14].

В. Андрєєв вважає, що педагогічні умови це результат цілеспрямованого відбору, конструювання і застосування елементів змісту методів (прийомів), а також організаційних форм навчання для досягнення мети [6].

Як показує дослідження, загальною рисою усіх визначень педагогічних умов є спрямованість цих самих умов на вдосконалення взаємодії учасників педагогічного процесу при вирішенні конкретних дидактичних завдань.

У нашому випадку під педагогічними умовами підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну є ті умови, які ефективно впливатимуть на формування та розвиток майбутніх дизайнерів: матеріальна база, правильно поставлений план занять, правильний підхід до методів, організаційних форм та ін.

Одну з найважливішої ролі в навчанні майбутніх дизайнерів, на нашу думку, грає матеріальна база, теоретично вчити це одне, а застосовувати цю ж теорію, це вже інше. Наприклад наявність гіпсових скульптур значно покращує продуктивність роботи на таких дисциплінах як малюнок та живопис, де майбутні дизайнери знайомляться та вдосконалюють свої вміння за допомогою олівця та фарб. На наш погляд, такі скульптури стимулюють і наочно показують усі пропорції, вони викликають інтерес і студент сам захоче їх малювати, це як виклик свого роду: «А чи зможу я намалювати цю скульптуру, перенести її на папір у правильних пропорціях, не використовуючи лінійки?». Ми розуміємо, що такий інтерес добре впливає на розвиток професіонала. Чимало важливим, як ми вважаємо, є також відносини з викладачем, клімат у групі, атмосфера в якій проходять пари. Адже ті ж заняття у мольбертних не проходять як звичайні пари з математики або мовознавства, так як це творчі заняття і налаштуватися треба на виконання тих же творчих завдань. Недаремно колись французький художник Жан Батист Шарден сказав, що в живописі фарби лише використовують, а пишуть почуттями.

Наші дослідження та опитування через анкети показали, що багато хто з дизайнерів, коли малюють, дуже люблять слухати музику через навушники, тому, ми зробили висновок, що дуже добре, коли викладач розуміє бажання студентів і згоден йти на поступки, знаючи, що це піде учням лише на користь. Так як на звичайних парах не дозволено слухати музику на заняттях, то на таких творчих дисциплінах, як малюнок, живопис, композиція, ілюстрація прослуховування улюбленої музики дуже добре впливає на

продуктивність учня, він спокійний, насолоджується улюбленими піснями тому працює ще краще бо знаходиться у хорошому настрої, що у свою чергу впливає на клімат у всій групі, немає напруження як арт-терапія свого роду.

Дуже важливо під час навчання дизайнерів правильно складати програми занять, тому що сама робота дизайнера надалі буде пов'язана з комп'ютером і програмним забезпеченням, краще, на наш погляд, наголосити на ручній роботі. Тому що дизайнер завжди має при собі блокнот і олівець, натхнення може прийти будь-де, але дизайнер має бути готовий до цього, свою ідею швидко відобразити на папері і далі розвивати її. Навчальні програми повинні поєднувати у собі заняття зі створення об'єктів дизайну від руки зі створенням цих об'єктів за допомогою комп'ютерних програм. Це буде своєрідний відпочинок від комп'ютерів і розрядка від монотонності тієї ж роботи за комп'ютером, тобто розмаїтість поставлених завдань, що зменшує ймовірність того, що студент занудьгує і швидко втратить інтерес до навчання. Ми вважаємо, що дуже важливо давати свободу у творчих поривах та ідеях майбутнім дизайнерам, потрібно підтримувати їх не стандартні ідеї та допомагати таким образом розвиватися учням. Наші дослідження показали, що один шлях вирішення певного завдання, заганяє в рамки майбутніх дизайнерів, що не любить жодна особистість, наприклад дійти одного результату можна різними способами та різними програмами. У нашому порівнянні двох студентів це видно. Було поставлено завдання: зробити інтер'єр кавової лавки за допомогою програми ARCHICAD, один студент добре розумів програму, а інший погано в ній орієнтувався, вона просто йому не подобалася в управлінні, хоча він все в ній розумів. А ось програма SketchUp прийшла до душі студенту, в ній він і зробив свій проект. Результат отримав один: гарний дизайн двох студентів, але за допомогою різних ресурсів. Тут важливо те, що у досягненні поставленого завдання студенту дали свободу вибору інструментів та ресурсів, що не загальмувало сам процес створення об'єкта дизайну.

2.2. Методичні особливості застосування цифрових ресурсів у процесі підготовки майбутніх бакалаврів дизайну для створення об'єктів дизайну

Професія дизайнера безпосередньо пов'язана з комп'ютерами та цифровим забезпеченням, це один з найголовніших інструментів. Тому важливо розуміти особливості застосування цифрового забезпечення. Комп'ютер це як робочий стіл студента, має безліч папок і файлів, як і в житті, тому важливо щоб за кожним студентом був закріплений свій комп'ютер зі своїм робочим простором, де він може залишити свої незавершені проекти і не переживати, що хтось може видалити або перемістити його файли. Також, на наш погляд, важливим є доступність цифрового забезпечення в позаурочний час, щоб студент міг спокійно позайматися після занять зі своїм проектом, навіть якщо у нього поки що немає такого потужного комп'ютера, щоб системні вимоги дозволяли працювати з необхідними дизайнерськими програмами.

При першому знайомстві з будь-якою програмою завжди починають з інструментів та їх функцій, після цього, кожен учень повинен спробувати зробити якісь базові речі за допомогою різних інструментів, ми впевнені, що ці кроки повинні починатися в присутності викладача, щоб у разі питань, а вони будуть, оскільки програма нова, можна було відразу звернутися за допомогою і в найкоротші терміни отримати свою відповідь на поставлене запитання. Термін відповіді на запитання учня збільшується, якщо студент ці перші кроки в програмі робитиме вдома сам, тобто якщо це винести на самостійне навчання.

Отже, потрібно правильно і рівномірно складати учбові плани і програми, складне та базове виносити на заняття у вузі, а легше і на відточування вже присвоєних навичок можна на самостійне навчання, як домашнє завдання.

Вивчення історії мистецтва дозволяє зрозуміти традиції та принципи різних стильових рішень, так як це мистецтво і це потрібно відчувати, то прочитання тексту не дасть повністю поринути у цю атмосферу. Через слова неможливо зрозуміти гру відтінків і лінії скульптури, це потрібно бачити, а

іноді мати можливість відчувати тактильно (скульптури, або мазки на картині, написаній маслом або акрілом). Отже, для занурення в атмосферу, для більш чіткого розуміння різниці країн, традицій, подій, світогляду людей необхідно супроводжувати лекції відео- та аудіоматеріалом, а також наочним матеріалом.

Навіть іноді звична начитка матеріалу за слайдами, репродукціями не створює умов для повноцінного сприйняття творів мистецтва. Тому так важливо, щоб студенти бачили оригінали, про які розповідають викладачі, і були натхненні змістовною красою оригіналу. Сприйняття витвору мистецтва навіювалося.

Таким чином, заняття, проведене в музеї, сприятиме оволодінню студентами основними методами мистецтвознавчого аналізу та розробленню методології для дослідницької діяльності, а також живе сприйняття творів мистецтва розвиває візуальну культуру.

Дизайнер це діяч мистецтва, свого роду, а кожна творча особистість має свій власний стиль, техніку, методику створення об'єктів дизайну, тому ми впевнені, що студентам потрібно давати свободу у виборі своїх інструментів для створення тих дизайн об'єктів. Як показали дослідження, якщо людині дати свободу у виборі інструментів або програм для втілення свого проекту, то вона зробить все ще краще, ніж би її загнати в певні умови реалізації проекту, тому що учень тоді отримуватиме задоволення від виконаної роботи та гордість за результат своєї діяльності. Що, в свою чергу, добре впливає на розвиток майбутніх дизайнерів, приходять бажання робити ще й ще нові проекти, тому що виходить.

Ми виділили ще один важливий момент: у ході створення об'єкта дизайну, на етапі замальовок, обговорення ескізів, ідей, не можна різко і безкомпромісно не приймати якісь ідеї студентів, навіть якщо вони здаються зовсім не правильними, на думку викладача. Найголовніше підтримати в починаннях учня, підійти до цього питання з іншого боку, запропонувати щось підправити, покращити і плавно переконати в чомусь, щоб не образити і не відбити бажання далі створювати проект. Оскільки викладач, при хорошій

атмосфері та кліматі в групі, має авторитет і є прикладом для наслідування студентам, як наслідок, учні прислухатимуться до думки викладача і зможуть створити чудовий проект разом.

Отже, ми зробили такі висновки, що перші кроки в цифровому забезпеченні найкраще в присутності викладача, бо він наставник та колега для учнів, з підтримкою у всіх починаннях та ідеях народжуються шедеври.

2.3. Експериментальна перевірка ефективності педагогічних умов підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до застосування знань з історії мистецтва та дизайну у професійній діяльності

У підготовці майбутніх дизайнерів історія мистецтв - це дисципліна, за допомогою якої у них формується художній спосіб пізнання світу, система знань та ціннісних орієнтирів на основі як художньо-творчої, так і проектної діяльності. Вивчення цієї дисципліни орієнтоване на інтелектуальний та духовний розвиток студентів, що, у свою чергу, є найважливішою умовою професійної підготовки дизайнерів.

Історія мистецтв – дисципліна, що вивчає процес розвитку пластичних мистецтв з часу їх зародження і до наших днів. Історія мистецтва розвинених країн сприймається як аналог світового мистецтва як сукупність художніх історичних процесів цивілізації стародавнього світу, античності та європейських держав Нового та Новітнього часу. Історія мистецтв відноситься до дисциплін гуманітарного циклу, що розкриває особливості естетичного освоєння людством навколишньої дійсності в процесі історичного розвитку [5].

Коли ми «бачимо» пейзаж, ми ніби поринаємо в нього. Тому коли ми «бачимо» твори мистецтва минулого, то ми поринаємо в історію. Якщо ми не спостерігаємо цього, ми позбавляємо себе історією, яка нам належить.

Сьогодні ми бачимо мистецтво минулого, як ніхто ніколи його не бачив. Щодня все змінюється у світі, тому і погляди змінюються, і ми змінюємося. Ми

навіть сприймаємо його інакше, не так, як кілька років тому, не так, як місяць тому, не так, як тиждень тому.

Ця різниця може бути проілюстрована з прикладу творів різних часів, як розумілася перспектива.

Перспектива – умовність, притаманна лише європейському мистецтву і яка вперше виникла в епоху Раннього Відродження – центрує все у погляді глядача. Це як промінь маяка, тільки місце світла, що йде назовні, займають образи, що йдуть усередину. Образи ці заведено називати реальністю. Перспектива робить око центром видимого світу. Все сходиться до ока, як у зникаючій точці нескінченності. Видимий світ виявляється влаштованим для глядача, як колись Всесвіт мислився влаштованим для Бога.

Перспектива має внутрішнім протиріччям: вона структурує всі образи реальності те щоб вони були адресовані лише одному глядачеві, але цей глядач може бути лише у одному місці у час. Зараз же картини з іншими перспективами або взагалі з повною їх відсутністю.

Щоб зрозуміти людське сприйняття перспективи, потрібно знати три важливі інструменти перспективи: лінія горизонту, точки сходу та лінії сходу.

Лінія горизонту.

Хоча земля кругла, лінія горизонту здається нам чіткою роздільною між землею та небом. Зазвичай це завуальовано деревами, пагорбами чи будинками, і ми свідомо цього не помічаємо. Тільки погляд на океан чи море ясно показує нам лінію горизонту. Лінія горизонту відіграє важливу роль на малюнках загалом. Вона розмежовує землю, яка є фундаментом. Якщо ми хочемо передати тривимірність, нам завжди потрібно використовувати цю основу як орієнтир.

Лінія горизонту завжди знаходиться на рівні очей глядача. Проте самі глядачам можуть бути різної висоти, а це означає, що висота лінії обрію зміститься. Ось чому розглядають різницю між трьома різними перспективами: погляд з висоти пташиного польоту, нормальна перспектива (заснована на нас самих) та вид знизу (рис. 2.1. Лінії горизонту. Три види).

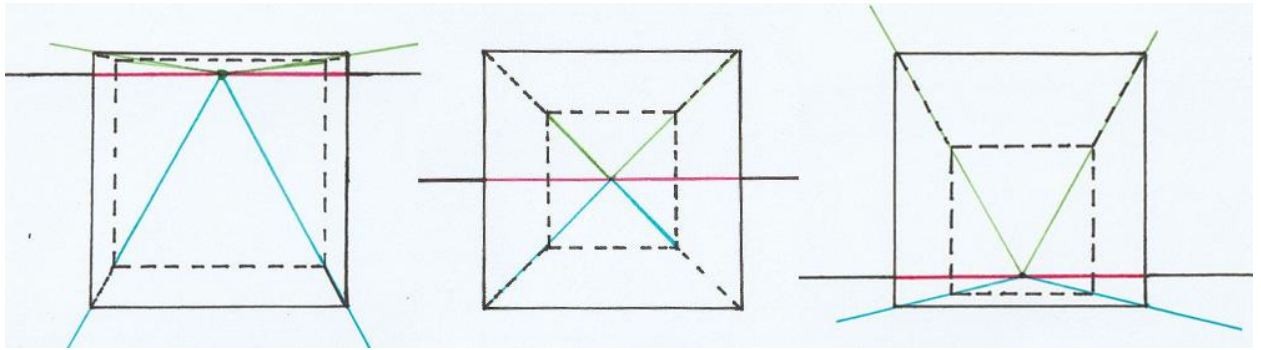


Рис. 2.1. Лінії горизонту. Три види

Точки сходу та лінії сходу

Точки сходу – це місце перетину всіх паралельних ліній і завжди на лінії горизонту. На прикладі прямої дороги наочно показано, що це означає. Уявіть собі вулицю однакової ширини, що йде в далечінь. Якщо дивитися зверху прямо надвір, обидві сторони утворюють паралельні лінії. Однак якщо ви встанете на вулиці і подивіться вдалину, дві лінії сходяться, утворюючи трикутник. Крапки сходу мають різні перспективи. Однак важливо знати, що обидва варіанти можна комбінувати один з одним.

Єдина точка зору (рис. 2.2. Єдина точка зору). Всі лінії, що сходяться, ведуть до центральної точки. Однак горизонтальні та вертикальні лінії залишаються паралельними одна одній.

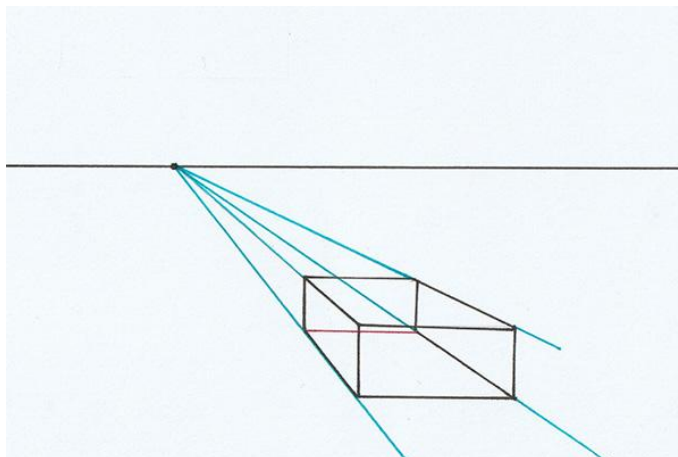


Рис. 2.2. Єдина точка зору

Двохточна перспектива (рис. 2.3. Двохточна перспектива). У двоточковій

перспективі, також відомий як кутова перспектива. Є дві точки сходження на лінії горизонту. Добре підходить для кутової композиції, коли глядач дивиться на кут об'єкта. Цей кут поділяє картинку. Кожна сторона слідує за своєю точкою сходу.

Перспективи точок сходу можна поєднувати з перспективами ліній горизонту.

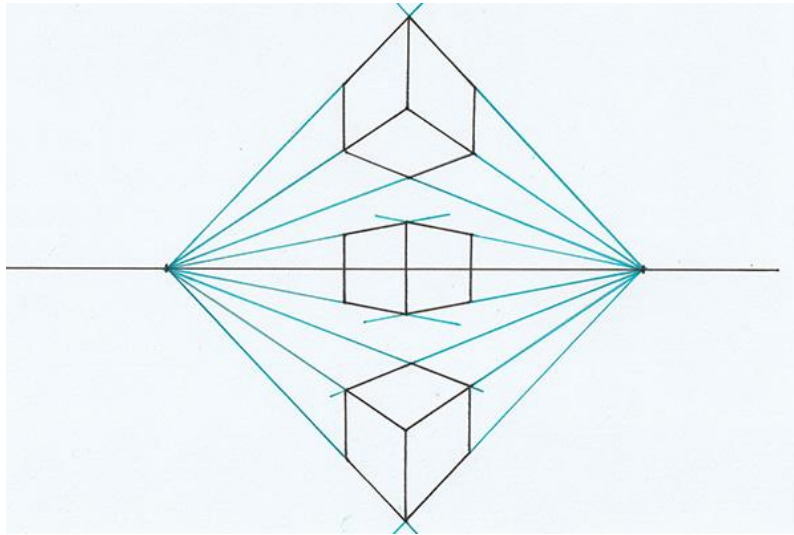


Рис. 2.3. Двохточна перспектива

Трьохточкова перспектива (рис. 2.4. Трьохточкова перспектива). Для того, щоб дати глядачеві відчуття висоти та глибини, можна додати ще одну точку сходу. До цієї точки ведуть усі вертикальні лінії. Це продовження двоточної перспективи.

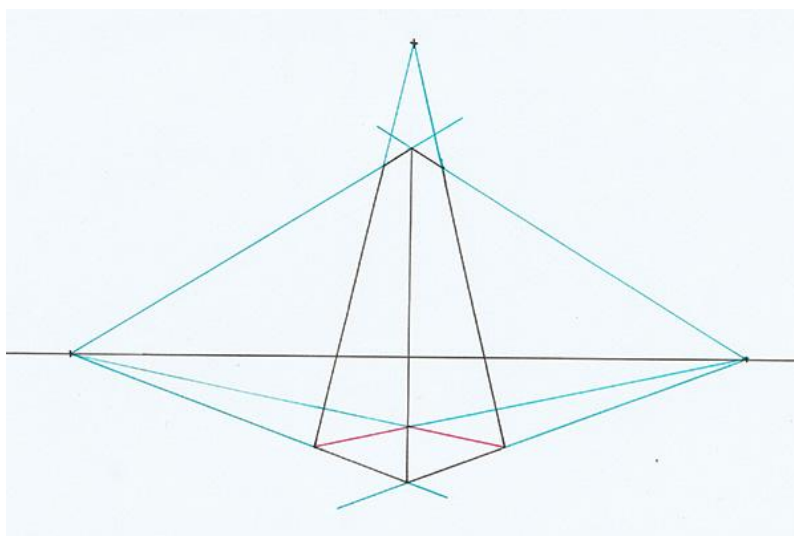


Рис. 2.4. Трьохточкова перспектива

Тому, ми вважаємо, що знання перспективи вивчаються як на заняттях нарисної геометрії, а й на заняттях історії мистецтв, вивчаючи роботи старих майстрів.

Також було відмічено, що у вивченні історії мистецтв для студентів наряду «Дизайн» важливу роль відіграє самостійна позааудиторна робота. Самостійна робота студента у тому, щоб розширювати отриманий обсяг знань на лекціях. Коли учень буде заглиблюватися в отримані знання та вивчати більш детально, то він розширить обсяг своїх знань, покращуючи майстерність та професіоналізм, узагальнюючи та систематизуючи отримані знання, інтелектуально розвиваючись у свою чергу.

Порівнюючи культур різних народів та часів, у студентів складаються канони та закони мистецтва. Ці порівняльні характеристики дозволять виявити ряд специфічних ознак, пов'язаних із стильовими напрямками та їх відмінністю.

Дизайнер відповідає за те, як його товари, які він проектує, приймаються на ринку. І до цього потрібно готувати майбутніх бакалаврів дизайну вже на початку навчання. Відповідальність дизайнера має бути набагато більшою. Вона повинна визначатися ще задовго до того, як він розпочне роботу. Саме дизайнер приймає рішення: чи заслуговує на товар, яким його просять зайнятися, уваги взагалі. Іншими словами, виявиться його дизайн на стороні суспільного блага чи ні.

Дизайнер-розробник несе частку відповідальності практично за всю продукцію, отже, практично за всі наші помилки, що завдали шкоди навколишньому середовищу.

Він несе відповідальність за поганий дизайн або за недбалість, коли недоцільно витрачає свої творчі здібності, «замовчування» або «виконує завдання абияк». Недостатню соціальну відповідальність у сфері дизайну можна пояснити з допомогою трьох діаграм. Якщо зобразити (див. рис. 2.5. «Трикутник проблеми дизайну») проблему дизайну у вигляді трикутника, ми відразу побачимо, що промисловість та промислові

дизайнери займаються лише крихітною верхньою частиною, не обернувшись реальних потреб.

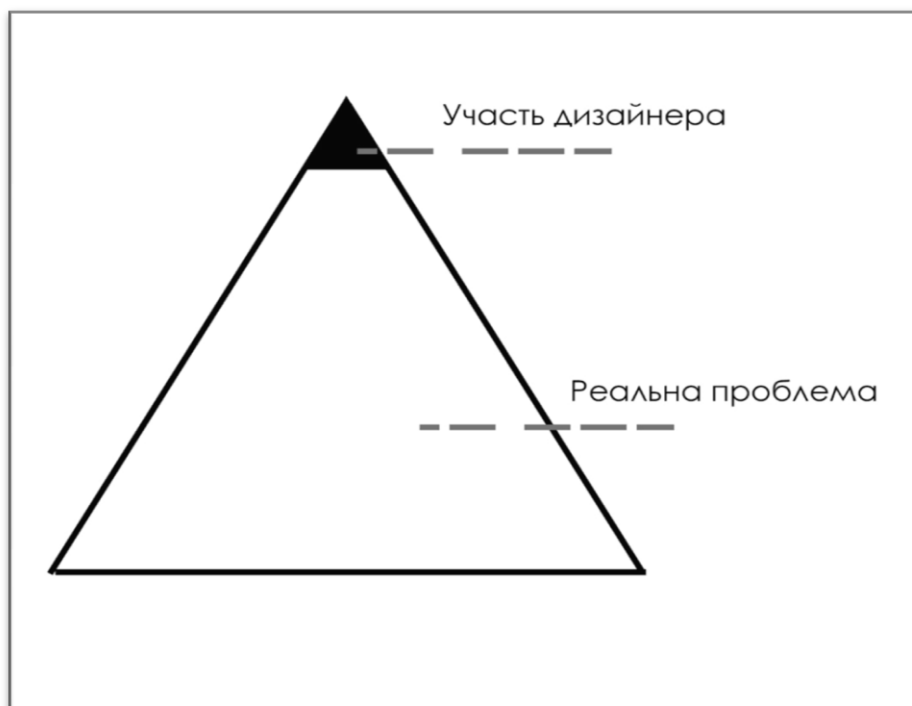


Рис. 2.5. Трикутник проблеми дизайну

2.3.1. Організація й методика проведення педагогічного експерименту

Для вивчення теми підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну ми провели педагогічний експеримент за традиційною схемою. Було відібрано дві групи студентів-дизайнерів Запорізького національного університету: перша група – контрольна (26 студентів), в якій навчання відбувалося традиційно, і друга група – експериментальна (24 студента), в якій застосовувалася розроблена нами методика підготовки майбутніх бакалаврів дизайну для створення об'єктів дизайну.

Навчання у експериментальній групі (ЕГ) почалося зі знайомства, розповіли про себе, про навчання і за життя небагато, щоб студентам було цікаво і вони розуміли, хто їх навчатиме, і чого може навчити, дивлячись на досвід. На дисципліні історії мистецтв ми почали з анкети, опитування, які

очікування у студентів, чого б хотілося дізнатися конкретного, як краще подавати матеріал, за допомогою яких ресурсів, і на додаток невеликий тест на визначення рівня знань про мистецтво кожного студента. Це опитування допомогло дізнатися скільки студентів мають хоч якесь уявлення про мистецтво на початковому етапі навчання, щоб краще підібрати програму, орієнтуючись на середній знаменник. Також анкетування з очікуваннями про навчання дало нам зрозуміти, чого студенти хочуть отримати на заняттях з вивчення історії мистецтв, за чим вони прийшли до університету, що їх цікавить, з якою метою навчаються на спеціальності «Дизайн» (див. Додаток А: А.1., А.2., А.3.). Ми також проводили такого плану анкетування лише анонімно, щомісяця, щоб студенти не боялися писати, якщо щось не подобається у навчанні. В анкеті були питання про те, що хотілося б ще повторити, або на що звернути увагу в темі, місце для побажань або слів подяки викладачеві. Це свого роду контакт, зворотний зв'язок з викладачем, який так необхідний для ефективного навчання, для досягнення поставленої мети.

Для підбору методики викладання анкетування допомогло та показало, що потрібно наголосити на візуалі, що так краще засвоюється інформація, а ще інформація закріплюється і на довго залишається в пам'яті цікавим завданням або міні грою. Звичайні лекційні начитки матеріалу важко засвоюються, неможливо надовго затримати увагу студентів.

Такий хід добре привертає увагу студентів та зацікавлює. Наприклад, на парах в кінці або в середині заняття для розрядки і невеликого відпочинку ми часто грали в ігри за допомогою Google Art&Culture. На базі Google Art&Culture є п'ять ігор: Puzzle Party (Пазли), Visual Crosswords (Візуальний кросворд), Art Coloring Book (Розмальовка), Cultural Crosswords (Кросворд про культуру) та What Came First? (Що виникло раніше?) (див. рис. 2.6.). Всі ці ігри досить цікаві та корисні, поповнюють скарбничку знань в ігровій формі. Ще як величезний плюс, все англійською мовою, слова прості тому немає проблем із розумінням, а якщо щось не зрозуміло, можна використати перекладач, таким чином ще поповнюється словниковий запас англійської мови, адже так краще

запам'ятовується та візуальна нагляд виробляються.

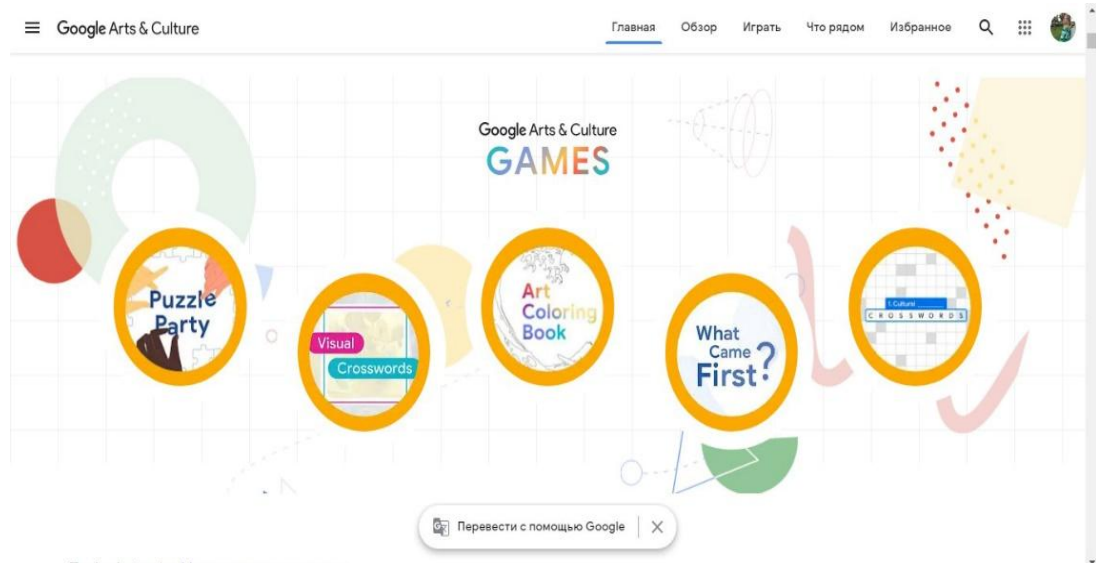


Рис. 2.6. Міні ігри від Google Art&Culture

Puzzle Party (Пазли) беруть за основу будь-яку картинку, це може бути витвір мистецтва, наприклад картина Вермеєра «Дівчина з перлиною сережкою» (див. рис. 2.7.), можна вибрати рівень складності та збирати картинку, також можна натиснути та почитати всю інформацію про цю картину. Після цієї гри, студенти точно запам'ятали, як виглядає картина і які деталі вона має.

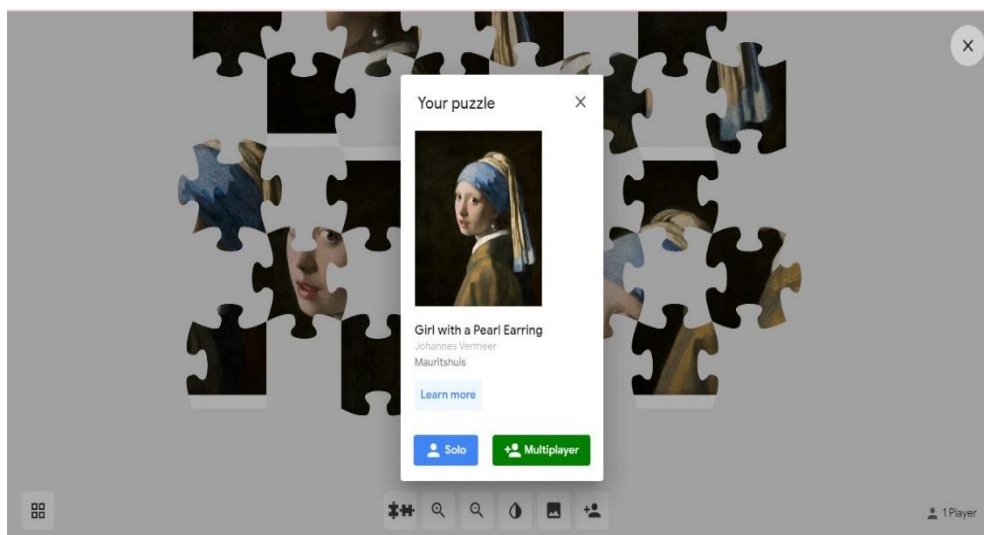


Рис. 2.7. Puzzle Party (пазли)

Visual Crosswords (Візуальний кросворд) (див. рис. 2.8.). За основу гри беруться маленькі картинки творів мистецтва, і підбираючи епоху створення та

напрямки, формується кросворд.

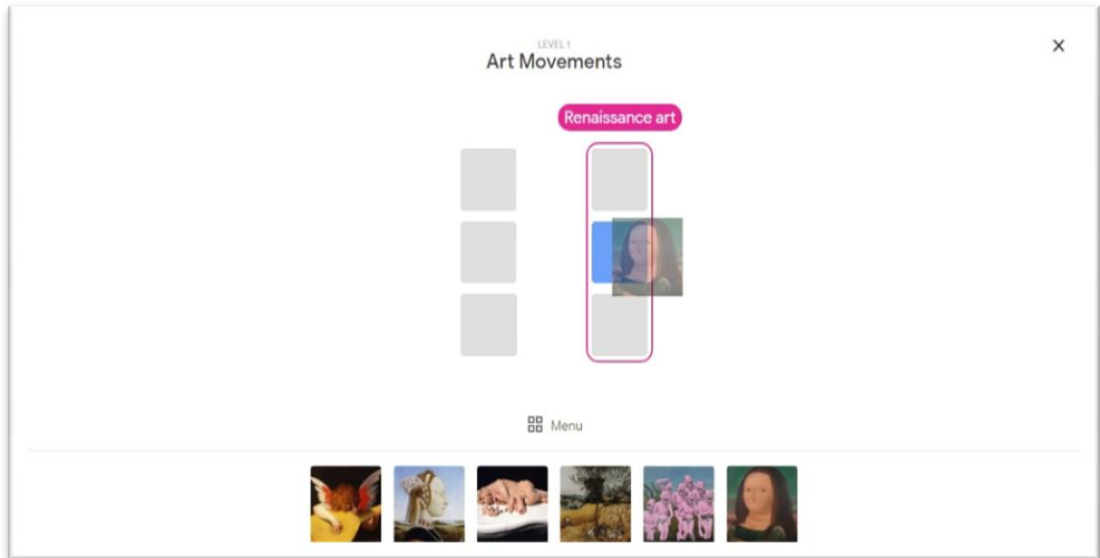


Рис. 2.8. Visual Crosswords (візуальний кросворд)

Art Coloring Book (Розмальовка). Із запропонованих картинок вибирається одна, даються кольори та підказка, який має бути результат, на приклад фото Тадж-Махала (див. рис. 2.9), так само натиснувши на певну кнопку, заходимо та читаємо всю інформацію про цю архітектурну пам'ятку та закріплюємо таким образом інформацію.

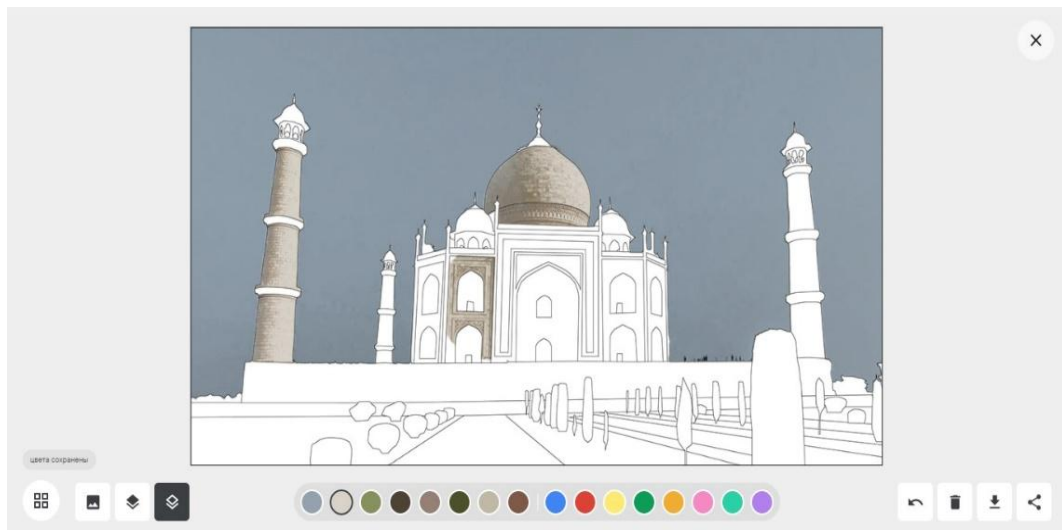


Рис. 2.9. Art Coloring Book (розмальовка)

What Came First? (Що виникло раніше?) (див. рис. 2.10.). За допомогою цієї гри ми дізнавалися та закріплювали хронологію подій у культурі.

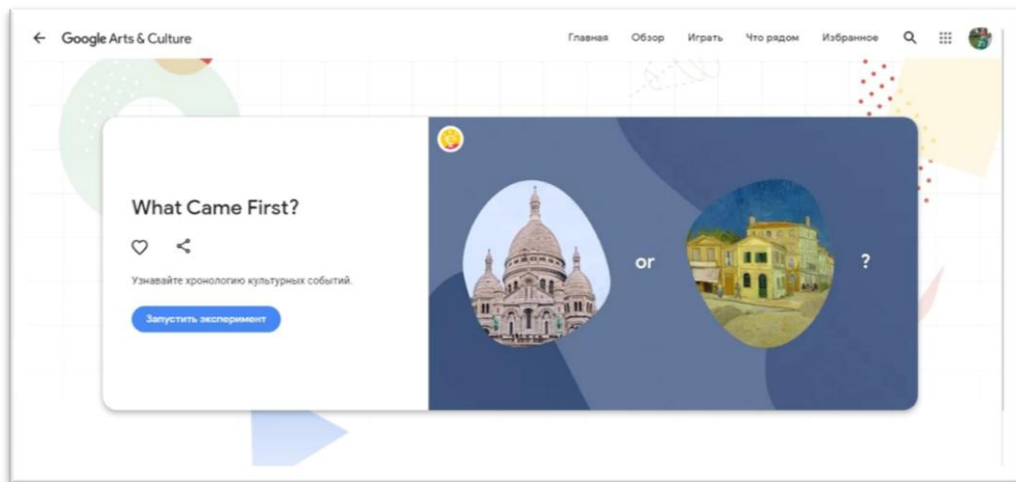


Рис. 2.10. What Came First? (що виникло раніше?)

Cultural Crosswords (Кросворд культури) (див. рис. 2.11.). Кросворди з питаннями про культуру, можна вибрати тематику та відгадувати. Можна поділитися на дві команди та тренувати ще й уміння працювати у команді.

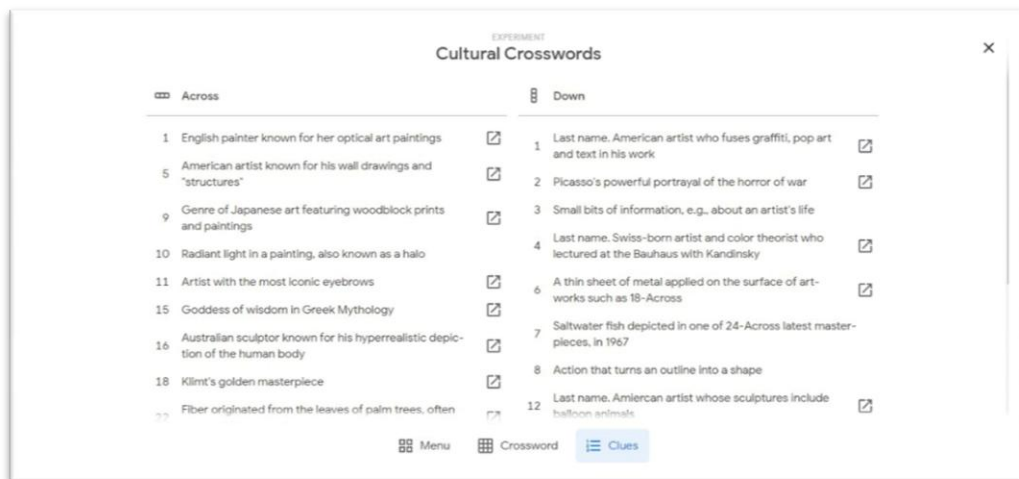


Рис. 2.11. Cultural Crosswords (кросворд культури)

Також ми часто відвідували музеї, не виходячи з аудиторії, сидячи за комп'ютерами. Якщо не було можливості відвідати реальну екскурсію, то відвідували віртуальну, ходили музеями і детально розглядали експонати, вивчали їхню історію, натиснувши на значку з інформацією (рис. 2.12., 2.13.). Все збудовано як у реальному житті. Наприклад, Музей Боді (рис. 2.14., 2.15.). У берлінському музеї зібрані фрески, старі інтер'єри, скульптури, візантійське мистецтво з іконами та мозаїками, монетний кабінет із величезною нумізматичною колекцією. Все це можна побачити на віртуальній екскурсії.



Рис. 2.12. Экспонат 1

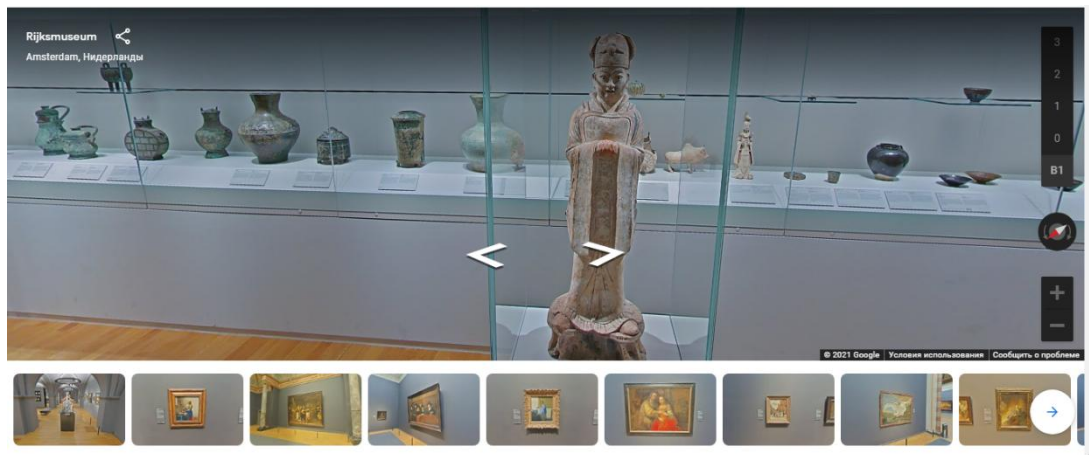


Рис. 2.13. Экспонат 2

Такі онлайн тури, мають безліч можливостей, можна стати посередині зала і повернутися на 360 градусів, щоб озирнутися навколо, все як у житті, студент може клавішами пересуватися музеєм самостійно, можна підійти ближче і розглянути деталі скульптури.



Рис. 2.14. Музей Боді. Перша зала

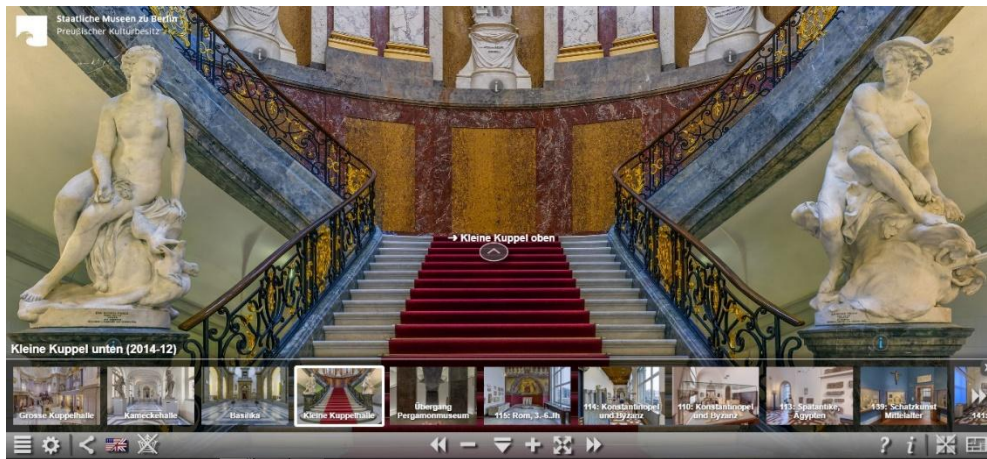


Рис. 2.15. Музей Боді

Так за допомогою цифрових ресурсів (ЦР) ми мали змогу подорожувати за кордон, та брати досвіт та знання не тільки у себе в закладі вищої освіти (ЗВО).

У нашому експерименті ми спробували трохи покращити виконання домашнього завдання, адже з ним набагато краще закріплюється матеріал, при повторенні. Крім інформації про твори мистецтва у вигляді конспекту, щоразу обов'язковим було роздруковувати невеликі копії цих картин або скульптур і прикріплювати в зошит з конспектом, з підписами. Таким чином всі важливі репродукції картин, якщо можна так їх назвати, були в зошитах студентів нашої ЕГ. У будь-який момент можна повторити, такі зображення постійно перед очима, і мимоволі запам'ятовуються самі, при наступній згадці якогось художника, студент відразу згадає його картини, техніку виконання, важливі деталі і все, що пов'язано з ним.

Так само раз на два тижні задавалися творчі завдання для ЕГ, а саме спробувати намалювати невелику ілюстрацію в стилі одного художника, для кращого розуміння техніки виконання, ідей творів цього художника, щоби відчутти мистецтво певної епохи, через інтер'єр, одяг того часу. Це завдання змушує звернути увагу на деталі картини, читати їх за маленькими фрагментами, пов'язаними між собою, які потім збираються до купи.

Завдання у вигляді колажу з пройденої теми, завдання якого лежить у зборі всіх творів в єдину композицію, студент повинен гармонійно поєднати всі

зображення, зв'язавши їх між собою рівновагою в кольорі, в композиції, використовуючи різний масштаб, техніка може бути різною, тут дається свобода для учня, це може бути паперовий колаж, зроблений з роздруківок, з'єднаних між собою клеєм або за допомогою ЦР через програми на комп'ютері (Photoshop, Illustrator, PowerPoint та ін.).

Слово «колаж» походить від фр. слова *coller* («клеїти»), і ця техніка була введена в мистецтво Пікассо і Шлюбом в 1912 р. Одного разу ці два художники хотіли зробити свої кубістські твори наочнішими, тому почали поміщати на полотна елементи реального світу. Замість малювати, наприклад, оббивку крісел, наочніше було приклеїти на картину шматочки справжніх матеріалів. Картина Пікассо «Натюрморт сплетеним стільцем» (1912) – можливо, був перший колаж історія витонченого мистецтва. А Шлюб у свою чергу слідом приклеїв шпалери з імітацією дерева на свою картину «Страва з фруктами і склянка» (1912). У колажах Пікассо та Шлюб відмовилися від вікової традиції лінійної перспективи, і у своїй творчості вони використовують як передачі тривимірного простору, так площинних зображень [72]. Ми вважаємо, такий вид техніки дуже цікавий для студентів та візуалізації їхніх думок та ідей. Хороша вправа, на наш погляд, для розвитку креативного мислення.

Ми впевнені у важливості вивчення творів старих майстрів, історії становлення мистецтва. Знати методи та техніки роботи старих майстрів необхідно. Їхні роботи є методичною книгою для студентів та підказкою. Ці знання відточують сприйняття порядку та прийомів побудови картини, загострюють відчуття ритму та текстури. Але тут важливим є ще й те, що подібне вивчення минулого може стати перешкодою і навіть зруйнувати власне сприйняття. Але це трапляється лише в тому випадку, якщо студент не усвідомлює своїх цілей і не контролює самого себе, академічно копіюючи старі зразки, навіть не замислюючись про ідею та сутність. Щоразу під час обговорення закономірностей побудови форми, ритму чи колірних відносин слід аналізувати твори старих майстрів, щоб студенти побачили і зрозуміли, як вирішували подібні проблеми.

Тільки після тривалого та багатоважного вивчення всіх деталей та частин твору студент може досягти точності його виконання.

Отже, такі творчі види роботи в разі покращують засвоєння інформації у студентів дизайну, завдання орієнтовані на візуальне сприйняття, різнобічний розвиток, креативне мислення, формують смак та власний стиль створення об'єктів дизайну. Таким чином ми прагнули пробудити творчі сили та разом із ними художні здібності учнів.

Закони форми та кольору відкривали їм світ об'єктивних початків мистецтва. Втягуючись у роботу, учні поступово навчалися у своїх творах поєднувати суб'єктивне та об'єктивне у вирішенні проблем форми та кольору.

Заняття зі створення дизайну об'єктів повинні базуватися на вченні про контрасти. Контрастні зіставлення можна пояснити і зобразити, як співвідносяться світле і темне, матеріал і текстура, форма і колір, будується ритм. Такими контрастами можуть бути такі зв'язки: великий – маленький, довгий – короткий, широкий – вузький, товстий – тонкий, чорний – білий, багато – мало, прямий – вигнутий, гострий – тупий, горизонтальний – вертикальний, точка – лінія, гладкий – шорсткий. тверде – м'яке, нерухоме – рухоме, легке – важке, прозоре – непрозоре, суцільне – уривчасте, а також сім колірних контрастів. У навчанні ці типи контрастних відносин пророблялися дуже докладно. Студенти вивчали їх у три етапи: спочатку вони мали відчуті контрастні відносини емоційно, потім зрозуміти їхню об'єктивну суть і синтезувати все разом.

Після проведення різних поточних опитувань ми підбивали підсумки і робили висновки, змінюючи деякі кроки, якщо це потрібно було для комфортного навчання студентів. Семінарських занять було менше, ніж зазвичай, більше зробили практичні заняття. Вирішували важливі моменти в роботі дизайнера, так захотіли майбутні бакалаври дизайну, ця їм була цікавіша за виступи. Пропонувалися різні ситуації та шляхи вирішення завдань у цих ситуаціях, для успішного завершення роботи або уникнення конфліктів.

Хороший дизайнер – завжди хороший психолог, який може як упоратися

зі своїми емоціями, так і зрозуміти почуття замовника і не сприймати їх близько до серця. Тут виручає вміння переконувати та переконувати, але обґрунтовано. Клієнти, будуючи будинок або плануючи ремонт, для того і звать дизайнера інтер'єру, тому що вони в цій темі не професіонали, і хочуть довіритися професіоналу своєї справи. У потрібний момент, а саме коли очі розбігаються і все хочеться, все подобається, іноді потрібно тактовна і лояльна пригальмувати клієнта, він потім за це дизайнеру «Спасибі» скаже, коли наприкінці проекту зрозуміє, що його варіант та творчі пориви були не доречні і не виглядали б так виграшно на тлі готової картини. А якщо дизайнер ще не досвідчений, то його видають м'якість у характері, потакання клієнту, його не спрямовані бажанням потім може призвести до проекту, під яким не захочеться підписуватися дизайнеру. Коли замовник захоче намішати різних стилів в інтер'єрі, поставивши предмети меблів з різних епох, не пов'язаних не за кольором, не за текстурою, загалом ніяк, у дизайнера має вистачати компетентності переконати, обґрунтувати і запропонувати інший альтернативний варіант. Тому майбутнім бакалаврам дизайну потрібно вміти твердо і чітко висловлювати свою думку, тому що клієнти повинні спиратися на професіонала своєї справи, довіряти та дотримуватися порад. Для цього ми вводили різні дискусії, бесіди та сценки для вирішення різних завдань і ситуацій, які могли б натренувати студентів, щоб вони стали сміливішими, підготовленими і не боялися спілкування з клієнтами. Всі разом із групою знаходили шляхи вирішення та виходи з конфліктів, аналізували різні варіанти та приходили до єдиного та правильного шляху, виходячи із ситуації.

Усі знають, що не помиляється лише той, хто нічого не робить. Тому студенти мають бути готовими до різних професійних ситуацій та проблем, адже без них неможливо, поява яких має стимулювати до швидкого вирішення цієї проблеми, а не гальмувати та лякати.

Рівень професіоналізму визначається тим, як виправляються свої та чужі помилки. Необхідно мати досить стійку психіку, щоб вміти оперативно і не на емоціях приймати рішення, спілкуватися з будівельниками, вибудовувати лінію

поведінки зі складним замовником. Істерика у професії дизайну – останнє, що має бути, а ще краще, її там взагалі не повинно бути. Тому розіграші різних ситуацій та обговорення моментів та нюансів у професії дизайнера натренують та підготують майбутніх бакалаврів дизайну до реальних професійних ситуацій.

Маючи досвід роботи, легше давати поради студентам та наводити приклад зі свого життя, тому досвід для викладача важливий як ніколи. А у них у пам'яті краще зафіксується моменти пов'язані з реальною знайомою людиною, наставником, ніж із звичайним прикладом із книги.

Ми приділяли увагу на теми спілкування з майбутніми замовниками, як правильно спілкуються з ними, що варто обговорювати відразу, а що ні, як краще провести першу зустріч, знайомство та ін. Адже більшу частину часу дизайнера складає спілкування з людьми, і з замовниками і з виконробами та з продавцями магазинів меблів (якщо ми говоримо за дизайн середовища) і т.д. Тому без навичок комунікації неможливо стати професіоналом своєї справи. Але найважливіше, ми вважаємо, це вміння слухати, це 90% успіху проекту, адже він для замовника, тому щоб був успіх потрібно бути уважним до його завдань, запитів та бажань. Необхідно вміти доступно донести суть своєї ідеї, логічно її викласти, так, щоб людина, яка не розуміє в дизайні нічого змогла зрозуміти, що їй пропонують.

Так само правильне пояснення своїх думок для роботи з виконробами або продавцями магазинів, якщо ми беремо за приклад дизайн інтер'єрів. Для цього важливим є вміння складання опитувальників для замовників, а саме брифи, їх ще так називають (див. Додаток Б). Це анкета для клієнтів як для графічного дизайну можна використовувати, так і для дизайнерів середовища. Анкети свого роду, як підказка, інструкція для створення дизайну об'єктів якогось проекту. Це питання, що наводять для замовників, якісь вимоги від них, в таких анкетах запитують за переваги в кольорах, текстурах, орнаментах, формах і т.д. Майбутні бакалаври повинні вміти правильно підбирати та складати брифи для замовників.

Короткий опис дизайну – це документ, який визначає основні деталі

майбутнього дизайн-проекту, включаючи його цілі, обсяг та стратегію. Він повинен визначити, що дизайнер повинен робити і в межах якихось обмежень. Багато в чому він працює як дорожня карта або план, інформуючи про проектні рішення та спрямовуючи загальний робочий процес проекту від концепції до завершення.

Бриф дизайн є цінним лише в тому випадку, якщо воно містить правильну, актуальну та актуальну інформацію. Він може приймати різні форми і наслідувати безліч різних шаблонів. Кожен дизайн-проект індивідуальний, тому не існує фіксованої формули для ідеального брифінгу зі своїми універсальними питаннями, бо скрізь є свої деталі. Це може бути дуже формальний, довгий та докладний документ (див. Додаток В) або простий та короткий одно сторінковий документ. Тим не менш, є кілька важливих елементів, з яких можна скласти короткий виклад.

Розділ огляду проекту брифа повинен містити чіткий та короткий опис майбутнього дизайн-проекту. Він має висвітлювати те, що і чому стоїть за майбутнім проектом. Дизайнер може сформулювати цей розділ, поставивши собі або своєму клієнту такі питання:

- Що ми будуватимемо?
- Яку дизайнерську проблему ми намагаємось вирішити?
- Які активи очікуються після завершення проекту?

Цілі та завдання нового дизайну. Важливо розрізнити цілі та завдання. Цілі описують загальне призначення проекту, а ці завдання - конкретні заходи успіху в досягненні мети. Чим конкретнішими і однозначнішими вони будуть викладені в брифі проекту, тим ясніше буде шлях для роботи дизайнера з проектом. Ось кілька питань, які можуть допомогти прояснити цілі та завдання проекту:

- Яким буде ідеальний результат для цього проекту?
- Переробляється та виправляється існуючий артефакт? Чому?
- Вперше вирішується ця дизайнерська проблема?

Розуміння своєї аудиторії – це перший крок до найкращого задоволення

їхніх потреб. Потрібно взяти свого ідеального клієнта та створіть навколо нього свою особистість. Позначити їх демографічні та психографічні характеристики, а також проблеми, які дизайнер хоче вирішити для нього за допомогою свого продукту.

Дизайнеру, при створенні брифа, потрібно ставити такі питання:

- Хто замовник чим займається, ким працює?
- Які його демографічні дані, звички та цілі?
- Коли і як він буде використовувати ваш продукт?

Розуміння бюджету та узгодження термінів – важливі кроки у процесі брифінгу. Завчасне прояснення цих обмежень та очікувань необхідно для того, щоб підтримувати проект у потрібному руслі, знаючи межі, дизайнер розуміє з чим йому працювати, з якими матеріалами, якого класу меблі (якщо це дизайн середовища) та уникати конфліктів у майбутньому. Графік та бюджет мають бути реалістичними та досить гнучкими, щоб враховувати можливі зміни або несподівані перешкоди.

Узгодження результатів проекту – одна з основних цілей завдання на проектування. Навіть невелике непорозуміння може створити серйозні проблеми, якщо не усунути його якнайшвидше. Ось кілька питань, які допоможуть майбутнім бакалавратам дизайну, уточнити результати:

- Що клієнт очікує отримати наприкінці проекту?
- Які формати файлів мають бути надані?
- Які потрібні розміри та дозволи (виміри, якщо це середовище)?

Ми вважаємо, що вміння складання брифу для дизайн проекту є важливим для дизайнера, тому що цей документ значно полегшує життя дизайнера, але тільки якщо його правильно скласти. Дає можливість запобігти конфліктним ситуаціям та непорозуміння з клієнтами. Так само це хороший прийом змусити клієнта визначитися зі своїми бажаннями, тому що те, що буде написано в цьому документі, визначатиме завдання дизайнера, і якщо щось клієнту потім не сподобається в результаті, то він не зможе пред'явити претензії дизайнеру, оскільки сам вирішив і поставив цілі та завдання для

дизайнера, підписавшись у цьому документі. Це свого роду знімає ще й деякі обов'язки із плечей дизайнера, його страхівка.

Ми впевнені, що в методиці навчання майбутніх бакалаврів дизайну потрібно наголошувати ще і на роботі в команді, адже дизайнер постійно з кимось співпрацює і просто необхідно розвивати здатність працювати в групі. Самому все вміти робити, звичайно, дуже добре, але ще краще вміти ділити обов'язки між професіоналами. Коли працюють над проектом, успіх чекатиме тих, хто швидко та якісно зробить свою роботу.

Ми вважаємо, що тут важливим є уміння довіряти іншим, адже багато хто може думати: «Краще я зроблю це сам, адже я точно знаю, що зроблю це правильно, ніж я нервуватимуся і чекати поки зробить це інший хтось». Це помилкова думка, важливо довіряти і відпускати ситуацію, розуміти що кожен несе відповідальність у першу чергу за свою зроблену роботу, а потім уже за роботу всієї команди, і якщо одна ланка в команді впустисть щось, не встигне зробити то покарають усю команду, але це його навчить, і іншого разу не захочеться підбивати друзів колег. Тому важливо бути зібраним і не розпорозуватися, не звалювати на свої плечі всі важливі завдання, адже в кінцевому підсумку не вдасться зробити абсолютно все добре, тому що буде великий обсяг роботи, а от якщо правильно поділити на частини, враховуючи, що хто робить краще, який сфері діяльності кожен, то вийде весь проект на найвищому рівні. Коли кожний займається своєю справою, то робота злагоджена, як механізм у годинах, кожен нібито зайнятий своїм, але в цілому йде взаємодія між усіма компонентами механізму. Тож у заняттях ми використовували більше завдань на роботу у парах чи проекти для групи. Поступово це вчить студентів знаходити спільну мову, іноді йти на компроміс або в потрібний момент вчить приймати допомогу від інших.

Для створення об'єктів дизайну необхідно бути повним креативних ідей, тому що ринок дизайну великий, а значить і конкуренція теж, треба чіпляти своїми незвичайними ідеями, щоб отримати найвигідніші проекти. Щоб генерувати постійно нові і нові ідеї, необхідно десь брати підживлення та

натхнення. Є різні вправи на розвиток креативності та творчого мислення. Ми їх вводила на 10 хвилин перед кінцем занять або в середині, щоб зробити перезавантаження свого роду для студентів, даючи можливість переключитися на щось інше, крім навчання. Одночасно тренуючи креативне мислення, студент знаходить асоціацію у таблиці (рис. 2.16. «Таблиця з словами»). Із запропонованих літер потрібно знайти заховані слова, чим більше, тим краще. На якийсь час дати всім студентам лиски з літерами і нехай змагаються хто більше знайде. По закінченню часу зрівняти результати. Ця вправа як мозковий штурм та генератор ідей для групового проекту. Такі завдання розвивають ще і уважність, змушують зібратися з думками та стимулюють постійно генерацію нових ідей.



Рис. 2.16. Таблиця з словами

Або інший варіант, якщо немає жодних ідей і студент у творчому пошуку, то можна вирішити це завдання іншим шляхом. Перед студентами таблиці з літерами. Потрібно сфокусувати погляд та запам'ятати слово, яке побачили першим. Довго не роздумуючи, назвати п'ять асоціацій, пов'язаних із ним. Ці поняття стимулюватимуть пошук ідей і стануть імпульсом до завдання,

яке не вдається розв'язати.

Ця вправа розвиває у студентів такі вміння:

- активізація процесів мимовільної та довільної уваги;
- розвиток та тренування навичок логічного мислення, що формують цілеспрямованість, послідовність, гнучкість висновків;
- розвиток образного мислення;
- залучення студентів до групової діяльності, що сприяє комунікабельності;
- створення позитивної емоційної атмосфери, відчуття задоволеності від виконаної роботи;
- вироблення креативних ідей
- вправа сприяє розвитку вербальної пам'яті.

Ми проводили тести на креативність (рис. 2.17. «Тест на креативність»). Найголовніше тут не сумніватися у своїх силах і замальовувати абсолютно всі ідеї, навіть якщо вони будуть невдалими. Для проведення тесту знадобиться аркуш паперу та олівець. Потрібно намалювати хрестики: 6 у висоту та 9 у довжину. Потім починаємо хрестики перетворювати на картинки та невеликі замальовки. Чим більше таких завершених малюнків, тим краще. З кожним тестом, картинок все більше і більше буде, тому що розвивається креативне мислення і студент починає видавати більше ідей.

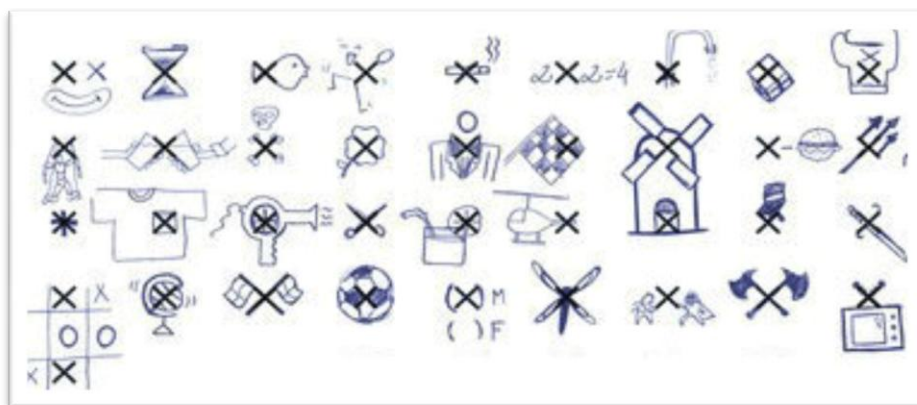


Рис. 2.17. Тест на креативність

Так само можна і з кружальцями провести, там будуть вже інші ідеї (рис.

2.18. «Тест на креативність №2»). Або з паличками, як тут (рис. 2.19. «Тест на креативність №3»).

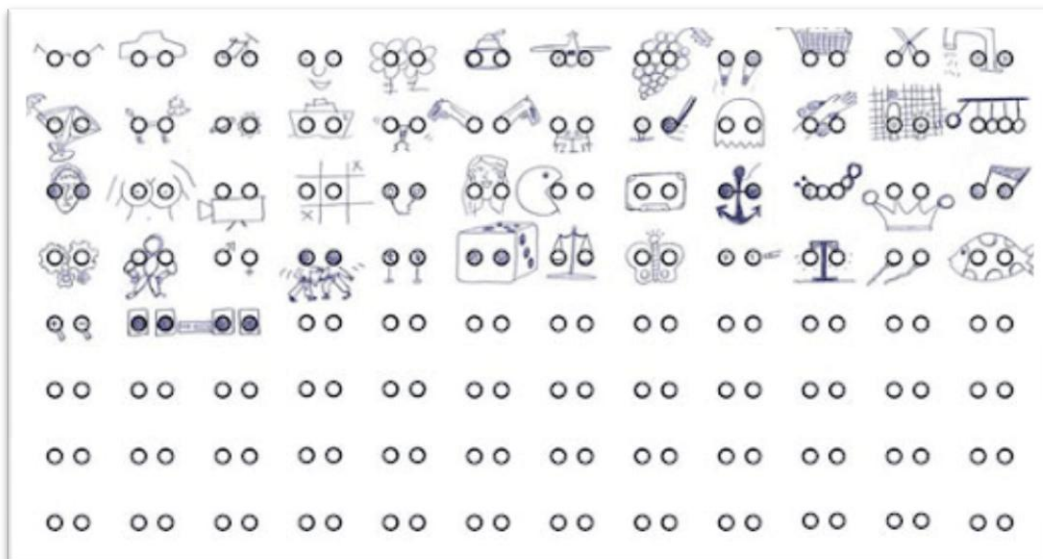


Рис. 2.18. Тест на креативність №2

Є завдання трохи іншого плану. Даються роздруківки вже з деякими малюнками і студентам потрібно продовжити малюнок, використовуючи вже наявні елементи (рис. 2.20. «Завдання на креативність №4»).

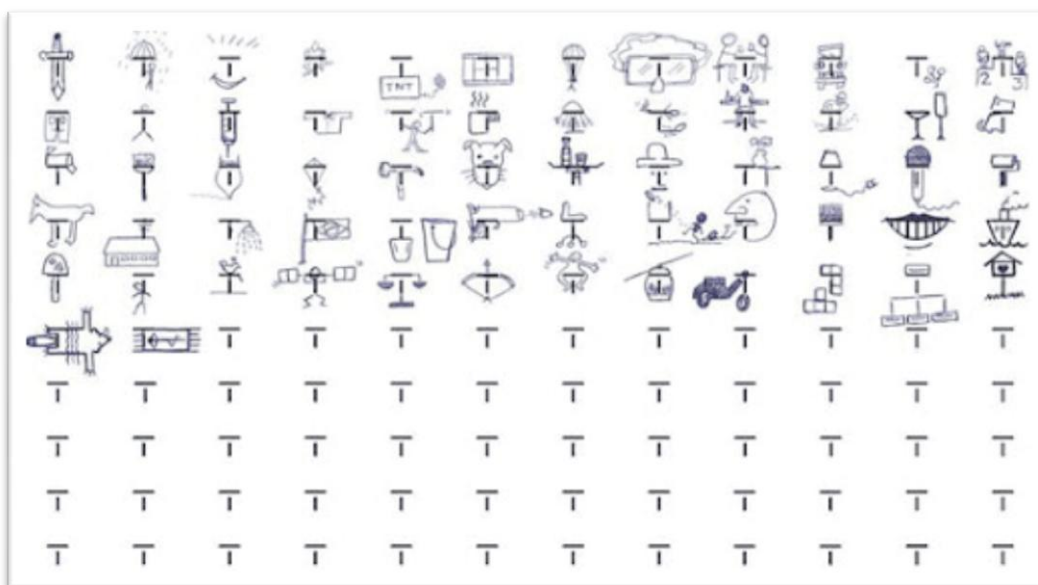


Рис. 2.19. Тест на креативність №3

Мозковий штурм. Вже ця фраза згадувалася раніше. Але тепер ми можемо розібрати принцип цієї вправи. Як і минулі запропоновані вправи, мозковий штурм розвиває креативні навички, вчить студентів мислити

нестандартно і легко вирішувати важкі завдання.

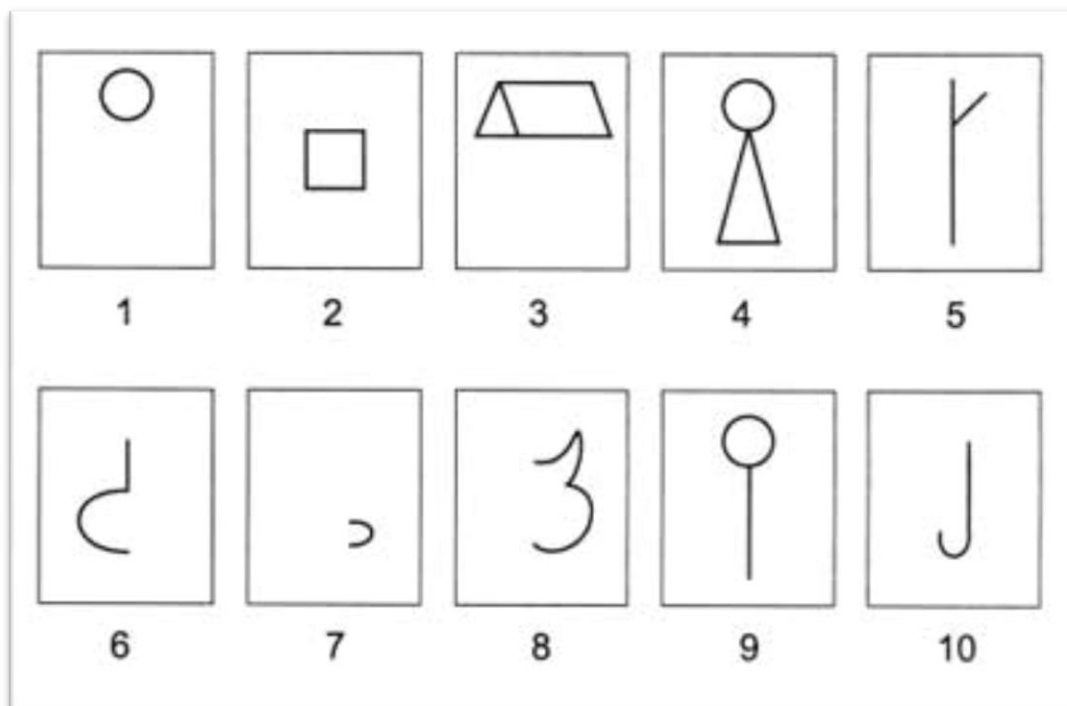


Рис. 2.20. Завдання на креативність №4

Метод мозкового штурму був створений ще 1941 року Алексом Осборном – співробітником американського рекламного агентства суперпрофесіоналів «BBD&O». Такий метод підходить для оперативного вирішення проблем та ґрунтується на стимулюванні творчої активності людей, які беруть у ньому участь і пропонують максимальну кількість різноманітних варіантів вирішення поставленої проблеми. Після того, як всі варіанти були озвучені, вибираються ті, які найбільше підходять для успішної реалізації проекту на практиці. Мозковий штурм складається з трьох обов’язкових етапів, різних з організації та правил проведення.

Перший етап має на увазі чітку постановку проблеми, відбір учасників та розподіл їх ролей (у залежності зі специфікою проблеми та форми, в якій проводитиметься штурм).

Другий етап – це генерація ідей. Цей етап є найголовніший і саме від нього залежить успіх.

На цьому етапі важливо дотримуватися таких правил:

- максимальна кількість ідей, без обмежень;

- приймаються навіть фантастичні, абсурдні та нестандартні ідеї, все, що перше на думку спаде;
- ідеї можна і потрібно комбінувати та покращувати;
- не допускається жодної критики чи оцінювання пропонованих ідей.

Третій етап, що завершує, це відбір, систематизація та оцінка всіх запропонованих ідей. Потрібно розуміти, що за допомогою цього етапу стає можливим відібрати по-справжньому ефективні та цікаві ідеї, привести весь мозковий штурм до спільного знаменника та ув'язнення. На противагу другому етапу, оцінка та критика вітаються і є важливим фактором у відборі ідей. Успішність даного етапу залежить від узгодженості роботи учасників та загального спрямування їх думок щодо вирішуваного завдання та запропонованих рішень.

По-перше, робота в команді та спільна діяльність учасників, кожен з яких має свій досвід, бачення ситуації та знання, утворює синергетичний ефект, тобто спільна дія учасників істотно перевищує просту суму дій кожного з них окремо, що багаторазово посилює результат пошуку рішень.

По-друге, сам процес мозкового штурму має особливий творчий потенціал, тим самим перетворюючись на захоплюючу колективну і навіть ігрову діяльність, у якій розвиваються ще комунікабельні здібності.

І, по-третє, дружня і позитивна обстановка, що стоїть під час мозкового штурму, дозволяє його учасникам не тільки конструктивно сприймати будь-яку критику, а й імпровізувати і використовувати максимум свого потенціалу, а також служити посиленню довіри та позитивного настрою.

Така колективна робота за допомогою мозкового штурму дозволяє досягти воістину високих і чудових результатів.

Щоб мозковий штурм пройшов максимально ефективно, потрібно запрошувати для участі в ньому якнайбільше людей, тому що тоді, відповідно, пропонуватиметься більше ідей – результати від такого підходу можуть бути дуже несподіваними.

Перед початком потрібно налаштувати всіх «на одну хвилю» за

допомогою конкретики та уточнення поставленого завдання.

Під час процесу мозкового штурму потрібно робити нотатки, замальовки різні позначки, краще щоб це робив кожен студент, бо так більше шанс не прогаяти щось важливе. Якщо один хтось робитиме записи, тобто ймовірність велика, що в поспіху цей учасник може пропустити, не помітити, випустити з уваги якусь ідею. Якщо фіксувати ідеї будуть усі, то й підсумковий список рішень та ідей буде максимально повним та об'єктивним.

Важливим аспектом і базою проведення мозкового штурму є відсутність критики. У жодному разі не можна відкидати пропоновані ідеї, якими б безглуздими, не правильними чи фантастичними вони не здавалися. Дуже часто саме такі ідеї, перероблені, доповнені та наближені до реальності, є тими рішеннями, заради яких і влаштовується мозковий штурм. Також, ми впевнені, що критика завжди діє на людей переважно, а допускати цього під час штурму категорично не рекомендується, тому що людина починає замикатися і в неї втрачається інтерес до участі в мозковому штурмі і до генерації ідей, що гальмує процес знаходження кращого варіанта для вирішення поставленого завдання.

Для підвищення результативності мозкового штурму слід використовувати маркерні дошки, флеш-панелі, плакати, схеми, таблиці тощо.

Ще одна вправа на розвиток креативності для майбутніх бакалаврів дизайну – Шалений архітектор. Студент повинен приміряти на себе роль архітектора та спроектувати, наприклад, квартиру, будинок чи дачу. Але тут вміння малювати та креслити не важливі. Головне – сам процес. Спочатку потрібно записати на аркуші паперу 10 будь-яких іменників. Мандарин, крісло, галявина, вода, томат – все, що спадає на думку студенту. Потрібно припустити, що ці 10 слів – 10 обов'язкових умов замовника, технічне завдання, для якого студент проектує будинок.

Наприклад, «мандарин» – значить пофарбувати стіни будинку в оранжевий колір, «вода» – можна перед будинком буде ставок або фонтан з водоспадом, «томат» – це червоні рибки у ставку або червоний диван у вітальні

тощо. Просто дати волю фантазії, змушує студентів увімкнути креативність.

Для того, щоб бути конкурентоспроможним важливо бути актуальним, сучасним дизайнером, стежити за тенденціями і хвилями популярності. Так само можна вирізнитися незвичайністю. Наприклад є багато, хто працює чисто на комп'ютері, так само є безліч художників, які створюють гарні листівки тільки руками, за допомогою олівців або фарб, ручок. Але можна виділитись тим, що бути креативним у створенні різних об'єктів дизайну, наприклад поєднати ці дві техніки зробити синтез: ручна робота та робота за комп'ютером. На досягненні результату, зокрема листівки до нового року можна намалювати ілюстрацію від руки, на спеціальному товстому папері за допомогою акварелі, в легкій техніці, а сам орнамент і підписи зробити на комп'ютері через програму Photoshop, наприклад. Намалювавши ілюстрацію, сфотографувати при якісному світлі та завантажити у програму для подальшої обробки. Виходить дивовижне поєднання, яке підкуповує незвичністю і ще не набридло своєю типовістю для користувачів (рис. 2.21. «Новорічна листівка»).

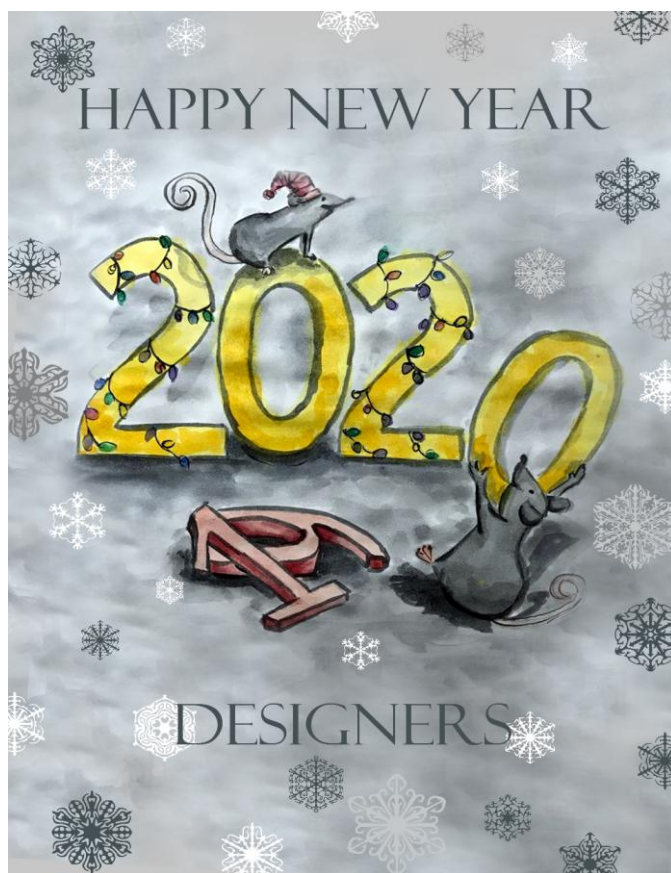


Рис. 2.21. Новорічна листівка

Всі проекти проходять через ескізні замальовки і приходять потім до завершення вже в правдоподібному вигляді, що потім навіть не віриться, що все починалося з кривих ліній і точок на папері олівцем, навіть не під лінійку (рис. 2.22. «Шлях проекту»).

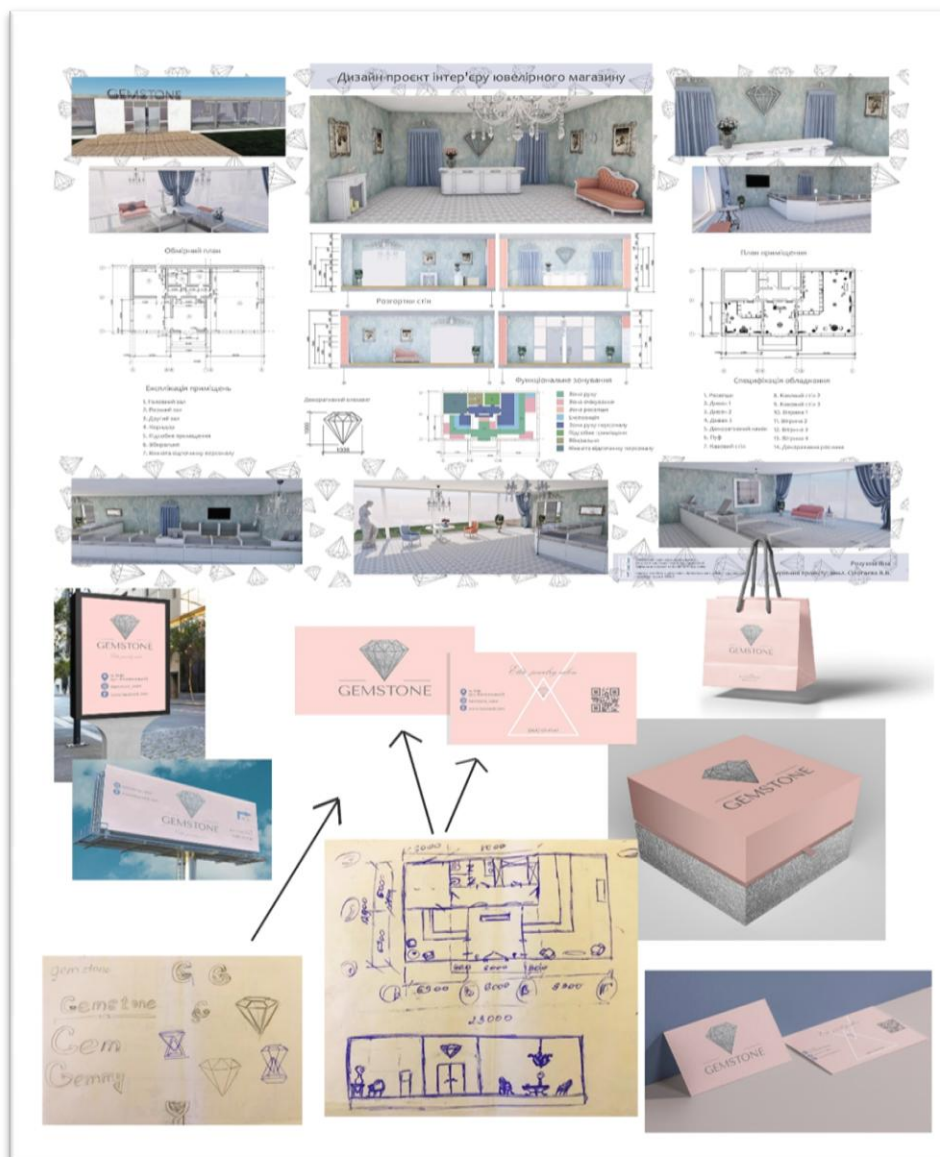


Рис. 2.22. Шлях проекту

Можна навіть зробити рівний ескіз логотипу бренду якогось паперу, потім сфотографувати і відмалювати цей логотип вже в програмі. Але знову-таки, не вміючи робити ескізи, замальовки, не розвиваючи це в собі, дизайнер втрачає багато, а саме час, а його вічно не вистачає, без ескізу довелося б через програму створювати з нуля цей логотип, що на багато більше зайняло б часу (рис. 2.23. «Створення логотипу»).

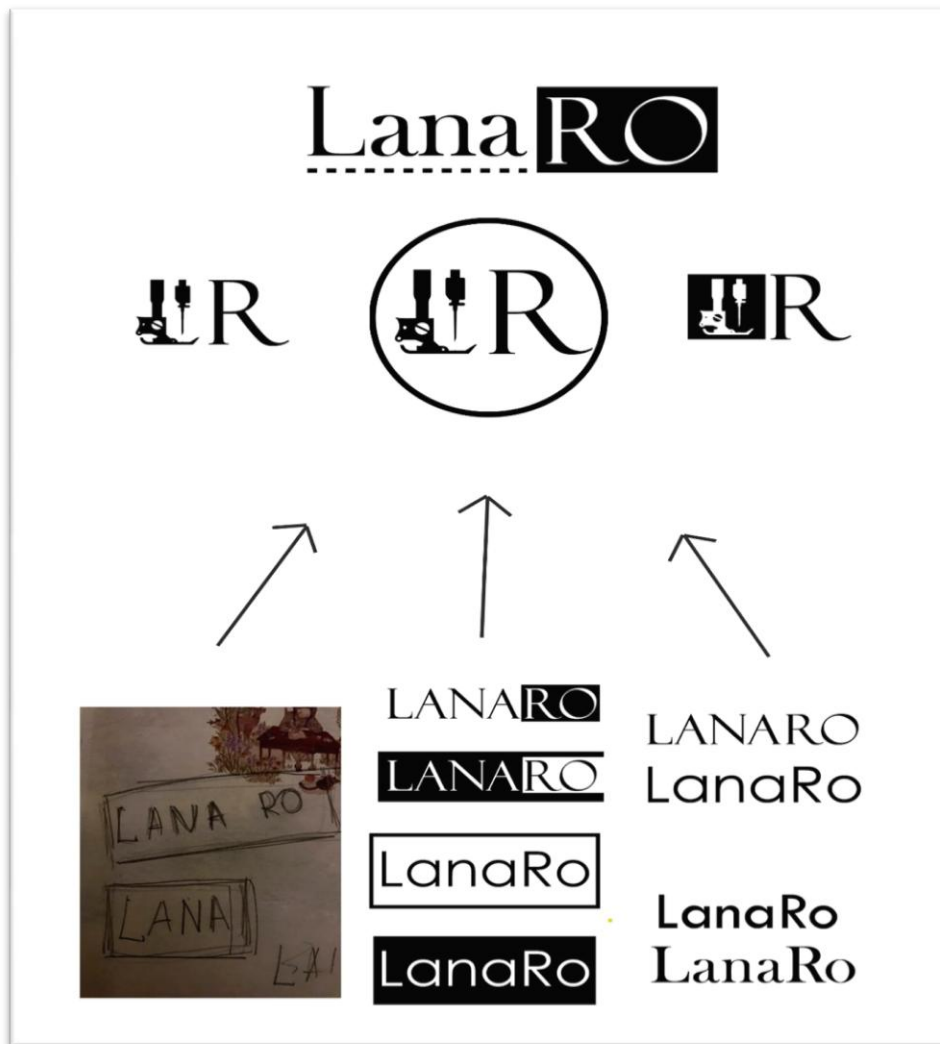


Рис. 2.23. Створення логотипу

Ми хотіли зберегти запропоновані матеріали якомога довше, щоб студенти могли повторювати їх, і прийшли до ідеї про запис уроків і збереження їх у вигляді роликів.

Деякі студенти не можуть відвідувати всі заняття, відмінним варіантом, на наш погляд, є запис уроку, коли викладач розповідає тему, показує презентацію, коментує та говорить важливі нюанси, то йде запис екрану та голосу, наприклад через програму Discord або Zoom, створюється група, всі можуть писати і ставити там питання, студенти чи викладач допоможуть із виконанням завдання, якщо виникнуть проблеми. Ця програма є і для телефонів, що зробить присутність можливим навіть перебуваючи у транспорті. Після заняття зберігається запис і виставляється у вільний доступ до нашої експериментальної групи. Великий плюс, якщо навіть у призначений час

студент не може вийти на зв'язок і присутня на занятті, він може потім, після закінчення завантажити і зберегти собі запис і подивитися в будь-який зручний для себе час.

2.3.2. Аналіз результатів педагогічного експерименту

Провівши педагогічний експеримент з ЕГ, ми зробили аналіз результатів успішності студентів дизайну.

Ми відстежували відвідування студентів, що показує їх інтерес до навчання та дисципліни. Відвідування в перший період часу було таким (див. рис. 2.24.): присутні 63% від усієї кількості ЕГ, не присутні 25% так само були ті, хто хворіли, але слухали всі уроки онлайн за допомогою ЦР, або не могли бути присутніми, але теж були онлайн.



Рис. 2.24. Присутність

При анкетуванні, після кількох тижнів навчання, студенти писали побажання та слова подяки, що їм подобається навчання за нашою методикою, що багато цікавого відкривають для себе. Наші розроблені вправи стимулюють створення нових об'єктів дизайну, до розвитку і генерації ідей. Лекційний матеріал, який пропонується у вигляді роликів і презентацій, значно краще засвоюється, ніж просто текст на слуху.

Правила ведення конспектів, які ми затвердили, що з кожною темою як за замовчуванням, у домашньому завданні були репродукції картин, їхні зображення, формували наочність у студентів та структурували записи студентів. Також багатьом студентам сподобалося, що заняття записувалися і була можливість онлайн занять. Ті хто працюють, але не хочуть пропускати моменти, з легкістю могли піти і подивитися запис занять. Або якщо щось було не зрозуміло на занятті або забулося щось, то можна зайти і переглянути ті ж записи. Це дуже зручно. Що записи ще в доступі деякий час, не видали відразу після заняття, час пройде а курс залишиться і можна оновити свої знання.

Після кількох тижнів навчання за новою методикою викладання значно покращилося відвідування студентів, що говорить про їх інтерес до дисципліни (див. рис. 2.25.).

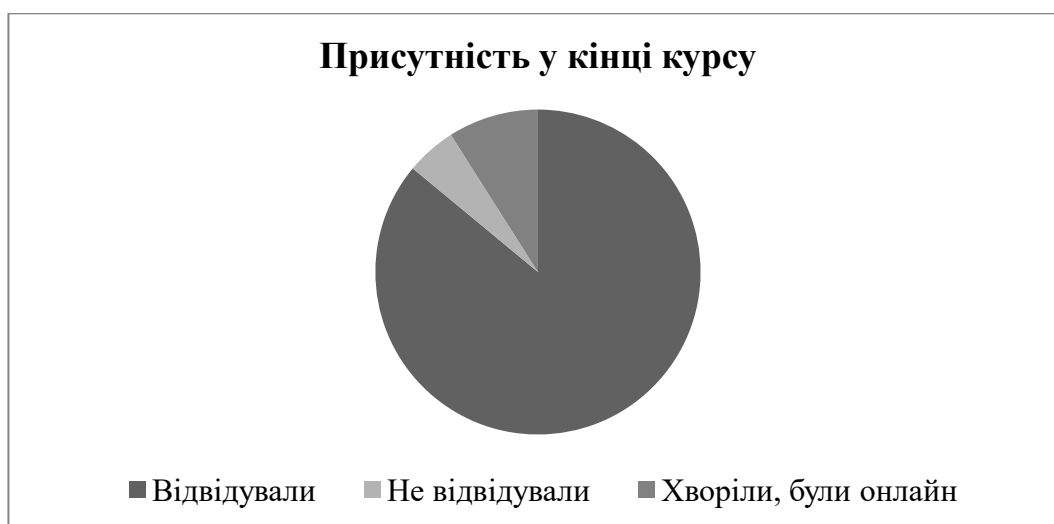


Рис. 2.25. Присутність у кінці курсу

Вже були присутні 86% усієї ЕГ, що на 23% більше, ніж спочатку, не відвідували вже менше людей, порівняно з початком занять, 5%, а ті, хто хворів або не міг, але був в онлайн режимі, 9%.

На початку і наприкінці нашого навчання ми провели тест в ЕГ на визначення рівня знань з історії мистецтв. Проаналізував результати, дані вивели в діаграму (рис. 2.26.).

На початку на найвищому рівні знань про історію мистецтв були лише 5%, високий рівень мали 13%, середній був у 48% та низький 30%.

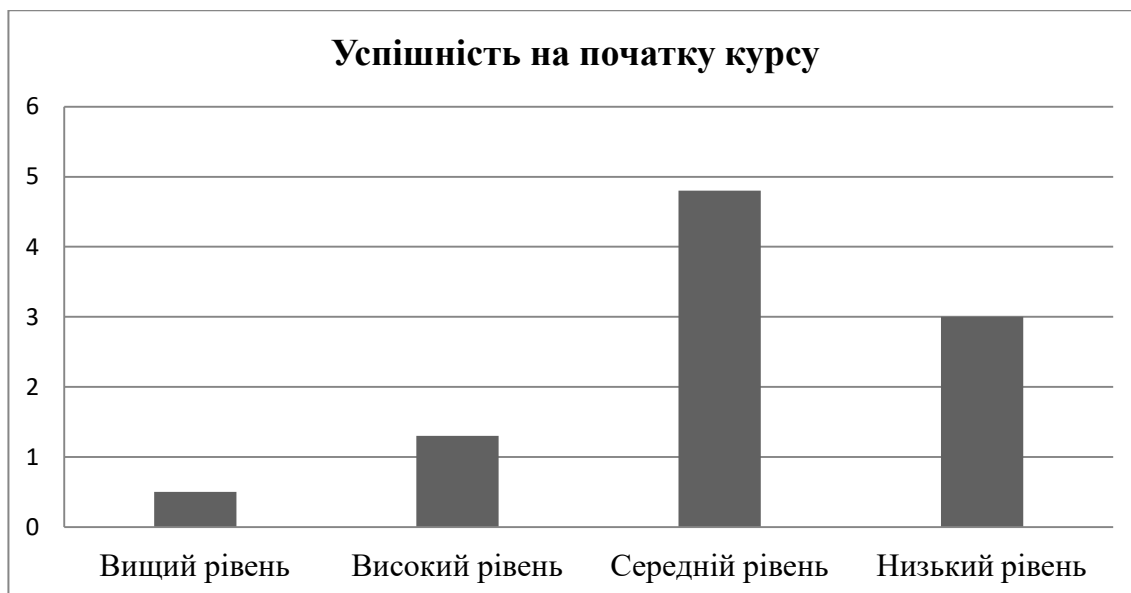


Рис. 2.26. Успішність на початку курсу

Великий тест наприкінці заняття дав нам такі результати (Рисунок 2.27): вищий рівень знань вже мали 11%, що більше на 6%, ніж на початку; високий рівень майже втричі зріс: 62%; середній рівень був у 21%; а низький лише 6%, що у п'ять разів менше, ніж було споконвічно.

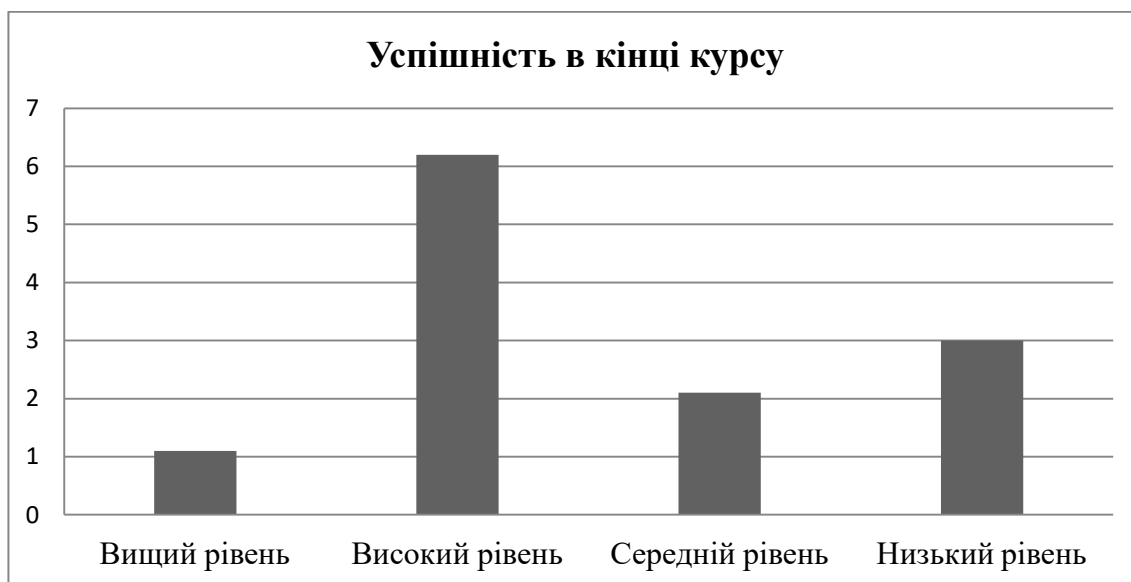


Рисунок 2.27. Успішність в кінці курсу

Ми дуже хотіли підвищити показники, тому поставили цю мету. Наші методичні рекомендації показували себе з хорошого боку. Різні міні ігри та творчі завдання для майбутніх бакалаврів дизайну були дуже цікавими та захоплюючими. Чергуючи подачу інформації з різними міні іграми, цікавими

питаннями для роздумів, мозковими штурмами, розбором моделей професійних ситуацій, давали можливість в ігровій формі краще засвоїти поданий матеріал. Так само ці різні вправи знімали втому у студентів, вони могли відволіктися від монотонного вивчення теоретичних знань і приміні ці ж знання на практиці. Що у свою чергу підвищувало продуктивність студентів та заряджало їх енергією та позитивом, вони підживлювалися теплою атмосферою та надихалися на нові проекти.

Так само такого виду заняття добре розвивали комунікабельні здібності студентів, вони ставали сміливішими на публіці і не боялися висловлювати свою думку про що-небудь, що є великим плюсом і потім надалі знадобиться їм у професійному житті.

ВИСНОВКИ

Аналіз філософської, психолого-педагогічної та методичної літератури засвідчив, що проведено низку наукових досліджень, в яких розглядалися різні аспекти професійної підготовки майбутніх дизайнерів. Проте проблема підготовки майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну досліджувалася в них дотично і є актуальною.

У кваліфікаційній роботі уточнено сутність базових понять дослідження; зокрема поняття «Дизайн», яке визначається, як проектна художньо-творча діяльність, що орієнтована на розробку елементів предметно-просторового середовища людської життєдіяльності, які виготовлені індустріально, з високими споживчими властивостями й естетичними якостями. Визначено критерії і показники готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну.

Розроблено та обґрунтовано педагогічні умови формування готовності майбутніх дизайнерів до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну: сукупність об'єктивних можливостей змісту, методів, організаційних форм і матеріальних можливостей здійснення педагогічного процесу, що забезпечує успішне досягнення поставленої мети. До таких зовнішніх умов відносяться: позитивні відносини викладача і студента; об'єктивність оцінки навчального процесу; місце навчання, приміщення, клімат тощо. Загальною рисою усіх педагогічних умов є спрямованість цих самих умов на вдосконалення взаємодії учасників педагогічного процесу при вирішенні конкретних дидактичних завдань. У нашому випадку під педагогічними умовами підготовки майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну є ті умови, які ефективно впливатимуть на формування та розвиток майбутніх дизайнерів: матеріальна база, правильно поставлений план

занять, правильний підхід до методів, організаційних форм та ін.

Ми розробили методи проведення занять: лекційні матеріали, які базуються на візуальному сприйнятті інформації. Творчі завдання, які розвивають креативне мислення у майбутніх бакалаврів дизайну. Ставили наголос на розвитку комунікабельних навичок студентів, які є показником професіоналізму дизайнера, а саме більше розмов їх розбір та аналіз шляхів вирішення конфліктних ситуацій, наближених до реальності. За допомогою цифрових ресурсів робили цікавими та пізнавальними наші заняття: застосування міні ігор для різноманітності проведення занять та створення дружньої атмосфери, віртуальна дійсність дає змогу відвідувати екскурсій у зарубіжні музеї, не виходячи з аудиторії закладу вищої освіти, з метою використання досвіду інших країн.

Експериментальна перевірка розроблених педагогічних умов формування готовності майбутніх бакалаврів дизайну до використання сучасного програмного забезпечення для створення об'єктів дизайну показала їхню ефективність, зокрема результати студентів експериментальної групи на контрольному етапі педагогічного експерименту суттєво переважали відповідні результати студентів контрольної групи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров. Москва : КоЛибри, 2018. 256 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. Москва : Юрайт, 2020. 91 с.
3. Алексюк А. М., Аюрзанайн А. А., Підкасистий П. І. Організація самостійної роботи студентів в умовах інтенсифікації навчання : навч. посіб. Київ : ІСДО, 1993. 336 с.
4. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов. Санкт-Петербург : Питер, 2017. 85 с.
5. Аміржанова А. Ш., Івахнова Л. А. Історія мистецтв як базова дисципліна у підготовці студентів напряму «дизайн». *Міжнародний журнал експериментальної освіти*. 2017. № 7. С. 7-11. URL: <https://expeducation.ru/ru/article/view?id=11713>.
6. Андреев В. И. Педагогика : учебный курс для творческого саморазвития. Казань : Центр инновационных технологий, 2012. 608 с.
7. Аронов В. Р. Предметная среда в теории У. Морриса. *Техническая эстетика*. 1976. № 9. С. 23-26.
8. Берджер Дж. Искусство видеть. Санкт-Петербург : Клаудберри, 2012. 184 с.
9. Берман Д. Do Good Design : как дизайнеры могут изменить мир. Москва : Символ, 2015. 200 с.
10. Бионика для дизайнеров : учеб. пособ. для вузов / Н. В. Жданов, и др. 2-е изд., испр. и доп. Москва : Юрайт, 2018. 232 с.
11. Білодід Ю. М., Поліщук О. П. Основи дизайну : навч. посіб. Київ : Парапан, 2004. 236 с.
12. Блог Кооса Лойєстейн. Що таке дизайн? URL: <https://www.kooslooijesteijn.net/blog/what-is-design>.
13. Божественна гармонія : що таке золотий переріз : пропорції та принципи. *Сайт будівельної компанії «Акфен»*. URL: <https://akfengroup.ru/raznoe/>

zolotoe-sechenie-v-%F0%9F%8D%80-bozhestvennaya-garmoniya-chto-takoe-zolotoe-sechenie-proporcii-i-principy.html.

14. Бражнич О. Г. Педагогічні умови диференційованого навчання учнів загальноосвітньої школи : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.07. Кривий Ріг, 2001. 238 с.
15. Браун Мэтт. Все, что вы знаете об искусстве – неправда. Москва : Ад Маргинем, 2016. 160 с.
16. Брунов Н. И. Барокко в России. Москва, 1926. 142 с.
17. Вазари Джорджо. Жизнеописания самых знаменитых живописцев, скульпторов и архитекторов. Москва : Азбука, 2018. 640 с.
18. Вещози Алессандро. Леонардо да Винчи и его Вселенная. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. 160 с.
19. Вища освіта України : тематичний випуск «Європейська інтеграція вищої освіти України у контексті Болонського процесу»: теоретичний та науково-методичний часопис / Г. М. Альохіна та ін. Київ : Інститут вищої освіти НАПН України, 2015. 282 с.
20. Власенко О. В. Методы и способы преподавания проектирования в дизайне среды. *Современные проблемы науки и образования*. 2015. № 3. С. 435-443.
21. Волкова М. А., Калегина Ю. В. Педагогика высшей школы : учеб. пособ. Челябинск : Издательский центр ЮУрГУ, 2018. 500 с.
22. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. Москва : Европа, 2011. 320 с.
23. Глушич А. О. Художнє проектування та умови формування його основних засад. *Дизайн, дизайносвіта*. 2012. № 9. С. 14-16.
24. Головенкін В. П. Педагогіка вищої школи : підручник. 2-е вид., перероб. і доп. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2019. 290 с. URL: https://ela.kpi.ua/bitstream/123456789/29032/3/Higher_School_Pedagogy_2019.pdf.
25. Голомбинский К. Добавь воздух! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа. Санкт-Петербург : Питер, 2013. 272 с.
26. Гомперц У. Непонятное искусство : От Моне до Бэнкси. Москва : Синдбад,

2019. 480 с.

27. Графический дизайн. Современные концепции : учеб. пособ. для вузов / Е. Э. Павловская и др. 2-е изд., перераб. и доп. Москва : Юрайт, 2018. 119 с.
28. Громкова М. Т. Педагогика высшей школы : учебное пособие. Москва : Юнити, 2015. 446 с.
29. Дизайн студія Ромашина Олексія. Словник дизайнерських термінів. URL: https://blog.romashin-design.com/dictionary_designer.
30. Дяченко А. Інноваційна педагогіка. Теорія і методика професійної освіти. *Використання інноваційних методів художнього проектування у процесі підготовки фахівців із національного дизайну*. 2020. Вип. 24. С. 156-162. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2020/24/part_1/32.pdf.
31. Егоров В. В., Скибицкий Э. Г., Храпченков В. Г. Педагогика высшей школы : учеб. пособ. Новосибирск : САФБД, 2008. 260 с.
32. Елочкин М. Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера. Москва : Academia, 2016. 176 с.
33. Елочкин М. Е. Подготовка специалиста-дизайнера среднего звена в условиях организации инновационной образовательной среды : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08. Москва, 2010. 321 с.
34. Элам К. Геометрия дизайна. Пропорция и композиция. Санкт-Петербург : Питер, 2011. 144 с.
35. Зиген Л. Цифровая иллюстрация: мастер-класс по креативному имиджмейкингу. Москва : АСТ ; Астрель, 2013. 175 с.
36. Иттен И. Искусство цвета. Москва : Издатель Д. Аронов, 2020. 96 с.
37. Иттен И. Искусство формы: Мой форкурс в Баухаузе и других школах. Москва : Издатель Д. Аронов, 2020. 136 с. URL: https://monoskop.org/images/5/52/Itten_Iokhannes_Iskusstvo_formy.pdf.
38. Коэн С. Эффективная работа : Adobe InDesign CS3. Москва : ГТК Пресс ; Санкт-Петербург : Питер, 2008. 704 с.
39. Коровей Ю. И. набросочная геометрия : учебник. Москва : КноРус, 2011.

432 с.

40. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. Москва : Юрайт, 2020. 208 с.
41. Ларченко Д. А., Келле-Пелли А. В. Интерьер : дизайн и компьютерное моделирование. Санкт-Петербург : Питер, 2008. 480 с.
42. Линн М. В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта : архитектура, ландшафтный дизайн, дизайн интерьеров, графический дизайн. Москва : АСТ, Астрель, 2012. 208 с.
43. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов. 2-е изд., исправ. и доп. Москва : Юрайт, 2019. 181 с.
44. Михайличенко О. В. Методика викладання суспільних дисциплін у вищій школі : навч. посіб. 2-е вид., доп. та перероб. Суми : СумДПУ, 2009. 122 с.
45. Михайлов С. М., Кулеева Л. М. Основы дизайна : учебник для студентов специальности 2902.00 «Дизайн архитектурной среды». Казань : Новое Знание, 1999. 233 с. URL: <https://studfile.net/preview/5877784/>.
46. Могилевцев В. А. Основы рисунка : учеб. пособ. Санкт-Петербург : Антидекс, 2007. 74 с. URL: https://dhsh1-ufa.bash.muzkult.ru/media/2019/10/22/1265917244/Osnovy_risunka._Mogilevcev.pdf.
47. Нельсон Г. Г., Столтерман Э. Способ дизайна: Намеренное изменение в непредсказуемом мире. 2-е изд. Москва : Юрайт, 2014. 296 с.
48. Нешумов Б. В., Щедрин Г. Б., Минервин Г. Б. Художественное проектирование : учеб. пособ. Москва : Просвещение, 1979. 175 с.
49. Обрист Х. У. Краткая история кураторства. Москва : Ad Marginem, 2012. 256 с.
50. Оршанський Л. Сучасні вимоги й особливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти. *Мистецька освіта: зміст, технології, менеджмент*. 2020. № 15. URL: <https://zbirnik.mixmd.edu.ua/index.php/artedu/article/view/189>.
51. Осадчий В. В. Фактори впливу на розвиток дизайну як науки. *Вісник*

- університету імені Альфреда Нобеля. Педагогіка і психологія. 2017. № 1. С. 38-44. URL: <https://pedpsy.duan.edu.ua/images/PDF/2017/1/7.pdf>.
52. Освіта дорослих : енциклопедичний словник / за ред. В. Г. Кременя, Ю. В. Ковбасюка. Київ : Основа, 2014. 496 с.
53. Папанек В. Дизайн для реального мира. Москва : Изд-во «Д.Аронов», 2010. 480 с.
54. Паркер Р. Как сделать красиво на бумаге. Москва : Символ-Плюс, 2008. 384 с.
55. Пастуро М. Синий. История цвета. Москва : Новое литературное обозрение, 2015. 144 с. URL: http://loveread.ec/view_global.php?id=73394.
56. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. / З. В. Рябова та ін. Київ : НАПН України, 2017. 316 с.
57. Прусак В. Становлення та розвиток дизайн-освіти в Україні (кінець ХХ – початок ХХІ ст.). *Вісник Львівської національної академії мистецтв. Проблеми теорії мистецтва*. 2017. Вип. 31. С. 71-82 URL: https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/31/71-82_Prusak.pdf.
58. Пулин Р. Школа дизайнера : макет. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2020. 232 с.
59. Ренд П. Дизайн : форма и хаос. Москва : Студия Артемия Лебедева, 2016. 244 с.
60. Рэнца Б. 10 джерел натхнення для дизайнерів та кінематографістів. *Ecommerce Platforms*. URL: <https://ecommerce-platforms.com/ru/articles/10-sources-of-inspiration-for-designers-film-makers>.
61. Руденко Ю. Д. Шляхи подолання кризи сучасної педагогіки. Київ : Просвіта, 2018. 278 с.
62. Рунге В. Ф. Сеньковский В. В. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособ. Москва : МЗ-Пресс, 2001. 253 с.
63. Сеайль Г. Леонардо да Винчи. О науке и искусстве. Москва : Литагент АСТ, 2017. 352 с. URL: http://loveread.ec/view_global.php?id=69811.
64. Скрипник Г., Кара-Васильева Т. Історія українського мистецтва. Київ :

- НАН України. ІМФЕ ім. М. Т. Рильського, 2007. 1048 с.
65. Словник української мови : в 11 т. / за ред. І. К. Білодіна. Київ : Наукова думка, 1980. Т. 11. 678 с.
 66. Соболев О. В. Взаємодія дизайну і маркетингу у сучасній проектній культурі. *Вісник ХДАДМ*. 2005. №3. С. 82-88.
 67. Соколюк Л. Д., Богуславська В. М. Художній образ у дизайнерських рішеннях. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2000. № 2. С. 21-24.
 68. Стандарт вищої освіти України за спеціальністю 022 «Дизайн» галузі знань 02 «Культура і мистецтво» / розроб. : Є. А. Антонович та ін. Київ : МОН України, 2018. 15 с. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/12/21/022-dizayn-magistr.pdf>.
 69. Терміни графічного дизайну для не дизайнера. *Сайт Spark.ru*. URL: <https://spark.ru/startup/logo/blog/35605/termini-graficheskogo-dizajna-dlya-ne-dizajnera>.
 70. Творчий цикл Кребса Нері Оксман. *Сайт Компанія Массачусетського технологічного інституту за найкращий світ*. Кембридж. URL: <https://spectrum.mit.edu/winter-2017/neri-oxmans-krebs-cycle-of-creativity/>.
 71. Фішер Г. Накакодзі К. За межами мачо-підходу штучного інтелекту : розширюйте можливості дизайнерів – не замінійте їх. *Сайт ScienceDirect*. URL: <https://www.sciencedirect.com>.
 72. Ходж С. Главное в истории искусств : Ключевые работы, темы, направления, техника. Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017. 224 с. URL: <https://ua1lib.org/book/5622944/8890fd>.
 73. Хук Ф. Завтрак у Sotheby's : Мир искусства от А до Я. Москва : Азбука-Аттикус, 2015. 416 с.
 74. Чирчик С. В. Теоретичні і методичні основи формування професійної компетентності майбутніх бакалаврів з дизайну інтер'єру : автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.04. Житомир. 2017. 774 с. URL: http://eprints.zu.edu.ua/25181/1/avt_Churchyk.pdf.

75. Чупріна Н. В., Струмінська Т. В. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2017. 416 с. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/8567/2/20171018_101_0079.pdf.
76. Шевченко А. І. Методика навчання художнього проектування майбутніх фахівців з дизайну : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Київ. 2017. 21 с. URL: https://npu.edu.ua/images/file/vidil_aspirant/avtoref/D_26.053.19/Shevchenko.pdf.

Додаток А

Анкети для студентів

А.1. Анкета для студентів № 1

Якщо жодна з наведених варіантів відповідей Вас не влаштовує, запишіть свій варіант у пункті «Інше».

1. Чи подобається вам ваша майбутня спеціальність?
 - a) Так, я збираюся працювати за своєю спеціальністю
 - b) Так, я не впевнений, що працюватиму за своєю спеціальністю
 - c) Ні, я желею що вибрав(ла) цю спеціальність
 - d) Ні, не хочу працювати за своєю спеціальністю
 - e) Інше (вказіть) _____
2. Як часто ви відвідуєте лекції?
 - a) Кожен день
 - b) 1-3 рази на тиждень
 - c) 1-3 рази на місяць
 - d) 1-3 рази на семестр, на рік
 - e) Не пропускаю жодної
 - f) Інше (вказіть) _____
3. У чому причина вашої відсутності на заняттях?
 - a) Не пропускаю жодної
 - b) Пропускаю, з поважної причини
 - c) Не цікаво
 - d) Не хочеться йти
 - e) Пропускаю по роботі
 - f) Інше (вказіть) _____
4. Чи ви задоволені методами подачі матеріалу на лекціях?
 - a) Так, більшість лекцій цікаві

- b) Так, але більшість лекцій мають проблемний характер
- c) Ні, вони нудні
- d) Ні, вони не відповідають реальності та не актуальні
- e) Інше (вказіть) _____

5. Чи є у вас побажання чи пропозиції щодо покращення якості викладу лекційного матеріалу? (Декілька варіантів допускається)

- a) Більше візуального супроводу та презентацій
- b) Більше творчих завдань
- c) Більше таблиць та згрупованих підказок за темами
- d) Більше фільмів та реальних прикладів
- e) Більше звернути увагу на розбір професійних ситуацій
- f) Ні, все влаштовує
- g) Інше (вказіть) _____

6. Чи ви задоволені методами ведення семінарських занять?

- a) Так, цікаво слухати виступи однокурсників
- b) Так, цікаво обговорювати проблеми
- c) Ні, нудно, бо викладач проводить семінарські заняття як лекційні
- d) Ні, я не люблю виступати для аудиторії
- e) Ні, не цікаво
- f) Інше (вказіть) _____

7. Як ви ставитеся до семінарських занять?

- a) Схвалюю, вони допомагають підготуватися до іспиту
- b) Вони не потрібні
- c) Інше (вказіть) _____

8. Як би ви хотіли проводити практичні заняття? (можливий вибір кількох варіантів)

- a) Розбирати професійні завдання, пов'язані зі створенням об'єктів дизайну
- b) Індивідуальні завдання зі створення об'єктів дизайну зі свободою вибору інструментів та технік виконання

с) Роботи над помилками та створення власного проекту
d) Невеликі консультації персонально з кожним студентом та його проектом окремо.

е) Інше (вказіть) _____

9. Висока якість знань, на вашу думку, це насамперед:

- a) Великий обсяг теоретичних знань
- b) Практичні навички
- c) Теорія та практика в рівних пропорціях
- d) Інше (вказіть) _____

10. Оцініть рівень вашої задоволеності процесом навчання

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Місце для творчого натхнення чи листівки викладачеві

А.2. Анкета для студентів № 2

Якщо жодна з наведених варіантів відповідей Вас не влаштовує, запишіть свій варіант у пункті «Інше».

1. Чи змінилося ваше ставлення до навчання у порівнянні з початковим періодом навчання?

- a) Так, з'явився інтерес до навчання
- b) Так, я розчарована навчанням
- c) Ні, все, як і раніше, дуже подобається
- d) Ні, все, як і раніше, не подобається
- e) Інше (вказіть) _____

2. Чи вистачало вам наданого матеріалу в лекціях для виконання практичних завдань?

- a) так
- b) більше так, ніж ні
- c) ні
- d) більше ні, ніж так
- e) Інше (вказіть) _____

3. Чи стимулював викладач інтерес до дисципліни, чи мотивує її вивчення?

- a) так
- b) більше так, ніж ні
- c) ні
- d) більше ні, ніж так
- e) Інше (вказіть) _____

4. Чи отримували відповіді викладача на свої запитання?

- a) так
- b) більше так, ніж ні
- c) ні
- d) більше ні, ніж так

е) Інше (вказіть) _____

5. Чи прислуховувався викладач до пропозиції та бажань щодо проведення занять?

а) так

б) більше так, ніж ні

с) ні

д) більше ні, ніж так

е) Інше (вказіть) _____

6. Чи підвищували практичні заняття ваші професійні компетенції?

а) так

б) більше так, ніж ні

с) ні

д) більше ні, ніж так

е) Інше (вказіть) _____

7. Оцініть рівень вашої задоволеності процесом навчання

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Місце для творчого натхнення чи листівки викладачеві

А.3. Анкета для студентів після теми № 3

1. Чи все зрозуміло у пройденій темі?
 - а. Так
 - б. Ні
 - с. Важко відповісти
2. Чи потребуєте детальний розбір якихось пунктів або підтем у темі?
 - а. Так
 - б. Ні
 - с. Важко відповісти
3. Якщо так, то які саме?
Вкажіть _____
4. Що запам'яталося найбільше у вивченні?
 - а. Нічого не запам'яталося
 - б. Так були моменти. Вкажіть _____
5. Що сподобалося і хочеться застосувати у житті під час створення об'єктів дизайну?
 - а. Нічого не сподобалося
 - б. Сподобалось. Вкажіть _____
6. Що на вашу думку було найкориснішим і пізнавальним?
 - а. Нічого не сподобалося
 - б. Сподобалось. Вкажіть _____
7. Якби у вас була можливість повернути час тому, ви прослухали б цю тему ще раз?
 - а. Так
 - б. Ні
 - с. Важко відповісти
8. Чи є якісь побажання щодо подальшого проведення занять?
 - а. Ні, все подобається
 - б. Так, є побажання. Вкажіть _____

9. Чи подобається вам методика проведення завдань?

а. Так

б. Ні

с. Важко відповісти

10. Оцініть рівень вашої задоволеності процесом навчання

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Місце для творчого натхнення чи листівки викладачеві

Додаток Б

Бриф для клієнтів по дизайну середовищу

№	Питання	Відповідь
1	Яка кількість членів сім'ї збирається проживати у квартирі чи будинку?	
2	Вік кожного з сім'ї, їхня стать. Імовірність поповнення її у найближчому майбутньому.	
3	Зв'язки за спорідненістю членів сім'ї.	
4	Хобі, захоплення членів сім'ї, у зв'язку з якими в будинку потрібно буде розміщувати специфічні предмети (колекції, великогабаритний спортивний інвентар, музичні або технічні інструменти).	
5	Наявність домашніх тварин. Чи потрібно передбачати окреме місце?	
6	Гості - як часто, скільки, на який час. Чи є необхідність передбачити додаткові посадкові та спальні місця, місця для зберігання речей, вішалки для рушників та полички у ванній;	
7	Зміна функціонального зонування приміщення, потрібне розширення або зменшення площ приміщень.	
8	Збереження існуючих стін (перегородок)?	
9	Особливі побажання замовника щодо об'ємно-планувальних рішень (взаємозв'язок приміщень, їх трансформація).	
10	Переважний матеріал в обробці (дерево, кераміка, фарбування, шпалери, штукатурка, тощо).	
11	Побажання щодо пральної та сушильної машини.	
12	Яке управління світлом передбачати, перемикання з різних зручних точок або достатньо з одного місця	
13	Для кожного з приміщень - обладнання в деталях, наприклад: ванна або душова кабіна, чи потрібен гігієнічний душ.	
14	Кухонна техніка. Холодильник вбудований або окремий. Одинарний чи подвійний. Яка вбудована техніка – мікрохвильова піч, кавоварка, пароварка. Якщо техніка на робочій поверхні, то що саме – чайник, тостер, кавоварка, мультиварка.	
15	Варильна поверхня (скільки конфорок?)	
16	Духова шафа газ або електр. (маленький великий?)	
17	Бажана звукоізоляція приміщень (за наявності музичного обладнання, близькості санвузла до кухні тощо).	
18	Врахувати меблі та інші предмети, які господарі мають намір зберегти та перенести в новий інтер'єр: наявні меблі, килими, прилади, інструменти, книги та ін.	

19	Уподобання щодо використання в інтер'єрі рослин та квітів, текстильного дизайну, акваріумів, вітражів.	
20	Уподобання щодо влаштування теплої підлоги в конкретних приміщеннях.	
21	Чи потрібна заміна радіаторів?	
22	Уподобання щодо влаштування стель, чи можливе зниження.	
23	Плани з технічного оснащення - кондиціонери, домашні кінотеатри, проектори, телевізори, комп'ютери - кількість і в яких кімнатах їх розміщувати.	
24	Кольори, які не подобаються?	
25	Кольори, які подобаються?	
26	Освітлення. - Чи потрібний другий рівень освітлення на кухні (бра, світлодіодні стрічки і т.д.) або досить основного	
27	Які зони потрібно висвітлити окремо?	
28	Чи бажаєте бачити в інтер'єрі вітальні великі елементи декору (підкресліть, що саме): рослини, акваріуми, вітражі, камін Інше	
29	Які місця для зберігання потрібно передбачити: полиці, шафи для книг, ящики Інше ...	
30	Стильова перевага (якщо можна відповісти): Класицизм, Еклектика, Модерн, Арт Деко, Мінімалізм, Функціоналізм, Фьюжн, Кантрі, Псевдоруський стиль, Японський стиль, Середземноморський стиль, Англійська класика, Скандинавський стиль, Індійський стиль, Марокканський стиль, Етнічний, Рустикальний, Індустріальний, Сімдесяті, Вісімдесяті, Богемний, Дзен.	
31	Побажання	

Додаток В

Анкета для замовника (Технічне завдання)

ПІБ _____

Пошта, телефон _____

Адреса проживання _____

Адреса об'єкта _____

Площа _____ Кількість кімнат _____ Поверх _____

1. Склад проживаючих членів сім'ї, стать та вік? _____

2. Рід занять кожного з членів сім'ї, хобі, захоплень (полювання, музика, читання, спорт та ін.)? _____

3. Яка кількість гостей ви приймаєте у себе вдома та як часто? Чи потрібні додаткові спальні місця? (у якій кімнаті?) _____

4. Чи готуйте їжу вдома? Яка техніка на кухні потрібна? _____

5. Холодильник (маленький, середній, великий, з функцією приготування льоду) _____
6. Витяжка _____
7. Подрібнювач у мийці _____
8. Посудомийка _____
9. Винний холодильник _____
10. Варильна поверхня (скільки конфорок?) _____
11. Духова шафа газ або електр. (маленький, великий?) _____

12. Мікрохвильова піч _____
13. Кавомашина (вбудована, чи окремо стоїть) _____

14. Інше _____
15. Барний стіл _____
16. Острів _____
17. Обідній стіл (кількість персон) _____
18. Наявність тварин: кішка, собака, акваріум, змії, птах і т.д. кількість?

19. Чи потрібні зміни у плануванні квартири (будинку)? _____

20. Чи потрібна заміна вхідних дверей?
21. Чи потрібна заміна вікон? (на які? переваги, кількість вікон)
22. Стильова перевага (якщо можна відповісти): Класицизм, Еклектика, Модерн, Арт Деко, Мінімалізм, Функціоналізм, Фьюжн, Кантрі, Псевдоруський стиль, Японський стиль, Середземноморський стиль, Англійська класика, Скандинавський стиль, Індійський стиль, Марокканський стиль, Етнічний, Рустикальний, Індустріальний, Сімдесяті, Вісімдесяті, Богемний, Дзен.

23. Колірні переваги членів сім'ї? _____

24. Кольори, які не подобаються? _____
25. Який орнамент вам подобається: смужка, горох, клітка, квіти, вензель, східні огірки та інші? _____
26. Якому кольору дерева віддаєте перевагу (темний або світлий)?

27. Де б ви хотіли розмістити комп'ютер (у дитячому, на спеціальному робочому місці чи там, і там)? _____
28. Де планується домашній кінотеатр? _____
29. Скільки телевізорів хотіли б розмістити у яких кімнатах? _____

30. Де ви хотіли б розмістити телефонну базу, інтернет? _____
31. Які сантехнічні прилади плануються у санвузлах? (ванна, унітаз,

унітаз з функцією біде, душова, біде, пральна машина, сушильна машина, система очищення води Аквафор, бойлер, ін.) _____

32. Пральна окрема (пральна машина, сушильна машина, шафа під хімію, шафа під білизну) _____

33. Скільки кондиціонерів та в яких кімнатах? Або замінити на систему холодної стелі? _____

34. Використання системи розумного будинку? (Датчики руху, управління освітленням, клімат контроль (управління опаленням та кондиціонуванням), дистанційне керування шторами (жалюзі), аудіо мультирум, контроль проникнення на об'єкт, протипожежний захист, контроль протікання води, контроль витоку газу, імітація присутності на об'єкті, відеоспостереження, економія електроенергії, смарт скла, застосування робота, інше) _____

35. Присутності в інтер'єрі каміна (біокамін, камін з димоходом)? _____

36. В інтер'єрі врахувати (існуючі меблі, килими, скульптури, картини, колекції прилади, інструменти, книги та ін.)? _____

37. Переважне використання настінних матеріалів за основними приміщеннями: керамічна плитка, камінь, мармур, декоративні шкіряні панелі, декоративне фарбування, декоративна штукатурка, дзеркала, скло, метал, шпалери, шпалери під фарбування, мозаїка, розпис стін, трафарет, декоративні 3D панелі декоративні дерев'яні панелі? _____

38. Переважне використання підлогових матеріалів в основних приміщеннях: керамічна плитка, шкіряна плитка, мармур, керамограніт, декоративна галька, мозаїка, килими, дерев'яна інженерна дошка, ламінат, модульний паркет, масив, металеві плити, наливна підлога _____

39. Зони теплої підлоги (санвузли, кухня, балкон, інше)? _____

40. Чи потрібна звукоізоляція та шумоізоляція (у яких приміщеннях? Стеля, стіни, підлога) _____

41. Міжкімнатні перегородки з якого матеріалу? (піноблок, моноблок, цегла, гіпсокартон або ін.) _____

42. Чи потрібна заміна радіаторів? (вбудований конвектор у підлогу, підлоговий конвектор, настінний радіатор) _____

43. Чи є алергія у мешканців? (на шерсть, на певні матеріали, хімію, ін.?) _____

44. Місце, де сім'я найчастіше збирається, проводить спільний час? _____

45. Очікуваний ефект нового інтер'єру? (підвищення рівня життя, відображення статусу, підвищення комфорту та затишку, збільшення місць зберігання, ергономічність інтер'єру, високотехнологічний інтер'єр оснащений сучасними інноваціями, спокійний інтер'єр, екстравагантний інтер'єр, яскравий інтер'єр, ін.) _____

46. Чи потрібна спортивна зона? _____

47. Коли плануєте заїхати до нового будинку? _____

48. Якому освітленню віддаєте перевагу? По приміщеннях (холодний, теплий, яскравий, приглушений) _____

49. Які тони в обробці віддаєте перевагу? (теплі, холодні, яскраві, спокійні, пастельні, світлі, темні) _____

50. Чи передбачається використання в інтер'єрі ексклюзивних предметів меблів, розпис стін або стелі, індивідуальна декоративна плитка, бібліотека, нестандартне ліжко, нестандартні гардеробні, подіуми, вітрини для особистої колекції предметів, ліпнини, декору, виконаних на замовлення за індивідуальним проектом? _____

51. Чи є переваги за розмірами та типом міжкімнатних дверей? (одностулкові, двостулкові, з прихованим коробом, з мдф, з масиву, під фарбування, скляні в металевій рамі, скляні монолітні, дзеркальні, вбудовані розсувні, розсувні по поверхні стіни, з розписом, з різьбленням, з фасками,

монолітні, висотою 2100, 2200, 2300, 2500, під стелю або ін., ширина) _____

52. Чи є пріоритети у виборі фірм-постачальників товарів та послуг – з точним зазначенням контактів? (техніка, меблі, кухня, світло, сантехніка, текстиль, шпалери, тощо) _____

53. Чи потрібний авторський нагляд? _____

54. Чи потрібний технічний нагляд? _____

55. Чи потрібна послуга комплектація проекту? _____

56. Чи є у Вас надійна будівельна бригада, яка вміє читати креслення та виконувати складні будівельні роботи, досвід роботи з дорогими матеріалами (чернові роботи, інженер електрик, інженер сантехнік, інженер з опалення та водопостачання, інженер з вентиляції та кондиціонування, чистові роботи)?

Дата «____» _____ 20__р.

П.І.Б. _____

Підпис _____