

СЕКЦИЯ 23

«СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИСКУССТВОВЕДЕНИЯ И ДИЗАЙНА В ОБРАЗОВАНИИ, СОЦИОКУЛЬТУРНОМ И ЭКОНОМИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ ОБЩЕСТВА»

СОДЕРЖАНИЕ

НАПРАВЛЕНИЯ РАБОТЫ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОЙ ЛАБОРАТОРИИ КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА ОРЕНБУРГСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА Живаева О.О.....	3580
ПРОБЛЕМЫ ПРОДВИЖЕНИЯ И ЭКСПОНИРОВАНИЯ ЛОКАЛЬНЫХ ХУДОЖНИКОВ Карпова Э.В.	3583
ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ- ДИЗАЙНЕРОВ, УЧИТЫВАЯ ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ В КРУПНЫХ КОМПАНИЯХ Литаврина А.В.....	3588
ДИЗАЙН СОВРЕМЕННЫХ ГЕРАЛЬДИЧЕСКИХ ЗНАКОВЫХ ФОРМ (НА ПРИМЕРЕ РАЗРАБОТКИ ГЕРАЛЬДИЧЕСКИХ ЗНАКОВ ВОЕННОГО УЧЕБНОГО ЦЕНТРА ПРИ ОГУ) Путинцева Т.А., канд. искусствоведения, доцент	3593
ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ Рябов С.В.....	3598
К ВОПРОСУ ОБ ЭРГОНОМИЧЕСКОЙ СУЩНОСТИ АДАПТАЦИИ В ДИЗАЙНЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ Тарасова О.П., канд. пед. наук, доцент	3606
МЕТОДИКА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ: «ОПИСАТЕЛЬНАЯ МОДЕЛЬ» Толстова А.А.	3610
ОБЗОР НАУЧНОГО НАПРАВЛЕНИЯ КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА ОГУ: «ИНКЛЮЗИВНЫЙ ДИЗАЙН ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ» Туйсина Д.М., канд. искусствоведения	3617
К ПРОБЛЕМЕ ОБУЧЕНИЯ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ ОСНОВАМ ПРОЕКТИРОВАНИЯ (НА ПРИМЕРЕ ЗАДАНИЯ «ДИЗАЙН- ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИТРИН») Халиуллина О.Р., канд. искусствоведения	3626
«МЕНТАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ» В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА Цой В.В., Мусабекова Ж.М.....	3629
ФРИРАЙТИНГ КАК МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ КРЕАТИВНАЯ ТЕХНИКА ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ Цой В.В. , Усхопчик Е.В.	3633
ЭФФЕКТИВНОСТЬ МЕТОДИКИ «SCAMPER» ПРИ РЕШЕНИИ ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАЧ Цой В.В., Черникова А.А.....	3637
ЦЕНТРЫ ДИЗАЙНА И ПРОТОТИПИРОВАНИЯ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ Чепурова О.Б., канд. искусствоведения, доцент, Чепуров И.В.	3641
ОРЕНБУРГ – ГОРОД ТВОРЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. ИСТОРИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОЕКТА «МОЛОДЫЕ ХУДОЖНИКИ» Шлеюк С.Г., канд. искусствоведения, доцент.....	3650

ИМИДЖ КАК ОДИН ИЗ ФАКТОРОВ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИХ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ УСПЕХ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА
ПО ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОМУ РЕДАКТИРОВАНИЮ
Яньшина М.М., канд. искусствоведения 3658

**НАПРАВЛЕНИЯ РАБОТЫ ИСКУССТВОВЕДЧЕСКОЙ ЛАБОРАТОРИИ
КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА
ОРЕНБУРГСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА**

Живаева О.О.

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»**

Искусствоведческая лаборатория существует на кафедре дизайна Института социально-гуманитарных инноваций и массмедиа Оренбургского государственного университета. Деятельность лаборатории ведется на базе изучения дисциплин историко-искусствоведческого цикла (история и теория искусств, история культуры и искусств, история дизайна, история интерьера, история ландшафтного дизайна, история и теория издательского дела) в рамках развития студенческого научного общества СНО кафедры дизайна.

Целью работы лаборатории является актуализация и развитие получаемых в процессе обучения практических навыков и умений студентов для формирования способности понимать художественное произведение в единстве содержания и формы. Работа ведется по следующим направлениям деятельности: исследовательское, проектное и культурно-просветительское.

Исследовательское направление.

В настоящее время предметом исследовательского интереса является категория художественного стиля. Студенты на основе комплексного подхода учатся решать исследовательские вопросы о принципах стилеобразования, о составе стилеобразующих элементов, о выявлении факторов, влияющих на становление и развитие исторических стилей и направлений, об особенностях интерпретации содержания художественного произведения с учетом стиля и культурно-исторического контекста.

Темы, разработанные в 2022 учебном году:

- 1.«Русский стиль» в контексте года культурного наследия народов России.
- 2.Имя в дизайне интерьера.
- 3.Мир древнего эллина.

Русский стиль был рассмотрен как феномен русской культуры с точки зрения предпосылок возникновения, контекста становления и развития, характеристики стилистических принципов, закономерностей формо- и смыслообразования. Изучение вопроса становления русской темы в истории русской живописи проводилось на примере творчества художников И.П. Аргунова, А.Г. Венецианова. Вопросы возрождения национальных традиций в русском декоративно-прикладном искусстве конца 19 в. были рассмотрены на примере анализа деятельности мамонтовского кружка, кружка княгини М.К. Тенишевой, деятельности училища им. С.Г. Строганова по

собирацию и изучению традиций древнерусского декоративно-прикладного искусства.

Результаты исследовательской работы по изучению русского стиля студенты группы 20Д(ба) ДС представили на круглом столе «Искусство народов России XIX в.», организованном кафедрой истории ИСГИМ ОГУ. На материалах докладов студенты подготовили статьи для публикации в сборнике статей круглого стола (ред.-сост. доцент кафедры истории ОГУ Е.Ф. Томина).

Проектное направление.

В рамках проектного направления искусствоведческой лаборатории в настоящее время ведется работа по развитию культурно-просветительского проекта «Твой камертон». На данном этапе решаются задачи по разработке мероприятий, а также по поиску возможностей для их реализации.

Проект «Твой камертон» направлен на развитие исполнительской практики г. Оренбурга и Оренбургской области. Целью проекта является создание площадки творческого диалога между опытными музыкантами-профессионалами концертного уровня и учащимися учебных заведений Оренбургской области. Проект направлен на обеспечение одного из важнейших условий успешного профессионального роста в творческих профессиях, а именно создание возможностей для культурного диалога между состоявшимися мастерами исполнительского мастерства и начинающими делать первые шаги в профессии учащимися. В качестве форматов для взаимодействия предлагается организация и проведение мастер-классов, концертов, организация и проведение фестиваля с участием наставников и учеников.

Историческим ориентиром для разработки концепции проекта был выбран феномен русских литературно-музыкальных салонов. В рамках проекта ведется исследовательская работа по изучению истории русских столичных и провинциальных салонов, их роли в развитии художественной культуры России в XIX в., художественных вкусов в салонах столиц и провинции, восприятие лучших достижений европейской культуры через личные контакты и взаимодействие. Изучение этого круга вопросов направлено на решение задач по возрождению традиций и сохранение культурного наследия, а также на развитие культурного диалога во времени.

В команде проекта студенты-дизайнеры (профиль «графический дизайн») разрабатывают фирменный стиль, элементы визуальной коммуникации проекта (листовки, плакаты, буклеты, элементы сувенирной продукции и т.п.), учатся решать организационные вопросы при проведении мастер-классов.

Культурно-просветительское направление.

Мероприятия данного направления деятельности лаборатории направлены на развитие художественного восприятия, эстетического вкуса. Другими словами, помогают найти ответы на вопросы «как смотреть» и «на что смотреть», чтобы научиться видеть и понимать выразительный язык художественного образа. Культурно-просветительские мероприятия лаборатории проходят при поддержке и сотрудничестве с оренбургской

областной научной библиотекой им. Н.К. Крупской, музеем изобразительных искусств, губернаторским краеведческим музеем.

В отделе искусств и отделе редких книг областной библиотеке преподавателем О.О. Живаевой была подготовлена и прочитана для студентов-дизайнеров серия лекций на следующие темы:

1. Книжные издания 18-19 вв. из собрания отдела редких книг.

2. Русская периодическая печать «Серебряного века»: журналы по художественной культуре «Мир искусства», «Аполлон», «Весы », «Золотое руно».

3. Искусство и культура пушкинского времени в книжных изданиях 19-20 вв.

При поддержке администрации областной библиотеки им. Н.К. Крупской, а также сотрудников отдела искусств были подготовлены и проведены вечера камерной музыки:

1. «Музыка салонов Петербурга» при участии солиста барочной капеллы «Золотой век» В.И. Коденко (виолончель, Санкт-Петербург, партия фортепиано О.О. Живаева).

2. Литературно-музыкальный салон «Романсы М.И Глинки, А. Даргомыжского на стихи А.С. Пушкина, М.Ю. Лермонтова» при участии Л.С. Горбачевой (сопрано, Санкт-Петербург, сценарий мероприятия и партия фортепиано О.О. Живаева).

Благодаря сотрудничеству и взаимодействию между лабораторией и музеем им. В.С. Черномырдина в 2022 году были реализованы следующие мероприятия:

1. Знакомство студентов кафедры дизайна и кафедры истории с международным культурно-просветительским проектом «Theatred», просмотр фильма арт-лектория «Ночь в Лувре: Леонардо да Винчи» с дальнейшим обсуждением фильма и написанием эссе.

2. Знакомство с творчеством современных художников Оренбургской области – «Братья Буровы». Лекторий, просмотр фильма «Буров и Буров», обсуждение-дискуссия по фильму.

3. Просмотр фильма проекта «Theatred» «Палладио: власть архитектуры» с последующим обсуждением и написанием эссе.

Реализуемые направления деятельности искусствоведческой лаборатории способствуют расширению и актуализации теоретических знаний студентов, а также создают условия для развития практических навыков и умений в рамках формируемых профессиональных компетенций.

ПРОБЛЕМЫ ПРОДВИЖЕНИЯ И ЭКСПОНИРОВАНИЯ ЛОКАЛЬНЫХ ХУДОЖНИКОВ

Карпова Э.В.

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Оренбургский государственный университет»,

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**«Уральский государственный архитектурно-художественный
университет»**

Каждый человек, профессионально занимающийся искусством, так или иначе считает важным не только достойно продемонстрировать свои работы публике, но и найти потенциального покупателя. Современный мировой арт-рынок предлагает художникам множество возможностей для продвижения и экспонирования – частные галереи, ярмарки искусства, онлайн-платформы. Если говорить про российскую культурную индустрию, то в крупных городах подобные тенденции также постепенно набирают обороты: в Москве и Санкт-Петербурге открываются арт-кластеры в бывших индустриальных зданиях, активно функционируют галереи современного искусства, музейные структуры уделяют большое внимание продвижению молодых местных художников.

В небольших российских городах ситуация кардинально иная – несколько крупных музеев и, в лучшем случае, одна-две частные галереи, экспонирующие и продающие современное искусство. Оренбург не обладает и такими возможностями. Оренбургский областной музей изобразительных искусств располагает монополией на выставочную деятельность – в его ведении находится несколько музеев и выставочных залов. К сожалению, организовать выставку художника, которому меньше 50 лет, к тому же не состоящего в союзе художников, практически невозможно. Музей проводит многочисленные юбилейные выставки известных оренбургских художников, тематические выставки, мероприятия к различным памятным датам. Руководство не принимает во внимание растущее сообщество молодых художников, которым важно выставляться для своего дальнейшего развития и продвижения в культурной среде города.

Одной из площадок музея изобразительных искусств является выставочный зал, расположенный на улице Володарского, 13. В пространстве зала проходят регулярные выставочные проекты, например, ежегодная выставка молодых художников, которая всегда собирает как много интересных и разноплановых работ, так и многочисленных зрителей. В данный период времени выставочный зал закрыт на ремонт, но до его начала на первом этаже экспонировались произведения искусства на продажу. Стоит отметить, что работы долгое время висели одни и те же и представляли сомнительную

художественную ценность. Вряд ли, горожанин или приезжий мог бы составить представление о творчестве оренбургских художников на основе данных работ.

Кроме музея изобразительных искусств, в Оренбурге существует губернаторский историко-краеведческий музей, который ведёт активную выставочную деятельность. За последние несколько лет в коллектив музея пришли молодые и активные сотрудники, постепенно меняющие устаревшее и «законсервированное» пространство. Помимо этого, музей имеет несколько выставочных залов в молл «Армада», в которых проводятся художественные выставки, в том числе и молодых авторов. Постепенно губернаторский музей, который было принято считать музеем истории и краеведения, занимает весомую позицию в художественной жизни Оренбурга.



Рисунок 1 - Экспозиционное пространство галереи «Арта».
<https://vk.com/galleryarta>

Первая частная художественная галерея «Арта» (рис. 1) в Оренбурге открылась на улице 9 января, 38 в 1991 году. Её владелец, Владимир Ольхов, активно дружил с местными художниками и принял решение заняться предпринимательской деятельностью в сфере искусства [1]. В галерее проходили выставки и осуществлялась продажа картин. Недавно галерея приостановила своё существование. С 2010 по 2016 год просуществовала галерея МП (Марины Плющиковой) по адресу: улица Донецкая 4/2. Целями галереи было знакомство жителей города с современными направлениями в искусстве, «пропагандирование творчества оренбургских художников», а также возможность приобретения произведений искусства, антиквариата, предметов интерьера [2]. В галерее МП проходили занятия в изо-студии и проводились мастер-классы по декоративно-прикладному искусству от оренбургских художников – Екатерины Ескиной и Максима Дугушкина. Кроме того, в галерее МП проходили лекции по искусству от искусствоведа Ольги Кобер.

Четыре года просуществовала частная галерея искусств «На Пушкинской», открытая как социальный проект меценатом Михаилом

Конновым в 2016 году. Вход в галерею был свободный, в том числе и на разнообразные мероприятия: встречи с художниками, лекции, кинопоказы. Галерея была сильной точкой притяжения для любителей искусства, привлекала много молодёжи. Но направлена она была на экспонирование искусства и развитие культуры в городе, не занимаясь коммерческой деятельностью по продаже произведений искусства. Несмотря на некоммерческий характер, галерея искусств «На Пушкинской» активно популяризировала оренбургское искусство и знакомила зрителей с художниками (рис. 2). В 2020 году пространство было закрыто, а сейчас стало дополнительной площадкой для выставочных проектов музея изобразительных искусств.



Рисунок 2 - Встреча с Владимиром Ерышевым в галерее искусств «На Пушкинской». <https://vk.com/galleryatpushkinst>

На данный момент в Оренбурге не функционирует ни одной частной галереи, хотя имеется большой запрос на подобную деятельность со стороны художественного сообщества. Важно не только предоставить возможность художникам участвовать в выставочных проектах и продавать свои работы, но и подготовить аудиторию. Большинство музейных событий рассчитаны на достаточно узкий круг зрителей, на выставки приходят одни и те же люди, которые следят за культурной жизнью города. Среднестатистический горожанин достаточно редко посещает музеи и галереи, если же говорить о покупке произведений искусства, то круг людей, готовых это сделать ещё более узкий.

В 2022 году в городе появился новый формат экспонирования и продажи объектов искусства – выставка-маркет. Мероприятие предполагает собой проведение выставки-продажи разнообразных авторских произведений, включающих в себя не только картины, но и неоформленные работы, этюды, мерч, керамика, изделия из дерева и полимерной глины. Важной задачей выставки-маркета становится не только знакомство жителей и гостей города с

оренбургскими художниками, но и коммуникация внутри художественного сообщества и выход его на качественно новый уровень.

Первая выставка-маркет оренбургских художников «Хлеба и зрелищ» прошла 3-4 декабря 2022 года в пространстве «Некафе», которое находится на улице Кирова, 13. Событие состоялось в рамках городского фестиваля «Степная история». На выставке были представлены работы двадцати местных художников, начинающих и хорошо известных жителям города: абстрактные композиции Александра Курилова, живопись Яны Ческидовой, натюрморты Екатерины Процев, линогравюра Анастасии Черновой, акварели Анны Щёголевой и Александры Назаровой, авангардные работы Николая Есина (Дед) и Ивана Захарова [3]. На выставке в «Некафе» (рис. 3) можно было не только посмотреть экспозицию и приобрести работы, но и пообщаться с художниками – коммуникация с авторами помогает подготовить аудиторию к пониманию современного искусства. Важно помочь оренбуржцам понять, что искусство ближе, чем кажется, а художникам нужна поддержка со стороны зрителя.



Рисунок 3 - Выставка-маркет «Хлеба и зрелищ».

<https://vk.com/orenburggallery>

Успешное проведение первой выставки-маркета подтолкнуло организаторов на скорое проведение ещё одного подобного мероприятия: 24-25 декабря в баре Jawsspot прошла новогодняя выставка-маркет. В событии приняли участие шестнадцать художников, а также художники из реабилитационного центра «Потенциал» – дети с особенностями развития нарисовали новогодние рисунки, на основе которых были напечатаны почтовые открытки. Новогодний маркет собрал большое количество разнообразной аудитории, многие зрители пополнили свои художественные коллекции, а некоторые совершили свою первую покупку картины. Художники активно общались между собой и с гостями, рассказывали про свои работы, особенности творческого метода и взгляды на искусство. Комфортная

атмосфера за пределами музейных залов позволила привлечь новую аудиторию, которая редко посещает выставочные мероприятия.

Состоявшиеся выставки-маркеты позволяют сделать выводы о том, что культурная среда Оренбурга нуждается в дополнительных независимых площадках для экспонирования современного искусства и позиционирования локальных художников. К минусам подобных «кочующих» маркетов относится их краткосрочный характер и стихийность проведения. Для серьезной и последовательной работы необходимо отдельное галерейное пространство, которое будет центром притяжения молодежи, любителей искусства, местных и приезжих художников. Галерея будет представлять срез современных оренбургских авторов, функционировать как экспозиционное пространство, библиотека книг по современному искусству и площадка для проведения лекций и встреч с художниками.

Список литературы

1. Кобер О. И. Меценатство и коллекционирование в провинции: на примере галереи искусств М.Ф. Коннова в Оренбурге // Искусство Евразии [Электронный журнал]. 2021. № 2 (21). С. 76–91. URL: <https://doi.org/10.46748/ARTEURAS.2021.02.007>.
2. Галерея МП [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://vk.com/galereya_mp (дата обращения: 13.01.2023)
3. Оренбург Медиа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://orenburg.media/?p=166572> (дата обращения: 13.01.2023)

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ-ДИЗАЙНЕРОВ, УЧИТЫВАЯ ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ В КРУПНЫХ КОМПАНИЯХ

Литаврина А.В.

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»**

На современном этапе, когда интенсивно идет модернизация во всех сферах жизни общества, особое внимание стоит уделить развитию дизайна. «Дизайн – это творческая деятельность, целью которой является формирование гармоничной предметной среды, наиболее полно удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека» [1]. Кроме того, стоит отметить, что это явление имеет множество направлений и перспектив развития, учитывая креативные подходы и новые задачи, которые ставит перед дизайнером общество, а так же существование непрерывного профессионального образования. Дизайнер должен не только быстро адаптироваться к стремительно меняющимся условиям жизни, но и уметь развивать благоприятные креативные тенденции в социальной, культурной, экономической областях жизни общества.

Важно заметить, что в современных реалиях акцент ставится на создании творческого пространства. «Именно дизайн в сегодняшнем мире отвечает за эстетическое и культурное содержание человечества, так как он окружает нас повсюду и во всем, в каждой вещи. Дизайн сформировался как самостоятельная дисциплина и его задача создать культурное общество» — утверждает Т. Ю. Быстрова [2].

Современный дизайн в мировой практике является прежде всего основой качества для потребителей и средством конкурентоспособности для компаний. Таким образом, в контексте данной темы особое внимание будет уделено актуальным задачам и проблемам, которые стоят перед дизайнером и подготовке студентов к профессиональным методам работы над дизайн-проектами самостоятельно и в команде.

В условиях рынка фирмы предъявляют новые требования к дизайнерам, которые дополняются экономическими знаниями, пониманием в области бренд-стратегий, навыками проводить экспресс-анализ рынка, делать обзор работ конкурентов, определять потенциального потребителя, нести экономическую ответственность за свои решения. Обязательное требование компаний - специалист-дизайнер должен уметь вести деловые переговоры и владеть методиками работы с потребителями. Соответственно, можно сделать вывод, что дизайнеру необходимо иметь такое качество как эмпатия, он должен уметь смотреть на мир глазами других людей, видеть их потребности, понимать их желания, определять стоящие перед ними задачи. Специалист этой области должен владеть принципами когнитивной психологии, изучающей память,

различные свойства внимания, эмоции человека, лежащей в основе эмоционального дизайна, который стремительно развивается в последнее десятилетие.

Так, вышеизложенное позволяет актуализировать факт того, что современному специалисту в области дизайна необходимо в своей работе объединять знания из большого количества наук и дисциплин. Не все дисциплины в том или ином объеме преподаются сегодня в вузах, поэтому для увеличения знаний и умений можно использовать различные курсы и программы дополнительного образования. Важно отметить, что в университете дается крепкая база, но ее необходимо постоянно дополнять и расширять, так как мир сейчас быстро развивается. Существенно повлиять на решение данной проблемы возможно с помощью системы открытого образования, которое активно формируется в последнее время.

На сегодняшний день для данной системы дизайн-образования существуют разнообразные варианты – это мастер-классы, on-line обучение, объемные образовательные программы, дизайнерские летние школы, интенсивы, тренинги, воркшопы и другие обучающие мероприятия для студентов и специалистов, желающих повысить уровень своего образования.

Сегодня можно подчеркнуть, что востребованность открытого образования среди студентов является следствием постепенного отказа от инструктивной модели образования, когда «авторами» инструкции являются профи-взрослые, и перехода к проектированию контуров новой образовательной модели, исходя из того, что творчество становится социальной, индивидуальной и производственной ценностью. Так, вышеизложенное позволяет актуализировать факт того, что открытое образование становится реальией современного Российского дизайн-образования.

Так же на современном этапе особую актуальность приобретает целесообразность наряду с обязательными дисциплинами рекомендовать набор спецкурсов. Здесь очень важно уделить особое внимание именно таким направлениям как психологическая подготовка специалистов, обучение навыкам ведения диалога с заказчиком и методам коммуникации, способности принятия самостоятельных решений. Стоит отметить, что на сегодняшний день спецкурсы играют формальную роль в системе многоуровневого образования в вузах. Они лишь расширяют кругозор студента и дают дополнительные знания, это вносит разнообразие в учебный процесс, но, к сожалению, мало относится непосредственно к овладению профессией.

В связи с этим, актуальной задачей современного образования стоит необходимость предоставить каждому студенту возможность моделировать свое образование, ориентируясь на собственные интересы и способности, выбрать обучение в тех направлениях, где он хочет получить более глубокое знание профессии. В итоге это приведет к расширению границ основных дисциплин, так как студенту будет предложено несколько направлений в пределах одной дисциплины. И впоследствии, у него появится возможность

выбрать для себя более узкое направление, именно то, в котором он хочет получить более глубокие знания и умения в области дизайна. Однако, это возможно только в случае дополнительного обучения на спецкурсах и интенсивах. В результате, спецкурсы должны стать средством гибкой системы высшего образования, достаточно мобильной и продуманной, что позволит модернизировать систему в целом.

Наряду с этим, в течении последних лет возрос спрос работодателей на специалистов с высоким владением специализированными прикладными программами и навыками работы в большой команде над крупными комплексными проектами, используя BIM-технологии. Это, отчасти, связано с тем, что с 2020 года применение технологий информационного моделирования в процессах проектирования, строительства и эксплуатации зданий и сооружений, возводимых за счет бюджета РФ, стало обязательным условием согласования проекта. Кроме того, актуальность использования BIM-моделирования имеет ряд значительных преимуществ, таких как возможность охватить все стадии производства и жизнеобеспечения проектируемого объекта: сбор данных, проектные работы, строительство, эксплуатацию и оснащение. В данном случае компьютерная модель содержит в себе всю необходимую информацию о проекте. И тем самым позволяет собрать воедино, рассчитать и согласовать модель, создаваемую разными специалистами и избежать внутренних коллизий. Это существенно влияет на деятельность компании, увеличивая производительность и уменьшая сроки работы над объектом, так как специалисты, задействованные в процессе имеют полную взаимосвязь со всеми типами информации, которая обновляется автоматически при внесении каких-либо изменений.

В современном мире компьютерное моделирование становится новым инструментом мышления дизайнера, конструктора, инженера, что несомненно влияет на профессиональное образование. «Новые технологии вынуждают быть более динамичными, готовыми к постоянным изменениям. В полной мере это касается и методик, приемов преподавания в дизайн-образовании» [5]. Сегодня есть возможность в короткие сроки поменять компьютерную программу, необходимую специалисту для дальнейшей работы. Существенно влияет тот факт, что сейчас процесс освоения компьютерными технологиями с каждым годом все больше и больше сокращается из-за большого количества информации, находящейся в открытом доступе. Здесь можно выделить как положительные, так и отрицательные моменты. Доступность информации позволяет быстро переключиться на нужную программу, получить необходимые на начальном уровне навыки и приступить к работе практически сразу. При этом универсальность интерфейса программы позволяет работать специалистам разных областей, к примеру, конструкторам, инженерам, архитекторам и дизайнерам. Отрицательным моментом быстрого обучения моделированию является то, что студенты, порой не имея достаточных знаний в области конструктивных и инженерных дисциплин, допускают ошибки и неточности в

проектировании объекта, которые визуально не видны, скрыты на «картинках», но присутствуют в BIM модели.

«Профессиональное владение современными технологиями в области дизайна есть важнейшее условие для воспитания специалиста в высшей школе дизайна. В качестве средства реализации компетентностного подхода для дизайнерских специальностей необходима такая информационная система, под которой понимается совокупность технических, программных, методических средств, позволяющих применять в образовательном процессе информационные компьютерные технологии, а также осуществлять сбор, хранение и обработку данных» [4].

В этой связи вузы стремятся предоставить возможность студентам получить образование в области компьютерных технологий с использованием BIM-моделирования. Несколько лет назад СПбГАСУ стал партнером AUTODESK и внедряет в образовательный процесс программу Autodesk Revit, разработанную специально для работы в формате BIM. В настоящее время во многих университетах идет активная работа по продвижению блока дисциплин, обучающих владению компьютерными программами - ArchiCAD и Revit, разрабатываются новые курсы с учетом современных требований. Однако, на сегодняшний день большое внимание уделяется в первую очередь индивидуальной работе каждого студента над своим проектом, обучение профессиональной работе в команде в вузах не ведется. Возможно, поэтому работа в BIM программах в большой команде над одним проектом вызывает у молодых специалистов трудности, в первую очередь из-за отсутствия опыта.

Так же, говоря о ключевых условиях работы дизайнера в компании, на современном этапе особую актуальность приобретает такой показатель как эффективность и ключевым в этом случае будет вопрос – «работает ли картинка?» Здесь очень важно уделить особое внимание такому вопросу, как проектно-сметная документация. Слабая, непроработанная документация – еще одна проблема современного образования. В современном образовательном процессе отчетливо наблюдается смещение в сторону декоративно-художественного проектирования, при этом мало внимания уделяется функционально-конструктивным решениям при разработке проекта. Таким образом, текущее состояние проблемы указывает на недостаточный уровень технической и технологической подготовки студентов. В итоге это приводит к снижению общего уровня профессиональной подготовки будущих специалистов и, в последующем, их низкой конкурентоспособности. Следует учитывать, с каждым годом требования к дизайнерам со стороны крупных компаний становятся жестче, это приводит к тому, что выпускники дизайнерских вузов существенно проигрывают техническим специалистам. По этим же причинам в дизайнерских бюро ведущие должности дизайнеров часто занимают молодые люди мужского пола, имеющие высшее техническое образование, а не дизайнеры, среди которых преимущественно выпускницы.

В сегодняшних реалиях требования компаний и фирм к работе над проектной документацией достаточно велики. Современные проекты содержат

большое количество чертежей, которые имеют высокую детальность и проработанность планов, сложную систему конструктивных элементов и узлов, схемы, спецификации, сметы. Кроме того следует учитывать, что существуют нормы и требования к оформлению проектной документации, именно поэтому важно чтобы дизайнер умел работать с нормативной документацией: СНиП, ГОСТ, СП, НПБ, СанПиН, все это требует высокого уровня подготовки специалиста.

Задача вуза состоит не только в предоставлении определенной базы знаний, но и в создании условий, максимально приближенных к профессиональной деятельности специалиста-дизайнера на период обучения студентов. Однако, это возможно только в случае постоянного обновления образовательных программ, создания дополнительных интенсивов, курсов и воркшопов с привлечением высококвалифицированных дизайнеров и других специалистов смежных профессий.

Список литературы

1. Кононыхина, И. А. Особенности подготовки к профессиональной деятельности будущего специалиста-дизайнера / И. А. Кононыхина // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2010. – №1.
2. Быстрова, Т. Ю. Об имиджелогии и философии дизайна [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://taby27.ru/image_design-philosophy/dizajn.html (дата обращения: 22.12.2022).
3. Радвил, Н. И. Проблемы современного российского дизайн-образования / Н. И. Радвил // Культура. Духовность. Общество. – 2013. – №5.
4. Гончарова, Е. В. Инновации и проблемы дизайн-образования в контексте общекультурных ценностей / Е. В. Гончарова // Омский научный вестник. – 2013. – №1. – С. 223-225.
5. Яковлева, С. И. Профессиональное дизайн-образование и проектная деятельность. Проблемы подготовки дизайнеров / С. И. Яковлева, М. Е. Лопатина // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – №63-1 – С. 425-427.
6. Салтыкова, Г. М. Методика преподавания дизайна в обучении студентов направления подготовки дизайн / Г. М. Салтыкова // Ученые записки Орловского государственного университета. – 2021. – №3 (92). – С. 289-292.
7. Клименко, В. А. Аналитические заметки о проблемах высшего дизайн-образования в России / В. А. Клименко, Е.Э. Павловская // Вестник Томского государственного университета. История. – 2019. – №59 – С. 210-217.
8. Архитектура и дизайн в цифровую эпоху. Коллективная монография по материалам Международной научной конференции. Москва, 23–24 апреля 2021 года. / Отв. ред.: А. Н. Лаврентьев, А. В. Сазиков. – Москва: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2021. – 554 с.

ДИЗАЙН СОВРЕМЕННЫХ ГЕРАЛЬДИЧЕСКИХ ЗНАКОВЫХ ФОРМ (НА ПРИМЕРЕ РАЗРАБОТКИ ГЕРАЛЬДИЧЕСКИХ ЗНАКОВ ВОЕННОГО УЧЕБНОГО ЦЕНТРА ПРИ ОГУ)

**Путинцева Т.А., канд. искусствоведения, доцент
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»**

Геральдические знаки, как исторически сложившиеся изображения, - это константы, которым не свойственны изменения. Однако в настоящее время нередко возникает потребность создания новых, современных геральдических знаковых форм. Это создает трудности сочетания жёстко регламентированной символики геральдики с современным графическим стилем, фирменным стилем.

Рассмотрим вариант решения данной проблемы на примере проектных предложений по разработке геральдических знаков Военного учебного центра при ОГУ, выполненных на кафедре дизайна Оренбургского государственного университета в качестве курсового проектирования под руководством доцента кафедры Т.А. Путинцевой.

Военный учебный центр при Оренбургском государственном университете функционирует на правах структурного подразделения университета. Создан в 2022 году для обучения граждан Российской Федерации из числа студентов университета, по программам военной подготовки для подготовки сержантов и солдат запаса. Военная подготовка в военном учебном центре осуществляется по следующим военно-учетным специальностям: командир отделения ПЗРК, старший оператор зенитных ракетных комплексов большой и средней дальности [3].

Смысловая концепция проекта направлена на узнаваемость характеристик как самого Военного учебного центра, так и университета, опираясь на исторически сложившуюся семантику военной геральдики и семантику фирменного стиля ОГУ, символику цвета. Основные константы айдентики, представленные в брендбуке ОГУ, а именно - фирменный знак, фирменная цветовая гамма – были приняты как исходные и дополнили геральдическую символику [2]. Синергия всех этих элементов выстроена в русле метода коллажного проектирования в дизайне [5].

В составе проекта были разработаны военные геральдические знаки ВУЦ ОГУ – малая эмблема, большая эмблема, нарукавный знак. При их разработке были использованы константы современной военной геральдики, имеющей глубокие исторические корни.

Как известно, геральдика – историческая наука, гербоведение, составление дворянских, цеховых и земельных гербов, система символов [1, с. 341; 72].

Рассмотрим семантику ближайших предшественников современных военных геральдических знаков – рыцарских гербов. Герб содержит составные части – щит, изображение из геральдических фигур, внешние украшения.

Самая главная составная часть рыцарского герба – щит, олицетворяющий землю, на которой деяния витязя изображались в виде символа или эмблемы. В щите различают поле, краски и изображения. Все эти элементы содержат семантические особенности, с помощью которых транслируется информация о владельце данного герба. Поле щита могло быть черным, как хорошо вспаханная земля; зелёным, как растущая трава; красным, как упитанное кровью врагов поле. Краски щита имели символическое значение, можно было применять только утвержденные цвета: красный, лазурный, пурпурный, зелёный, черный; впоследствии англичане добавили еще оранжевый и «коровый» [4].

По форме щита различали, к какому народу принадлежит витязь – формы щитов в каждой стране были разными. Щит может быть простым (сплошным) или сложным (иметь несколько различно окрашенных частей). Все деления сложного щита приведены западной геральдикой к нормам, усвоенным всеми государствами.

На щите размещалось изображение из элементов (геральдических фигур), призванное отличать щит витязя от других и выражать его достоинства, особенности. Геральдические фигуры являются аналогами лейтмотивов современных товарных знаков. Также рыцарский герб обрамлялся внешними украшениями (короны и шапки, шлем, бурелет, щитодержатель, мантия, шнурки, девиз) [4].

Исходя из сказанного выше, в малую эмблему ВУЦ при ОГУ включены элементы современной военной геральдики и элементы фирменного стиля ОГУ; большая эмблема разработана в виде герба и включает основные необходимые элементы герба и малую эмблему.

Малая эмблема ВУЦ при ОГУ представляет собой изображение белой трехлучевой звезды, включающей фирменный знак Оренбургского государственного университета и расположенной на раскрытой серебряной книге и перекрещенных золотых стрелах и пушке (рисунок 1). Эмблема должна исполняться в цветном изображении; может исполняться с надписью «Военный учебный центр ОГУ» и без надписи.

Семантика геральдических элементов и символов малой эмблемы:

- трехлучевая звезда - символ высоких стремлений, идеалов;
- развернутая книга - символ знаний и просвещения;
- три перекрещенные стрелы (стрела - символ целеустремленности и непреклонности) - целенаправленный порядок деятельности войсковой противовоздушной обороны Вооруженных Сил Российской Федерации;
- зенитная пушка (пушка – символ силы, мужества, доблести воина) - переименование воинскими частями и подразделениями войсковой противовоздушной обороны Вооруженных Сил Российской Федерации

славных боевых традиций первых воинских формирований в армии, предназначенных для уничтожения воздушных целей;

- фирменный знак ФГБОУ ВО «ОГУ» состоит из шрифтового и изобразительного элементов; представляет собой изображение стилизованного «мыслящего человека» (шрифтовой элемент), который возвышается над ступенями знаний (изобразительный элемент); шрифтовой элемент «ОГУ» - это начальные буквы названия учреждения «Оренбургский государственный университет», изобразительный элемент олицетворяет ступени развития, стремление к возвышению знаний, мысли и духа [2].

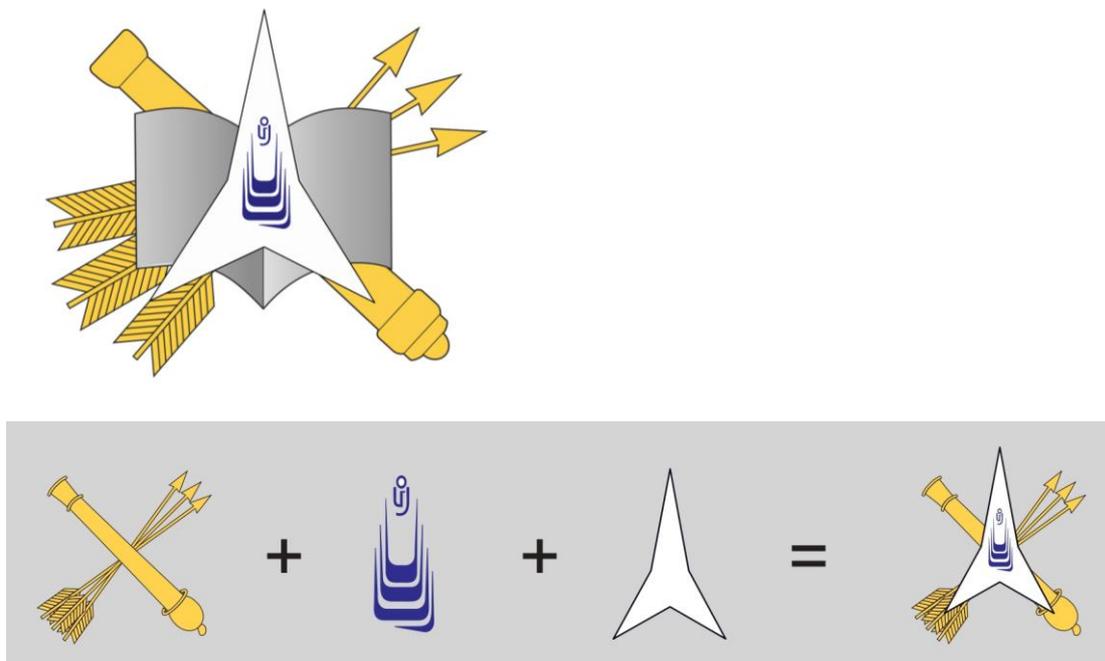


Рисунок 1 – Проект малой эмблемы ВУЦ ОГУ (автор М.В. Пороль, руководитель Т.А. Путинцева)

Большая эмблема (герб) ВУЦ при ОГУ - изображение малой эмблемы, размещённой на щите зелёного цвета, обрамленном золотым венком овальной формы из дубовых листьев; в верхней части венка - эмблема Вооруженных Сил Российской Федерации (изображение золотого двуглавого орла с распростертыми крыльями, держащего в правой лапе меч, в левой - дубовый венок; на груди орла расположен щит, увенчанный золотой короной; на щите на красном поле - всадник, поражающий копьём дракона). Эмблема должна применяться в цветном исполнении (рисунок 2).

Семантика геральдических элементов и символов большой эмблемы:

- венок из дубовых листьев - символ доблести, чести и мужества;

- геральдический щит - ранг ВУЦ как организации Вооруженных Сил Российской Федерации: форма щита предназначена «для других организаций Министерства обороны России», зелёный цвет щита указывает на

принадлежность к Сухопутным Войскам Вооруженных Сил Российской Федерации.



Рисунок 2 – Проект большой эмблемы ВУЦ ОГУ (автор М.В. Пороль, руководитель Т.А. Путинцева)

Деятельность ВУЦ ОГУ обуславливает необходимость разнообразного функционирования геральдических знаков в визуально-коммуникативном пространстве фирменного стиля данного подразделения. В проекте предусмотрено активное использование малой эмблемы и большой эмблемы в элементах айдентики ВУЦ ОГУ, представленных в брендбуке (рисунок 3).



Рисунок 3 – Элементы брендбука ВУЦ ОГУ: паттерн, настольный календарь, значки (автор М.В. Пороль, руководитель Т.А. Путинцева)

Таким образом, профессионально разработанные современные геральдические знаки представляют собой гармоничную синергию элементов исторической геральдики и современного графического стиля, созданную на основе глубокого изучения семантики геральдической символики прошлого.

Разработанные нами геральдические знаки Военного учебного центра при Оренбургском государственном университете утверждены Военно-геральдической службой Вооруженных сил Российской Федерации и приняты к внедрению.

Список литературы

1. Большой российский энциклопедический словарь. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. – 1888 с.: илл.
2. Брендбук ОГУ, руководство по использованию фирменного стиля [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.osu.ru/docs/official/brandbook_osu.pdf
3. Военный учебный центр при ОГУ [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.osu.ru/doc/5267>
4. Лакиер, А.Б. Русская геральдика: перепечатка издания СПб, 1855 / А.Б. Лакиер. – М., 1990. – 567 с.
5. Решетова, М. В. Коллаж в проектной культуре XX – начале XXI веков (на примере товарных знаков) / М.В. Решетова, Т.А. Мазурина // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. – Московская государственная художественно-промышленная академия имени С. Г. Строганова, 2013. - № 3. – С. 223-236.

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Рябов С.В.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»

Виртуальная реальность (VR) — это вымышленный мир, спроектированный с помощью технических средств, взаимодействующий с человеком благодаря чувствам: зрению, слуху и осязанию. Вполне вероятно, что в ближайшем будущем применение виртуальных технологий будет охватывать все органы чувств. Задача VR обмануть сознание человека и заставить мозг воспринимать пространство вокруг реальным, хотя это не так.

История виртуальной реальности насчитывает многие десятилетия, и связана с развитием технологических процессов, в том числе с областью дизайн-проектирования.

Виртуальная реальность или VR — это технология, которая создает для пользователя искусственный мир [1]. Он создает интерактивное трехмерное пространство вокруг пользователя и направлен на искусственное перемещение пользователя в другое, полностью виртуальное место, позволяя пользователю взаимодействовать с этой синтетической средой, как если бы он действительно там присутствовал.

Важным фактором появления эффекта присутствия является интерактивность. Специализированные устройства виртуальной реальности — продукт современного времени, но как люди воссоздавали эффект присутствия в вымышленном мире раньше? Ответом может послужить панорамная живопись. Ярким примером отечественного искусства является Франц Рубо, написавший в 1912 году полотно-панораму «Бородинская битва» [2].

Рисунок 1 – Франц Рубо. Панорама «Бородинская битва».
<http://www.1812panorama.ru/RouteRoubaud/franzroubaud.html>



Картина, длиной 150 метров, выставлена в павильоне на Чистых Прудах в Москве, приводил публику в шок. Грамотно расставленные источники освещения и место обзора, погружала зрителя в момент исторического сражения.

Но живопись это в первую очередь искусство. Для большего погружения в вымышленный мир необходимы технические условия. Первым намеком на виртуальное пространство, созданное человеком, принято считать изобретение

Сэра Чарльза Уинстона. Физик по образованию, он экспериментировал с преломлением света и открыл для себя удивительный стереоскопический эффект. Изображаемый объект на фотокарточке казался объемным, благодаря преломлению света и физическим свойствам окуляров. В дальнейшем прибор получит название «Стереоскоп»



Рисунок 2 – Сэр Чарльз Уинстон. «Стереоскоп». Рисунок 3 – Современный аналог стереоскопического эффекта.

<https://izi.travel/ru/81ef-stereoskopy-i-stereoskopicheskie-fotoapparaty/ru>

Такой принцип построения виртуального пространства как раз используют различного рода малобюджетные VR очки, источником изображения которых служит обычный смартфон.

Бурное развитие виртуальных технологий началось в 20-м веке благодаря созданию новых технологических решений и компьютерного моделирования.

Главным инвестором в развитии виртуальных технологий стали госкорпорации связанные с военным производством и армией. Так в 1929 году американский изобретатель Эдвин Элберт Линк создал первый симулятор полета – “Симулятор Кинка”.



Рисунок 5 – Эдвин Элберт Кинк. Симулятор полёта «Симулятор Кинка».

<https://izi.travel/ru/81ef-stereoskopy-i-stereoskopicheskie-fotoapparaty/ru>

Это был прибор для тренировки летчиков, симулирующий плохие летные условия и турбулентность. Впервые люди стали использовать виртуальную среду для обеспечения безопасности и обучения.

Главным человеком, положившим начало современной концепции виртуальной реальности, считается Мортон Хейлиг.



Рисунок 6 – Мортон Хейлиг «Сенсорамы». Съемка сюжета для «Сенсорамы» <https://centermars.ru/blogmars/stati/istoriya-razvitiya-virtualnoy-realnosti>

Его изобретение – «Сенсорамы», созданное в 1957 году было первым аналогом виртуальной и дополненной реальности (VR, AR). Оно включало в себя механизм, влияющий на такие чувства человека как: обоняние, осязание и зрение [3]. Человек смотрел в специальные экраны, на котором транслировалась поездка на мотоцикле, одновременно ощущая запах морского побережья и дуновение утреннего бриза. За это отвечали обычный вентилятор и распылитель с морской водой.

Но самым главным его изобретением, касающимся виртуального пространства, является патент на прототип виртуального шлема – «Телесферическую маску».

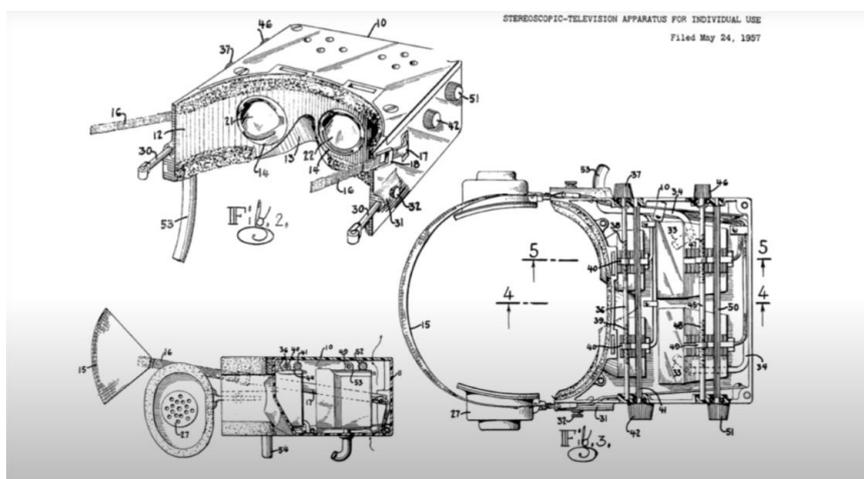


Рисунок 7 – Мортон Хейлиг. Патент «Телесферическая маска». <https://centermars.ru/blogmars/stati/istoriya-razvitiya-virtualnoy-realnosti>

Это был чертёж индивидуальной маски, подключаемой к телевизору и воспроизводимой различные передачи. К сожалению, чертёж остался лежать в столе, т. к. изобретение Хейлинга опережало технический прогресс и восприятие пользователя того времени.

Первым человеком, который ввел понятие «виртуальная реальность» является Майкрон Крюгер. В течение продолжительного времени он, и команда энтузиастов разрабатывали виртуальные пространства, позволяющие человеку, взаимодействовать с вымышленным миром. Пространства получили название «Video Place», в них размещался проектор, который транслировал силуэты пользователей, вошедших в комнату. Люди могли изменять свой силуэт, менять цвет, рисовать различные линейные объекты. Хотя и данная технология относится больше к дополненной реальности, 1969 год является точкой отсчета начала взаимодействия человека с миром компьютерной иллюзий.

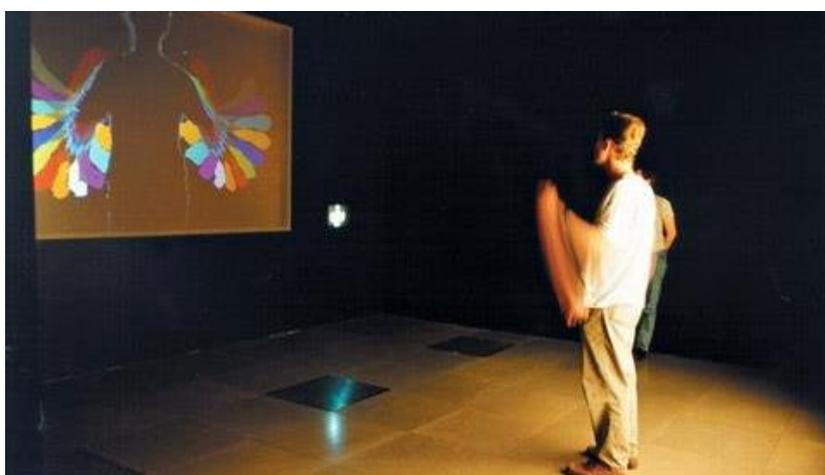


Рисунок 8 – Майкрон Крюгер «Video Place».
https://vk.com/@lookvokrug_vr-istoriya-tehnologii-vr

Широкое распространение мультимедийных технологий позволило студентам Массачусетского университета создать аналог современной системы просмотра улиц, например, как в приложении Google Maps. В 1978 учащиеся записали на камеру улицы небольшого городка Аспен и внедрили систему интерактивного взаимодействия, что бы пользователь мог сам выбрать место на карте и время года. Автоматика перематывала на необходимый раздел видеозапись и на экране воспроизводился необходимый участок дороги.

Если говорить о технологических решениях, повлиявших на возникновения привычных нам гаджетов виртуальной реальности, то автором самых первых образцов шлема VR является Стив Манн. Его изобретение под названием «EyeTap» позволяло человеку добавлять виртуальное пространство в окружающий мир и в то же время оставалось мобильным. 1980 году он представил публике аналог очков дополненной реальности, главным успехом которого является его мобильность.

Данная технология больше относится к AR. Принцип, по которому работают современные шлемы виртуальной реальности, остаётся неизменной до сих пор.

1984 год ознаменовался созданием самого первого шлема виртуальной реальности, позволяющим полностью погрузиться в компьютерную симуляцию и взаимодействовать с объектами. Компания VPL представила на продажу комплект виртуальной реальности «Reality built for two».

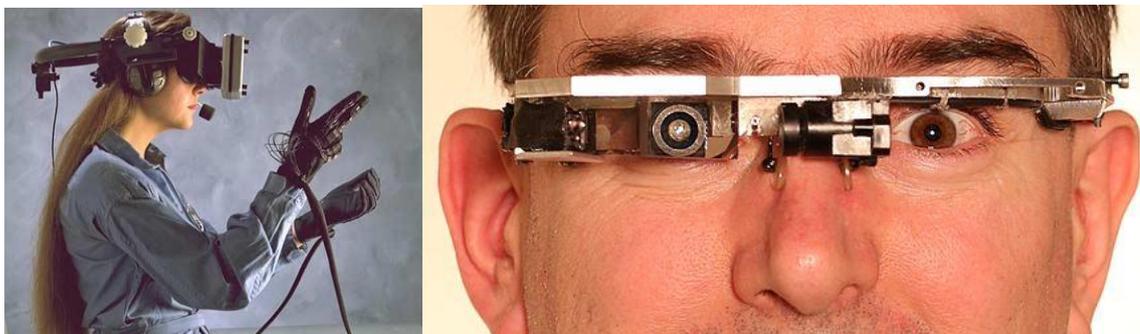


Рисунок 9 – Майкрон Крюгер «Reality built for two». Стив Манн «EyeTap». https://vk.com/@lookvokrug_vr-istoriya-tehnologii-vr

Комплект состоял из перчаток и очков. Изобретение улавливало положение рук, головы и различные жесты, благодаря чему пользователь мог управлять виртуальными объектами. Огромным минусом данной новинки стала её цена. Один комплект оборудования стоил на тот момент больше ста тысяч долларов.

Такую роскошь могли позволить себе далеко не каждый, за исключением госкорпораций. В 1985 году NASA приобретает технологию, разработанную компанией VPL, использует виртуальное погружение для тренировки космонавтов и техперсонала. Технологии виртуальной реальности держались в секрете до тех пор, пока ученый Джарон Ланьер не предложил использовать их в сфере развлечений. Он утверждал, что, если технологию будут развивать корпорации гиганты, связанные со сферой развлечений и медиа ресурсами, виртуальная реальность добьется небывалого продвижения в развитии как техническом, так и интерактивном.

Джарон Ланьер был прав и уже в конце 80-х ведущие разработчики компьютерных игр представили свои первые изобретения виртуальной реальности.

Например, Джонатан Вальдерн представил свой симулятор болида.



Рисунок 10 – Джонатан Вальдерн «Симулятор болида». Рисунок 11 – Компания SEGA «SEGA VReality». <https://gamehistory.org/segavr/>

Человек участвовал в виртуальных соревнованиях, при этом полностью погрузившись в компьютерную проекцию. Технические открытия позволило внедрить в шлем виртуальной реальности систему отслеживания поворотов головы.

В 1993 году японская компания-разработчик игр SEGA представила миру свою разработку «SEGA VReality».

Новинка того времени намного опережала технические возможности компаний конкурентов. Трекинг головы, хорошее разрешение экранов-линз и стереодинамики – основные элементы, позволяющие вырваться далеко вперед на потребительском рынке виртуальных технологий. Кроме того, доступная цена в двести долларов выдвинула компанию SEGA лидером того времени в системе виртуальных технологий. Но, к сожалению, проект был закрыт из-за негативного воздействия экранов-линз на зрение и психическое состояние человека. Шлем виртуальной реальности вызывал головные боли, тошноту, и признаки морской болезни.

Компания ViktorMaxx в 1994 году представила свой прототип шлема виртуальной реальности под названием «CyberMaxx».



Рисунок 12 – Компания ViktorMaxx «CyberMaxx». Рисунок 13 – Палмер Лаки «Oculus Rift» <https://gamehistory.org/segavr/>

Разработка позволяла пользователю увидеть виртуальный мир уже в более качественном разрешении. Но данную компанию постигла участь компании VPL. Изобретение оказалось слишком дорогим, и для использования требовался очень мощный компьютер. Поэтому до 2012 года технологии

виртуальной реальности использовали в основном для медицины, армии, космонавтике и обучении.

До 2012 года компании по созданию компьютерных игр считали основной приоритетной задачей разработку игр для различного рода дисплеев. Но молодой изобретатель Палмер Лаки развеял это мнение.

1 августа 2012 года никому не известная компания Oculus Rift открывает сбор средств на известном сайте для инвестиций научных идей – Kikstarter. Пальмер демонстрирует потенциальным инвесторам свою разработку виртуальной реальности, которая в скором времени приносит молодому изобретателю более двух миллионов долларов инвестиций и славу на весь мир. Новизна технологии заключалась в изобретении специальных линз, которые никогда до этого не использовались в шлемах-предшественниках. Линзы создавали эффект максимального погружения в виртуальную среду и размывали грани между четкой картинкой и мешавшими до этого пикселями дисплея.

После триумфа Oculus Rift, основные технологические гиганты, такие как Google, HTC, Valve, Sony итд., так же приступили к разработке своих прототипов, но основываясь на изобретении Пальмера Лаки.

На сегодняшний день существуют огромное количество вариантов гаджетов и технологий, позволяющих человеку погрузиться в виртуальный мир. Технический прогресс не стоит на месте, а за ним развивается и виртуальная среда. В 2020 году миру были представлены различные новинки, позволяющие взаимодействовать с виртуальным миром тактильно, оставаясь при этом в мобильном положении.

Но главные проблемы в истории развития виртуальной реальности остаются как 50 лет назад: высокая цена гаджетов и их обслуживание, отсутствие необходимой мощности персонального компьютера и ограничения в продолжительности работы из-за быстрого разряда аккумуляторов, ограниченное движение, а самое главное – людей постоянно укачивает. Вестибулярный аппарат на данном этапе развития технологий пока что не готов к постоянному использованию виртуальных технологий, а значит, существует потолок в их развитии.

Но, не смотря на все минусы, виртуальные технологии позволяют миру развиваться с невероятной скоростью. Обучать, развлекать, внедряться в повседневную жизнь человека и делать комфортнее окружающую среду. Виртуальные технологии – будущее, которое обязательно станет главным источником развития человечества.

Список литературы

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/39131517-5991-11da-8314-0800200c9a66/index.htm>

2. ГБУК г. Москвы «Музей-панорама «Бородинская битва».
[Электронный ресурс] – Режим доступа:

<http://www.1812panorama.ru/RouteRoubaud/franzroubaud.html>

3. Центр современного искусства М'АРС [Электронный ресурс] – Режим
доступа: <https://centermars.ru/blogmars/stati/istoriya-razvitiya-virtualnoy-realnosti>

4. Video Game History Foundation. [Электронный ресурс] – Режим
доступа: <https://gamehistory.org/segavr/>

К ВОПРОСУ ОБ ЭРГОНОМИЧЕСКОЙ СУЩНОСТИ АДАПТАЦИИ В ДИЗАЙНЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ

Тарасова О.П., канд. пед. наук, доцент

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Оренбургский государственный университет»

В условиях динамичного преобразования социально-экономических, политических, духовной сфер нашего общества существенно возрастает значение дружественной, эргономичной, безбарьерной [1], эстетически выразительной среды как оптимума для высокоэффективных жизнедеятельности и труда человека с учетом уровня его возможностей и потребностей. Данные преобразования также требуют сокращения времени на адаптацию человека к среде и видам деятельности, поддержание стабильного функционирования системы взаимодействия индивида с предметно-пространственной средой при изменениях внешних и внутренних условий в целях сохранения его качества.

Проблема адаптации (от латинского слова *adaptatio* — приспособление, прилаживание) пронизывает практически все области научного знания (биология, философия, социология, педагогика и психология восприятия, медицина, юриспруденция и пр.) [2, 3, 4]. Ее обеспечение становится целью современного дизайна, поскольку при проектировании предметно-пространственной среды именно среда подстраивается под биологические и надбиологические потребности и возможности человека, создавая требуемые условия для его жизнедеятельности. Поэтому нам важно рассмотреть значение понятия «адаптация» и уточнить его сущность в сфере дизайн-проектирования.

Общенаучное употребление понятия «адаптация» своими корнями уходит в биологию, где рассматривается в двух аспектах. Во-первых, как «совокупность всех особенностей вида, обеспечивающая возможность специфического образа жизни в определенных условиях среды» [4]. Различают общую адаптацию, как приспособление к жизни в обширной среде и частную – как приспособление к определенной среде. Согласно мнению Ч. Дарвина, данный феномен возникает в результате естественного отбора, а его совершенство относительно в связи с мультифункциональностью организма (многозадачностью, выполнением более чем одной функции одновременно). Во-вторых, адаптацией называют и сам процесс выработки приспособлений организмов к условиям их существования [4]. Известно, что при выработке таких приспособлений может возникать адаптационный синдром, представляющий собой совокупность изменений в организме при состоянии стресса, и включающий фазы тревоги, сопротивления и истощения. Вместе с тем, процесс адаптации может проходить и относительно безболезненно для организма, если отклонения от оптимума незначительны или среда быстро осваивается впервые ее использующим пользователем, а также если

потребительские свойства среды способны принести наибольшую полезность для выполнения производственных заданий [7] и решения задач пользователя.

В рамках данного вопроса следует обратить внимание на понятие «преадаптация», которое, на наш взгляд, в контексте дизайн-проектирования имеет некую аналогию с процессами предпроектного исследования. Явление преадаптации связано с предпосылками эволюции организмов и в биологии рассматривается в нескольких аспектах [4, 5]:

- как свойство организма, имеющего приспособительную ценность для еще не осуществленных форм взаимодействия его со средой;

- как процесс развития преадаптивных особенностей, на основе которых формируется новое приспособление. В природе адаптация возникает на основе приспособительной эволюции, идущей под контролем отбора. Это случайный, побочный результат эволюционных изменений, совершенствующих применение функции органов. При экстраполяции данного феномена на предпроектное исследование в сфере дизайна, заметна аналогия с эргономическим анализом, в результате которого проектировщик закладывает определенные эргономические свойства проектируемой системе или объекту не зная наверняка, насколько данные свойства будут удовлетворять потребности конкретного пользователя, учитывать его индивидуальные возможности и характеристики, способствовать саморазвитию. Однако заложенный изначально расширенный диапазон возможностей объектов среды (например, возможность регулирования параметров рабочего места и др.) или системы в целом, в которую попадает человек, позволит ему быстрее приспособиться и направленно совершенствоваться (восстанавливаться, реабилитироваться), минуя или минимизируя адаптационный синдром. То есть создается своеобразная адаптивная зона со специфическими условиями жизнедеятельности, позволяющая человеку не только сохранять здоровье, но и развиваться, повышая качество жизни. Важно отметить, что в таких условиях имплицитно у человека может формироваться толерантность к неблагоприятным воздействиям некоторых внешних факторов или ограничению собственных функций.

Естественно, что обеспечение таких условий требует тщательного изучения функционального состояния пользователя. Данное понятие определяется как «целостная многокомпонентная характеристика внешних поведенческих и внутренних функций организма человека, позволяющая оценить присущий ему в данный момент уровень активности высших психических функций и функциональных физиологических систем, обуславливающих выполнение трудовой деятельности» [6]. В контексте исследования нашего вопроса значение понятия «трудовая деятельность» мы рассматриваем как более широкое, выходящее за пределы производственных процессов или сферы услуг. По мнению Уильяма Т. Синглтона [8], данный термин включает спорт и отдых как вид деятельности, домашнюю работу, обучение, социальные услуги и услуги в сфере здравоохранения и прочее, а также виды деятельности, связанные с контролем над техническими системами

или адаптацией к ним (например, адаптацией пассажира в транспортном средстве). В этой связи человек, выполняющий трудовую деятельность, может быть квалифицированным профессионалом, работающим на сложном оборудовании в искусственно созданной обстановке, покупателем, учеником, сидящем в классе, или инвалидом в инвалидном кресле.

Таким образом, даже относительно условно заложенные в объекты среды потенциально полезные для пользователя характеристики, связанные как с физическими, психическими, так и с организационными процессами, на наш взгляд, позволяют создать эргономичную среду, обеспечивающую функциональный комфорт [9] и, как следствие, облегчающую адаптационный процесс.

Список литературы

1. Информационно–аналитический портал государственной программы Российской Федерации «Доступная среда». Режим доступа: <https://zhitvmeste.ru/>

2. Философский энциклопедический словарь. — М.: Советская энциклопедия. Гл. редакция: Л. Ф. Ильичёв, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалёв, В. Г. Панов.1983.

3. Б. Г. Юдин. А. И. Симонов. — Адаптация / Гуманитарный портал: Концепты [Электронный ресурс] // Центр гуманитарных технологий, 2002–2022 (последняя редакция: 06.10.2022). URL: <https://gtmarket.ru/concepts/7172>

4. Большой энциклопедический словарь. М: Изд-во «Большая Российская Энциклопедия», 1998.

5. Георгиевский А.Б. Проблемы преадаптации. Историко-критическое исследование / А.Б. Георгиевский – Л: Наука, 1974. – 148 с. Режим доступа: <https://knigogid.ru/books/1855160-problema-preadaptacii-istoriko-kriticheskoe-issledovanie/toread/page-2>

6. Чайнова Л.Д. Концепция функционального комфорта работающего человека – теоретическая основа современного эргодизайна / Л.Д. Чайнова, К.А. Назарова, В.И. Чайнов // Вестник РГГУ, серия «Психология. Педагогика. Образование». – М.: Российский государственный гуманитарный университет, 2015 г. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptsiya-funktionalnogo-komforta-rabotayuschego-cheloveka-teoreticheskaya-osnova-sovremennogo-ergodizayna/viewer>

7. ГОСТ Р ИСО 14915-1-2016 Эргономика мультимедийных пользовательских интерфейсов Часть 1 Принципы проектирования и структура ОКС 13.180, Дата введения 2017-12-01 Режим доступа: <https://docs.cntd.ru/document/1200141132?ysclid=lcu8k761uc44855733>

8. William T. Singleton. Природа и цели эргономики: Энциклопедия по охране и безопасности труда MOT / William T. Singleton, под редакцией Wolfgang Laurig, Joachim Vedder. Режим доступа: <http://base.safework.ru/iloenc?d&nd=857400035&prevDoc=857000002>

9. Эргодизайн промышленных изделий и предметно-пространственной среды [Текст] : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Дизайн» и «Эргономика» / под ред. В. И. Кулайкина, Л. Д. Чайновой; Гос. учреждение «Всерос. науч.-исслед. ин-т техн. Эстетики». - М. : Владос, 2009. - 312 с. ISBN 978-5-691-01795-7.

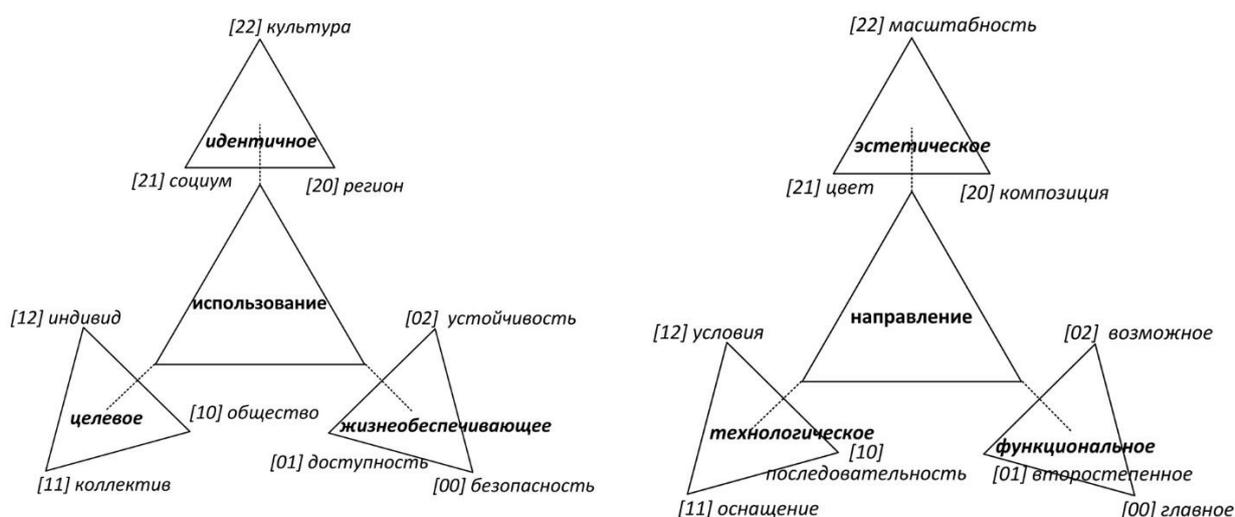
МЕТОДИКА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ: «ОПИСАТЕЛЬНАЯ МОДЕЛЬ»

Толстова А.А.

Санкт-Петербургский государственный университет

Профессиональные цели дизайна заключаются не только в создании материальной, пространственной, визуальной и эмпирической среды, но и в управлении при проектировании рисками, посредством экспертной деятельности. В этом ключе, высоким эвристическим потенциалом обладает методика концептуального моделирования, разработанная автором на основе категориально-системной методологии, адаптированной для целей дизайна среды. Данная методика, может быть применена при проведении концептуального моделирования как отдельной стадии научно обоснованной проектной деятельности, на начальном этапе проектирования, с целью определения проблемного поля и дальнейшей разработки дизайнерской идеи.

Для удобства восприятия, при помощи метода «Двухуровневая триадическая дешифровка базовой категории» теории динамических информационных систем, разработаны графические модели, позволяющие систематизировать компонентный состав среды как объекта дизайна при концептуальном моделировании [1]. Так, на основе предложенного автором определения, объект концептуального моделирования в дизайне среды – это интегральная система, обладающая признаками пространственности материальной, временной, культурной; направленности функциональной, технологической, эстетической и наполненности процессной, предметной, смысловой [2]. Далее, для удобства систематизации, каждый из компонентов, в свою очередь, был подвергнут расшифровке (рис. 1).



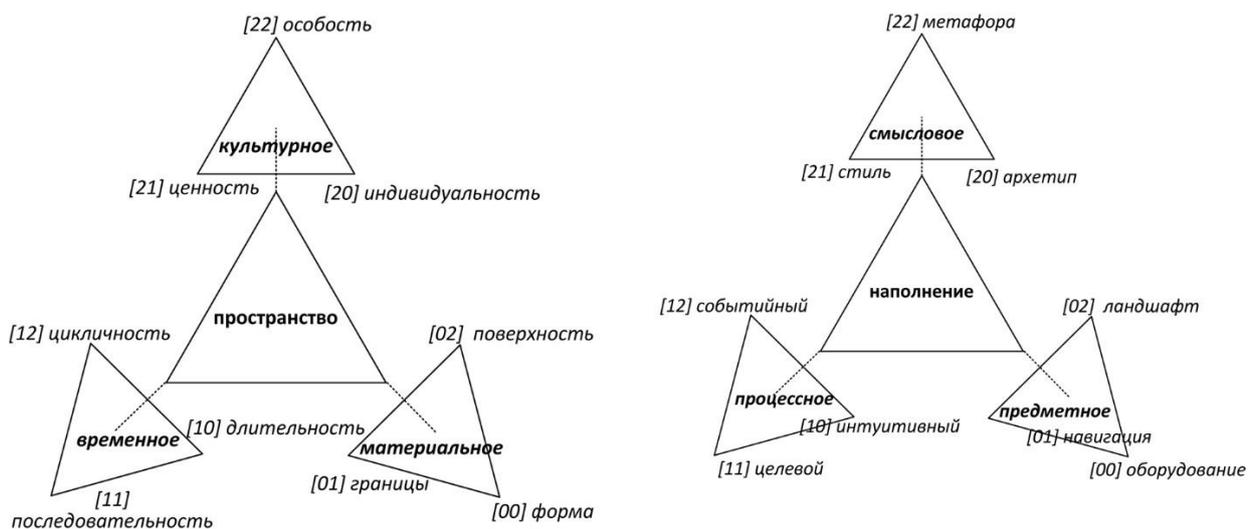


Рисунок 1 – Двухуровневая триадическая дешифровка компонентов объекта концептуального моделирования в дизайне среды: использование, направление, пространство, наполнение.

Таким образом установлен «типовой» компонентный состав объекта дизайна среды, который станет каркасом для применения методики концептуального моделирования. Содержание и логика которой, включает в себя четыре этапа:

1. исследование компонентов «Пространство», «Использование», «Направление», «Наполнение» – результат Описательная модель;
2. исследование взаимодействия компонентов как саморазвивающейся системы – результат Прогнозная модель;
3. исследование влияния средовой проблемы на компоненты и управление взаимодействием между компонентами – результат Архитектурная модель и Дизайнерская модель;
4. управление взаимодействием между блоками компонентов – результат Средовая модель [3].

С целью проверки эффективности применения на практике, автором была проведена апробация методики на примере реального объекта проектирования. В качестве модельного объекта было выбрано пространство внутреннего двора Ларинской гимназии на 6-й линии Васильевского острова в Санкт-Петербурге д. 15, памятника архитектуры и объекта культурного наследия России регионального значения (рис. 2). Здание имеет свою историю: первоначальная постройка 1780 года (арх. Паульсен Готлиб-Христофор), в 1835-36 годах была перестроена по проекту архитектора А.П. Щедрина. В рамках этого проекта объект был адаптирован под актуальные образовательные нужды, надстроен 3-й этаж, изменён фасад, помещения перепланированы для учебных занятий. После окончания работ в здании открылась Ларинская гимназия – четвертая по счету гимназия нового образца. В 1897-1898 годах, по проекту выпускника гимназии архитектора А.Н. Иосса, к актовому залу была пристроена Церковь

св. мц. Татианы. В советское время в здании бывшей гимназии находились различные учебные заведения, в том числе относящиеся к заводу имени Козицкого. В настоящее время оно находится в распоряжении Санкт-Петербургского государственного университета.



Рисунок 2 – пространство внутреннего двора Ларинской гимназии на 6-й линии Васильевского острова в Санкт-Петербурге д. 15

Предлагается рассмотреть апробацию первого этапа методики с целью получения Описательной модели. Для этого необходимо исследовать компоненты среды и сделать их краткое описание по алгоритму:

а) провести исследование компонентов в последовательности: «Пространство», «Использование», «Направление», «Наполнение», при этом необходимо обратить внимание, что компонент «Использование» находится в зависимости от целевой аудитории и может иметь вариативность;

б) расшифровать каждый компонент в соответствии с указанными на схеме качествами;

в) описать полученную модель.

Результат удобно представить в виде таблицы (табл. 1).

Таблица 1 – Методика концептуального моделирования в дизайне среды: «Описательная модель» на примере внутреннего двора Ларинской гимназии, Санкт-Петербург.

Компонент ИСПОЛЬЗОВАНИЕ		Компонент НАПРАВЛЕНИЕ	
Жизнеобеспечивающее	безопасность – <i>закрытый двор</i> , доступность – <i>только для СПбГУ</i> , устойчивость – <i>сохранение связи времён</i>	главное – <i>транзитное пространство</i> , второстепенное – <i>рекреационное пространство</i> , возможное – <i>среда-событие</i>	Функциональное
Целевое	общество – <i>сохранение объекта наследия</i> , коллектив – <i>транзит</i> , индивидуальный пользователь – <i>вид из окна</i>	послед. действий – <i>пересечение пространства с остановкой в центре</i> ; оснащение – <i>три входа, арка, рассадка в центре</i> , условия – <i>зависят от сезона и погоды</i>	Технологическое
Идентичное	регион – <i>центр города</i> , социум – <i>кафедры</i> , культура – <i>Ларинская гимназия</i>	композиция – <i>центрическая</i> , цвет – <i>охра, серый, зелень по сезону</i> , указатели масштаба – <i>окна, двери</i>	Эстетическое
Компонент ПРОСТРАНСТВО		Компонент НАПОЛНЕНИЕ	
Материальное	форма – <i>куб</i> , границы – <i>дворовый фасад</i> , поверхность – <i>мощение и штукатурка</i>	оборудование – <i>скамьи, козырьки</i> , навигация – <i>таблички</i> , ландшафтное оформление – <i>сад</i>	Предметное

Временное	длительность – с 1780 г., последовательность событий – <i>разные учебные заведения</i> , цикличность – <i>учебный год и сезонность</i>	сценарий интуитивный – <i>общаться, целевой – проходить, сидеть</i> , событийный – <i>рисовать, сажать растения, создавать инсталляции</i>	Процессное
Культурное	индивидуальность – <i>петербургский двор</i> , ценностные установки – <i>университет</i> ; особость – <i>студенчество ФИ</i>	архетип – <i>монастырский сад</i> , стиль – <i>классический фонтан</i> , метафора – <i>источник знаний</i>	Смысловое

Компонент «Пространство» можно охарактеризовать как кубическое пространство, ограниченное дворовым фасадом, доминирующими материалами отделки поверхностей которого являются штукатурка и мощение. Пространство времени в нём можно проследить с 1780 года через последовательность событий связанных со сменой учебных заведений, а также, годовой цикличностью учебных процессов и сезонов. Культурное пространство имеет ярко выраженную индивидуальность, которую можно охарактеризовать, как «петербургский двор», в котором доминируют ценностные установки универсантов, а также присутствует особая субкультура Факультета искусств, занимающего на сегодняшний день это здание.

Компонент «Использование» можно охарактеризовать, с точки зрения пользователя, как устойчивую систему способную сохранять текущее состояние при воздействии на неё внешних факторов, а именно, в контексте восприятия исторической архитектурной среды, сохранять «связь времён»; одновременно с этим, безопасный закрытый двор, доступный только учащимся и сотрудникам СПбГУ. Целевое назначение, которого, разнообразно: с точки зрения общественного значения для Санкт-Петербурга – это сохранение объекта культурного наследия, для коллектива студентов и преподавателей – это транзитное пространство обеспечивающее укороченную коммуникацию между корпусами, для индивидуального пользователя – это может быть, например, только вид из окна. Идентичность, в значении пространственная принадлежность, здесь формируется расположением двора непосредственно в центре исторического города, социальная принадлежность – коллективами образовательных программ дизайна, живописи и декоративно-прикладного искусства, которые занимают прилегающие ко двору помещения, культурная принадлежность – значением объекта наследия (Ларинская гимназия) и церковью.

Компонент «Направление», с точки зрения функциональной направленности пространства: главное – транзит, второстепенное – рекреация, возможное – организация среды-события. С позиции технологической направленности пространства, последовательность действий заключается в пересечении пространства двора по диагонали или по прямой с возможной остановкой в центре. Технологическое оснащение представлено наличием трёх входов во двор из здания и аркой, ведущей в сторону сквера, а также организацией мест для сидения в центре. Технологические условия эксплуатации двора зависят от погодных условий и сезона. С позиции эстетической направленности – пространство имеет центрическую композицию, доминирующими цветами являются: охра и серый, а также, зелёный цвет ландшафта, в период с мая по сентябрь. Масштабность пространства задают окна и двери на фасаде гимназии.

Компонент «Наполнение», с точки зрения предметного наполнения, можно отметить – элементы оборудования (скамьи, козырьки входных групп, водостоки); элементы визуальной коммуникации, представленные фирменными табличками СПбГУ; ландшафтное оформление, которое воспринимается как небольшой сад. Процессное наполнение позволяет выделить три основных поведенческих сценария: интуитивный – общаться; целевой – проходить, сидеть; событийный – рисовать, сажать растения, создавать инсталляции и пр. Смысловое наполнение можно охарактеризовать, на основании выявления архетипа – «монастырский сад». Основным декоративным элементом является классический фонтан, а метафора, предложенная автором, на основании архетипа и того, что фонтан расположен во дворе учебного заведения – «источник знания».

Полученная описательная модель позволяет определить состав средового объекта как системы компонентов и их качеств, что в дальнейшем, на втором этапе апробации методики, даст возможность разработать прогнозную модель, а также, выявить основные проблемы и произвести поиск путей их решения на этапе три.

Перспективы дальнейших исследований лежат в применении, с целью уточнения и детализации, предложенной методики на модельных объектах как при осуществлении проектной деятельности, подготовке и презентации конкурсных проектов, так и в образовательном процессе, при обучении студентов по программе магистратуры «Дизайн среды».

Список литературы

1. Разумов, В.И. Основы теории динамических информационных систем / В.И. Разумов, В.П. Сизиков. – Федеральное агентство по образованию; Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского. Омск, 2005. – 214 с.

2. Толстова, А.А. Среда как объект дизайна: определение понятия методом двухуровневой триадической дешифровки / А.А. Толстова //Архитектон: известия вузов. – 2021. – №2(74). –DOI: 10.47055/1990-4126-2021-2(74)-16.

3. Толстова, А. А. Методика концептуального моделирования в дизайне среды как области проектирования / А. А. Толстова // Архитектон: известия вузов. – 2022. – № 3(79). – DOI 10.47055/1990-4126-2022-3(79)-15. – EDN BMQQKM.

ОБЗОР НАУЧНОГО НАПРАВЛЕНИЯ КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА ОГУ: «ИНКЛЮЗИВНЫЙ ДИЗАЙН ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

Туйсина Д.М., канд. искусствоведения

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Оренбургский государственный университет»

ВНИИТЭ И ОГУ

Теория проектной культуры разработана и освещена в трудах сотрудников Всероссийского научно-исследовательского института технической эстетики В.Ф. Сидоренко [1], О.И. Генисарецкого [2] и других теоретиков дизайна. Именно она легла в основу эргодизайнерской концепции и эргономического подхода к проектированию предметной среды. С 1993 года ВНИИТЭ приступил к развертыванию долгосрочных работ по созданию комплекса экспериментальных дизайн-проектов и прикладных научно-исследовательских работ по формированию развивающей (обучающей, воспитывающей, реабилитирующей) предметно-пространственной среды дошкольных и школьных учреждений, центров здоровья, развития и социально-психологической помощи детям России. Так, принципы формообразования развивающих объектов предметно-игровой среды, разработанные М. Монтессори, С.Л. Новоселовой, Н.Н. Поддьяковым, Л.А. Парамоновой и др., представляют собой реальный полноценный эргодизайн системы развивающих игрушек и дидактических пособий для детей. Это наглядная практическая методология формообразования, интегрирующая дизайн, психологию, эргономику, педагогику, пропедевтику, социализацию детей, а также современные промышленные технологии, обеспечивающие практическую реализацию данной методологии в масштабе целого социума и каждой конкретной личности [3].

В 1994 году специалистами ВНИИТЭ при участии Московского регионального аналитического центра Правительства Москвы и Администрации Московской области разработана «Проектная доктрина России»: система взглядов и методов, определяющих основные направления становления и развития проектной сферы России на период реформ. Концепция проекта базировалась на осмыслении общественного статуса проектной культуры, определяющего место и значение проектирования в жизни общества [4]. В 2000 году прошла Всероссийская конференция «Качество жизни», издана серия научных трудов, демонстрирующих вектор развития социально ориентированного дизайн-проектирования и сформировавших методологическую базу для дальнейшего развития адаптивных методов формирования предметного и средового пространства для лиц с ОВЗ [4].

Научно-теоретическое наследие ВНИИТЭ, содержащее осмысление проблем технической эстетики, дизайна, художественного и социокультурного

проектирования, является базовым материалом формирования и развития отечественной проектной культуры. ВНИИТЭ являлся научным и методическим центром, сформировавшим множество научных направлений, воспитавший плеяду отечественных ученых искусствоведов, дизайнеров, психологов проецирующих свои теоретические и проектные исследования в регионы нашей страны.

Огромную роль ВНИИТЭ сыграло в становлении и развитии Оренбургской школы дизайна. Научные направления, сформировавшиеся в период тесного взаимодействия ВНИИТЭ и кафедры дизайна Оренбургского государственного университета, продолжают жить и развиваться и одним из самых прогрессивных – адаптивное проектирование для лиц с ОВЗ и инклюзивный дизайн игровых технологий.

Научные и проектные исследования в области реабилитации и развития людей с ограниченными возможностями здоровья средствами игровых технологий с 2004 года проводились на кафедре дизайна ОГУ совместно со специалистами ВНИИТЭ, в лице доктора искусствоведения, профессора А.А. Грашина и кандидата искусствоведения А.И. Новикова. В рамках учебного процесса студентами кафедры дизайна Оренбургского государственного университета под руководством О.Б. Чепуровой, С.Г. Шлеюк, Т.А. Путинцевой выполнялись научно-проектные работы: проектирование настольных развивающих и реабилитационных игр. На рисунке 1 представлены макеты настольных развивающих игр, выполненные под руководством О.Б. Чепуровой, С.Г. Шлеюк, Т.А. Путинцевой.



Рисунок 1 – «Комплект развивающих игр: игры на соответствие формы» (для детей дошкольного возраста), выполнила Е. Пересторонина и «Комплект развивающих игр: шашки», выполнила Р. Нигматулина

Научно-обоснованные художественно-образные и композиционные принципы, эргономические расчеты и учебно-методические материалы по формированию развивающих комплексов и предметно-пространственной среды, как результат совместной научно-исследовательской работы, опубликованы в 2008 году в учебном пособии «Дизайн детской развивающей предметной среды» [5]. В 2013 году они частично вошли в диссертационное исследование преподавателя кафедры дизайна ОГУ Д.М. Туйсиной (Поповой) «Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма» [3].

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ РЕАБИЛИТАЦИИ

В 2017 году коллективом преподавателей и студентов кафедры дизайна ОГУ был разработан и внедрен проект «Реабилитационно-развивающая настольная игра для людей с нарушением опорно-двигательного аппарата» (авторы: О.Б. Чепурова, Т.А. Путинцева, С.Г. Шлеюк, И.В. Чепуров, Д.М. Туйсина, О.П. Тарасова, С.В. Рябов), предназначенный для категории людей различного возраста с нарушением деятельности опорно-двигательного аппарата, возникшим в связи с инсультом, травмами, хроническими заболеваниями центральной нервной системы и пр., представленный на рисунке 2.



Рисунок 2 – Проект «Реабилитационно-развивающая настольная игра для людей с нарушением опорно-двигательного аппарата», выполненный под руководством О.Б. Чепуровой. Макет игровой фишки выполнили студенты под руководством Т.А. Путинцевой, графическое оформление выполнила студентка Трубицына Виктория под руководством Д.М. Туйсиной, 2017

Реабилитационно-развивающая игра прошла апробацию в специализированных отделениях медицинских учреждений Оренбургской области (Региональный сосудистый центр ГБУЗ Оренбургской областной клинической больницы, Реабилитационное отделение АО санатория «Дубовая роща», Отделение медицинской реабилитации ГБУЗ Областного центра

медицинской реабилитации) и в Центре Неврологии Доктора Шахновича (г. Москва). Проект реализован при поддержке Всероссийского гранта «Активное поколение – 2017», организованное благотворительным фондом «Хорошие истории» и реализуемые при финансовой поддержке Благотворительного фонда Елены и Геннадия Тимченко. Данный проект получил патент на изобретение № 2670410 от 22.10.2018 (патент продлен в 2022 году) [6] и завоевал Диплом I степени на XII Международном биотехнологическом форуме-выставке «Росбиотех-2018».

Концепция проекта базируется на совмещении принципов формообразования настольных игр и игровых технологий различной сложности, позволяющих одновременно активизировать двигательную моторику рук и мозговую деятельность. Основные параметры и характеристики настольной игры описаны в статьях О.Б. Чепуровой [7], Т.А. Путинцевой [8], Д.М. Туйсиной [9], О.П. Тарасовой [10]. Проект учитывает проблемы взаимодействия участника игры одновременно с игровыми элементами и партнером, тем самым обеспечивая непрерывный процесс восстановления отсутствующих или утерянных функций, комплексно влияющих на развитие памяти, логики, моторики рук. Разработанный игровой элемент изготавливается по технологии трёхмерной печати из легких, ударопрочных экологичных пластиков PLA, BioFila и пр. Размерно-конструктивные характеристики игровой фишки соответствуют антропометрическим параметрам кистей рук игроков, анатомической пластике; силовым, скоростным, биомеханическим и др. возможностям игроков. В результате апробации настольной игры на базе трех медицинских учреждений города Оренбурга были выявлены параметры игровых элементов, которые в дальнейшем были устранены в следующих прототипах игры.

ДИЗАЙН ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

С 2011 года в учебный процесс кафедры дизайна ОГУ был включен курсовой проект «Дизайн детской книжки-игрушки». Студенты-бакалавры первого курса проектировали конструкцию книжного издания с игровыми элементами. Перед студентами стояла задача предложить конструктивное решение в зависимости от функционального назначения книжного издания: научить считать или узнавать силуэты предметов. Под руководством доцента Д.М. Туйсиной студенты выполняли макеты детских книжек-игрушек в материале с учетом эргономических параметров.

Идея проектирования инклюзивной среды отразилась в изменениях в учебном процессе кафедры дизайна. С 2018 года поменялась тематика курсового проекта с «Дизайн книжки-игрушки» на «Дизайн игровых технологий». Студенты третьего курса решали методические задачи – при помощи технологий дизайн-проектирования адаптировать игровые технологии к процессу восстановления людей с ограниченными возможностями здоровья.

Тема синтеза дизайна с игровыми технологиями в реабилитационно-развивающих изделиях также отразилась в выпускных квалификационных

работах, выполненных студентами под руководством доцента кафедры дизайна ОГУ, кандидата искусствоведения, члена Союза Дизайнеров России Д.М. Туйсиной.

В 2019 году была выполнена ВКР на тему «Дизайн реабилитационно-развивающих настольных игр «Выход есть» (студент: Трубицына Виктория), направленная на развитие моторики и памяти. Комплект настольных игр состоит из трех изделий – лабиринтов, которые подразделяются на уровни сложности для целевой аудитории. Результаты разработки и принципы графического оформления описаны в статье «Графическая концепция комплекта настольных игр «Выход есть» для людей с ограниченными возможностями» [11].

В 2020 году дипломный проект был направлен на развитие зрительных функций у пациентов. Главным образом концепция проектов строилась на игровых конструкциях для людей с различными видами агнозий [12]. В данном случае, это предметная агнозия, цветовая агнозия, симультанная агнозия и оптико-пространственная агнозия. Проект «Дизайн дидактического комплекса для реабилитации зрительных функций» (студент: Николаева Диана) включает три игры, предназначенные для реабилитации зрительных функций. Игра «Найди силуэт» имеет карточки, которые необходимо соотнести между собой. Игра «Закати шарик» предназначена для восстановления зрительных функций у людей, страдающих оптико-пространственной агнозией, поэтому была продумана конструкция игрового поля для возможности ориентации в пространстве. Игра «Пирамиды» рассчитана на людей с оптико-пространственной и предметной агнозией, где при сборке пирамиды нужно устанавливать игровые элементы под определенным углом и в определенном порядке в соответствии с размерами пирамидок.

В 2021 году было выполнено три дипломных проекта на тему инклюзивного дизайна. Первый дипломный проект выполнила Пюра Алена на тему «Дизайн реабилитационно-развивающей игры для симультанной агнозии», который направлен на помощь в восстановлении у людей зрительной функции. При данном нарушении пациент не воспринимает всё изображение целиком, а лишь его часть или отдельные предметы. Предложенное решение настольной игры позволяет направлять взгляд в процессе игры, постепенно расширяя фокус зрения. Данное проектное предложение получило патент на изобретение №2779356 от 06.09.2022 «Настольная игра для реабилитации и развития зрительного восприятия изображения у людей с диагнозом симультанной агнозии» (авторы: Д.М. Туйсина, А.Ю. Пюра, Л.В. Козуб).

Второй дипломный проект выполнила Мордвинцева Елизавета «Дизайн реабилитационно-развивающей игры для пациентов с предметной агнозии», который представляет собой мультимедийное реабилитационное приложение трех уровней. Основной идеей проекта является работа с узнаванием силуэта, отображенного в электронном исполнении иллюстративного ряда. Используемые объекты распределяются на группы по определенным признакам, это сопоставление функции объектов с местом их применения.

Важным акцентом является узнаваемость силуэтов и схожесть с реальным объектом, благодаря этому и проходит процесс реабилитации. В статье «Эргономическое обоснование концепции дизайна реабилитационной игры для лиц в постинсультном состоянии» [14] описаны особенности принципов проектирования реабилитационно-развивающих мультимедийных приложений, учитывая состояние пациентов в постинсультном периоде.

Третий дипломный проект «Дизайн игровых технологий для пациентов детского возраста» Радаевой Арины – это разработка логопедических игровых технологий, рассчитанных на детский возраст с учётом эргономичных показателей. Тематика диплома была определена после посещения «Детской городской клинической больницы» города Оренбурга, где было продемонстрировано пособие для логопедических занятий с детьми Инной Владимировной Белавинской. Основной задачей являлось сделать единое графическое оформление игровых карточек и продумать конструкцию настольной игры [15, 16, 17]. Разработанные карточные игры были переданы И.В. Белавинской для дальнейшей апробации.

В 2022 году в рамках стартапа и сотрудничества с кафедрой маркетинга и торгового дела ОГУ был выполнен дипломный проект: «Редизайн и план продвижения реабилитационно-развивающей игры для людей с нарушением двигательных и когнитивных функций» (исполнители: Анастасия Дедова, Ольга Пак. Руководители: Д.М. Туйсина – доцент кафедры дизайна, кандидат искусствоведения, О.М. Калиева – доцент кафедры маркетинга и торгового дела, доктор экономических наук). Также в 2022 году выполнен второй дипломный проект «Дизайн комплекта реабилитационных игр для людей с пространственной агнозией» (студент: Далакян Ася). Игра направлена на развитие восприятия формы, размера, веса и взаиморасположения объектов. Применен метод параллельности мышления за счет цветового разделения, что способствует ускоренному процессу развития необходимых навыков. Данный проект имеет заявку на патент [18].

Кроме настольных игр очень активно используются в процессе реабилитации людей с ОВЗ и мультимедийные приложения. Виртуальные компьютерные игры адаптивны и могут видоизменяться в зависимости от требований, происходит полное погружение в процесс реабилитации посредством «погружения в среду» игры [19]. В рамках данного направления рассматривается возможность проектирования компьютерных игр для восстановления функций человека с ОВЗ совместно с кафедрой программного обеспечения вычислительной техники и автоматизированных систем ОГУ.

Таким образом, стоит отметить, что актуальность данного научного направления кафедры дизайна ОГУ неоспорима и имеет неограниченный потенциал в развитии игр, а также в поиске различных принципов формообразования игровых технологий в инклюзивном дизайне. Это подчеркивается научной работой студентов, которая осуществляется в рамках СКБ «Лаборатория прототипирования игровых технологий». Студенческое конструкторское бюро кафедры дизайна «Лаборатория прототипирования

игровых технологий» создано по решению Ученого совета ОГУ 27 июня 2022 г., протокол № 20. Основная цель, решаемая в рамках СКБ – это разработка развивающих игр и игр для восстановления функций человека после болезни/травмы. Идея непрерывного процесса восстановления не только в медицинских учреждениях, но и домашних условиях является основополагающей для дальнейшего процесса проектирования дизайн-объектов.

Список литературы:

1. Сидоренко В.Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества / докторская диссертация. М. – 1990.
2. Генисаретский О.И. Методологические и гуманитарно-художественные проблемы дизайна / докторская диссертация. М. – 1990.
3. Туйсина (Попова), Д.М. Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма: дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.06 / Д.М. Попова. – М.: ВНИИТЭ, 2013. – 192 с.
4. Московский технологический университет (ВНИИТЭ) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.m.wiki2.org/wiki/Московский_технологический_университет_\(ВНИИТЭ\)](https://ru.m.wiki2.org/wiki/Московский_технологический_университет_(ВНИИТЭ))
5. Грашин, А.А. Дизайн детской развивающей предметной среды [Текст] : учеб. пособие / А.А. Грашин. – М.: Архитектура-С, 2008. – 296 с. : ил. – Библиогр.: – ISBN 978-5-9647-0146-0.
6. Реабилитационно-развивающая настольная игра для людей с нарушением опорно-двигательного аппарата [Электронный ресурс] / Чепурова О.Б., Новиков А.И., Путинцева Т.А., Шлеюк С.Г., Чепуров И.В., Туйсина Д.М., Тарасова О.П., Рябов С.В.; патенто-обладатель Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. проф. образования «Оренбург. гос. ун-т». – № 2018108279 заявл. 06.03.18 опубл. 22.10.18, Бюл. № 30. – 2018. – 2 с.
7. Чепурова, О.Б. Дизайн реабилитационно-развивающих игр [Электронный ресурс] / Чепурова О.Б. // Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры : материалы Всерос. науч.-метод. конф., 31 янв.-2 февр. 2018 г. / М-во образования и науки Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Оренбург. гос. ун-т». - Электрон. дан. - Оренбург : ОГУ, 2018. – С. 540-544. – 5 с.
8. Путинцева, Т.А. Специфика дизайна реабилитационно-развивающих настольных игр для людей в постинсультном периоде [Электронный ресурс] / Путинцева Т.А. // Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры : материалы Всерос. науч.-метод. конф., 31 янв.-2 февр. 2018 г. / М-во образования и науки Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Оренбург. гос. ун-т». – Электрон. дан. - Оренбург : ОГУ, 2018. – С. 347-351. – 5 с.
9. Туйсина, Д.М. Вариативность графических комплексов настольных игр

для людей с ограниченными возможностями [Электронный ресурс] / Д.М. Туйсина // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований : материалы Всерос. науч.-практ. конф. (с междунар. участием), 29-30 мая 2019 г., Оренбург / Оренбург. гос. ун-т. - Электрон. дан. - Оренбург : ОГУ, 2019. – С. 1059-1066. – 8 с.

10. Design of rehabilitative and developmental board games for people with impaired motor and cognitive functions [Электронный ресурс] / О.В. Chepurova, Т.А. Putintseva, О.Р. Tarasova, D.M. Tuysina // IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 2020. - Vol. 944 : Siberian Industrial Days International Forum, 15-16 May 2020, Tomsk, Russian Federation. - Electronic data. - P. 1-10. - 10 с.

11. Туйсина, Д.М. Графическая концепция комплекта настольных игр «Выход есть» для людей с ограниченными возможностями [Электронный ресурс] / Д.М. Туйсина, В.С. Трубицына // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований : материалы Всерос. науч.-практ. конф. (с междунар. участием), 29-30 мая 2019 г., Оренбург / Оренбург. гос. ун-т. - Электрон. дан. - Оренбург : ОГУ, 2019. – С. 1067-1074. – 8 с.

12. Туйсина, Д.М. Дизайн-концепция дидактического комплекса для людей со зрительными агнозиями [Электронный ресурс] / Д.М. Туйсина, Д.П. Николаева // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований : материалы Всерос. науч.-практ. конф. (с междунар. участием), 14-15 мая 2020 г., Оренбург / Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Оренбург. гос. ун-т». – Электрон. дан. – Оренбург : ОГУ, 2020. – С. 806-814. – 9 с.

13. Настольная игра для реабилитации и развития зрительного восприятия изображения у людей с диагнозом симультанной агнозии [Электронный ресурс] : патент 2779356 Российская Федерация / Д.М. Туйсина, Л.В. Козуб, А.Ю. Пюра; правообладатель Оренбург. гос. ун-т.- № 2021128277 заявл. 28.09.2021 опубли. 06.09.2022, Бюл. № 25, 2022. – 7 с.

14. Туйсина, Д.М. Эргономическое обоснование концепции дизайна реабилитационной игры для лиц в постинсультном состоянии [Электронный ресурс] / Д.М. Туйсина, О.П. Тарасова, Е.Р. Мордвинцева // Архитектон: известия вузов, 2021. – № 2 (74), июнь. – С. 1-8. - 8 с.

15. Туйсина, Д.М. Анализ конструктивного и графического решений детских настольных игр (на примере интеграции в работу логопеда) [Электронный ресурс] / Д.М. Туйсина // Социально-гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований : материалы Всерос. науч.-практ. конф. (с междунар. участием), 20-21 мая 2021 г., Оренбург / М-во науки и высш. образования Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Оренбург. гос. ун-т». – Электрон. дан. - Оренбург : ОГУ, 2021. – С. 867-873. – 7 с.

16. Туйсина, Д.М. Дизайн-проект детской настольной логопедической игры «Городок» [Электронный ресурс] / Д.М. Туйсина // Социально-

гуманитарные инновации: стратегии фундаментальных и прикладных научных исследований : сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф. (с междунар. участием), Оренбург, 26-27 мая 2022 г. - Оренбург : Оренбург. гос. ун-т, 2022. – С. 740-745. – 6 с.

17. Туйсина, Д.М. Дизайн-концепции развивающих игр для детей 4-5 лет [Электронный ресурс] / Д.М. Туйсина, А.Ю. Пюра // Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры : материалы Всерос. науч.-метод. конф. (с между-нар. участием), 25-27 янв. 2021 г., Оренбург / М-во науки и высш. образования Рос. Феде-рации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Оренбург. гос. ун-т». – Электрон. дан. – Оренбург : ОГУ, 2021. – С. 452-459. – 8 с.

18. Заявка на патент от 16.09.2022 № 2022124534 «Настольная игра для реабилитации и развития пространственного восприятия окружающей среды у людей с диагнозом пространственной агнозии» (авторы: Д.М. Туйсина, Л.В. Козуб, А.Р. Далакян)

19. Далакян А.Р. Сравнительный анализ дизайна виртуальных и настольных реабилитационных игр для людей с ограниченными возможностями здоровья // Шаг в науку. – 2022. – № 4. – С.41-47.

К ПРОБЛЕМЕ ОБУЧЕНИЯ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ ОСНОВАМ ПРОЕКТИРОВАНИЯ (НА ПРИМЕРЕ ЗАДАНИЯ «ДИЗАЙН- ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИТРИН»)

**Халиуллина О.Р., канд. искусствоведения
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»**

Целью данной статьи является описание проблем, возникающих при подготовке студентов-дизайнеров среды к профессиональной деятельности. Обучение в ходе выполнения студентами индивидуального творческого задания «Дизайн-проектирование витрин торгового предприятия» проводится с соблюдением требований ФГОС к эффективной профессиональной подготовке будущих дизайнеров и осуществления стремлений студента к самореализации на основе проектной деятельности.

Для выполнения задания учитываются умения и навыки студентов, заложенные в процессе изучения блока специальных дисциплин: пропедевтики и композиции, технического рисунка, макетирования. Дизайн-проект витрин отличается от предыдущих и последующих учебных проектов специфическим взглядом на функцию и художественно-эстетическую ценность объекта проектирования. Как объект проектирования витрина предполагает композицию в остеклённой части (оконный проем) экстерьера здания торгового предприятия. Витринная композиция предназначена для привлечения покупателей и строится по следующим характеристикам: по визуальной организации (сквозная, закрытая); по товарному признаку (узкоспециализированная, специализированная, комбинированная, смешанная); по характеру оформления (товарная, бестоварная, товарно-декоративная, сюжетная). Об этом подробно изложено в методических указаниях автора [1]. В связи с этим функция в данном проекте не рассматривается как непосредственное взаимодействие с человеком (в значении тесного контакта) как было в предыдущих заданиях, когда учитывались антропологические, эргономические и др. требования. Здесь функция объекта (витрины) носит рекламные задачи: порождение у целевой аудитории положительных эмоций и интереса к предлагаемому магазину и, как следствие, приобретение товаров. Витрина как реклама должна быть эмоциональной, информирующей, побуждающей к покупке.

Целью проекта является знакомство с основными принципами и особенностями дизайна витрин. В процессе работы над проектом студенты достигают цель решением следующих задач:

- поиск смысловой, композиционной и технической концепций витрины;
- достижение смысловой целостности и стилистического единства витрины по формальным признакам;
- изготовление макета витрины.

При выполнении проекта продолжительное время в качестве объекта проектирования выбирали только наружные витрины магазинов. С некоторых пор на итоговых кафедральных просмотрах и методических заседаниях по профилю встала проблема о том, что студентам дизайнерам сложно выполнять макет фасада магазина, не владея знаниями об особенностях формирования архитектурного облика фасадов зданий: как общей архитектурной композиции, так и пластики деталей. В связи с этим было предложено в качестве объекта проектирования брать внутренние витрины торговых центров. Отказавшись от определенного объема знаний и навыков, в общем-то, не входящих в сферу необходимых компетенций будущего дизайнера, студенты потеряли и некоторые преимущества работы в пространстве наружной витрины. Это и отсутствие возможности задействовать входную группу, и отсутствие выбора диапазона ночного освещения как светодизайна для внешнего пространства, а самое главное – условность глубины витрины.

Отметим, что в наружной ситуации в качестве витрин используют застекленные галереи (выносные витрины) пристроенные к 1 этажу зданий. То есть витрина заложена в архитектурное решение здания изначально как архитектурный проем. Именно такие витрины брались ранее за объект в учебном проектировании, определяя глубину витрины как расстояние между наружным и внутренним стеклом. У таких магазинов варьируется глубина витрин от 1 м (продовольственные) до 3 м (универсальные). Это позволяет будущему дизайнеру среды работать с композиционными планами, разрабатывать демонстрационное оборудование, расставлять его и трансформировать при необходимости. Зачастую витрины в ситуации внутреннего пространства магазина – это часть торгового зала, и владелец-арендатор предпочитает оставить больше места под оборудование для торговли и самой продукции.

В поиске концепции студенты выбирают, как правило, сюжетные витрины. Для оптимального создания изобразительно-пластического образа витрины делается отсыл к сценографии и кинематографу. Витрина, как и спектакль, существуют в «сценическом» времени и пространстве. Студентам предлагается вспомнить кинематографические средства и решения, которые в одном кадре повествуют о событиях, произошедших в прошлом, о «напряжении» в кадре детектива, когда еще рано по сюжету показать лицо преступника и т.д.

Одним из неверных направлений поиска концепции для студента является его заикленность на ассоциациях. И хотя поиск ассоциаций является необходимым условием предпроектного анализа, некоторые студенты не могут переключиться на развитие идеи. Вся витрина становится выкладкой всех возможных объектов, связанных со спецификой магазина. В этом случае студенту может помочь поиск не прямых, а косвенных ассоциаций.

Главным средством воплощения замысла витрины является композиция. Особое внимание обращается на композиционный центр витрины (если он есть), плановость и масштабность. В связи с этим хочется отметить особую любовь студентов к манекенам (3D-печать). И это не попытка «очеловечить»

витрину, а, как показывает учебная практика, это попытка студентов решить сразу две композиционные проблемы в витрине: ее композиционного центра и вертикального наполнения витрины. Так, если горизонталь формирует плоскость основания витрины, то с вертикалью появляются проблемы.

Масштабность играет особую роль, особенно когда студенты переходят к выполнению макета и моделируют концепцию. Переход в пространство макета (короб витрины) готовит для студента определенные «сюрпризы». Зачастую оригинальная идея нивелируется при выполнении макета, поэтому необходим тщательный подбор фурнитуры, соразмерной как самому масштабу макета, так и масштабу деталей. Неправильно выбранный масштаб искажает не только композиционное решение, но иногда приводит и к искажению смысловой концепции. Одной из тенденций дизайна современных витрин является привлечение внимания к мелкому товару (канцтовары, ювелирные изделия, парфюмерия и др.) посредством использования гиперобъекта, который в реальной жизни не имеет таких размеров. То есть происходит сознательная «сбивка» масштаба. Так, например, огромный нос в витрине привлекает к себе внимание людей и «переключает» его на малые флаконы духов, стоящие под ним. Случается, что, проектируя свою концепцию по такому принципу и находя интересные идеи, студенты терпят поражение именно на этапе воплощения в макете. Зрительно такая «сбивка» в масштабе воспринимается не как выразительное решение, а как допущенная ошибка.

Таким образом, выполнение подобного рода заданий способствуют планомерному освоению теоретического материала и сознательной реализации всех этапов проекта в рамках заданного бюджета времени в соответствии с содержанием, целями и задачами дисциплины. Безусловно, данный проект отличается от ряда учебных проектов своим социокультурным и эмоционально-ценностным содержанием, требует кругозора и неравнодушного отношения к современным реалиям. Свообразие проекта дает возможность формировать не только профессиональные компетенции будущего дизайнера, но и его профессионально-личностные качества.

Список литературы

1. Халиуллина, О. Р. Дизайн витрин [Электронный ресурс]: методические указания для студентов, обучающихся по программам высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профилю Дизайн среды / О. Р. Халиуллина, О. П. Тарасова; М-во образования и науки Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Оренбург. гос. ун-т», Каф. дизайна. - Оренбург: ОГУ. - 2016. - 34 с.

2. Халиуллина, О. Р. Современные требования к дизайну наружных витрин [Электронный ресурс] / О. Р. Халиуллина, О. П. Тарасова // Инновационные строительные технологии. Теория и практика: 2-я Междунар. науч.-техн. конф., посвящ. 45-летию юбилею архитектур.- строит. ф-та ОГУ, 29-30 окт. 2015 г., Оренбург / науч. ред. В. И. Жаданов. - Электрон. дан. - Оренбург: ИПК «Университет», 2015. - С. 300-306. - 7 с.

«МЕНТАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ» В ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА

Цой В.В., Мусабекова Ж.М.

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Оренбургский государственный университет»

Ментальные модели — это способы понимания, стратегии, набор убеждений и идей, которые мы сознательно или подсознательно формируем на основе личного опыта. Они формируются не только на основе того, что мы думаем и как понимаем, но и формируют связи и возможности, которые мы видим. Ментальные модели — это то, как мы упрощаем сложность, почему мы считаем одни вещи более важными, чем другие, и как мы рассуждаем.

Ментальная модель — это просто представление того, как что-то работает. Мы не можем держать в голове все детали мира, поэтому мы используем модели, чтобы упростить сложное в понятные и организуемые фрагменты.

Как формируются ментальные модели

Ментальные модели — это личные, внутренние представления внешней реальности, которые люди используют для взаимодействия с окружающим миром. Они создаются людьми на основе их уникального жизненного опыта, восприятия и понимания мира.

Наблюдение

Наблюдение — это основной способ получения ответов на интересующие нас вопросы. С помощью органов чувств мы получаем информацию о мире вокруг, познаём объекты.

Наблюдая за другими людьми, мы определяем схожесть наших объектов с другими объектами уже других людей, а затем рассматриваем его в рамках нашего представления об этом объекте. Таким образом, исходя из опыта других людей мы создаем уже свои собственные уникальные и неповторимые ментальные модели.

Уже в раннем возрасте дети копируют поведение своих родителей и взрослых, которые их окружают. Как разговаривают родители между собой, как нужно вести себя в транспорте, даже то, как можно привлечь внимание родителей. Например, ребенок до года не умеющий говорить, понимает, что плач привлекает взрослых. Таким образом, родители начинают выяснять что же не так. Эти ментальные модели обостряются по мере взросления.

Ментальные модели непостоянны. Имея представление об одном объекте, со временем просто наблюдая за объектом наша ментальная модель может измениться. И когда мы уже хотим сделать вывод по поводу меняющегося объекта, различные факторы могут разрушать нашу ментальную модель и создать новую.

Погружение

Погружение—это тип пользовательского опыта, при котором пользователь полностью поглощен взаимодействием с системой. Погружение стимулирует наши чувства. Само по себе погружение не формирует ментальную модель, а помогает нам взвесить и вывести пользовательский опыт на другой уровень, ведь начинаете представлять, каким он должен быть. Именно это представление создает ментальную модель. Затем, как только ментальная модель создана, люди отвергают старый опыт, который не способствует ей. Яркий пример погружения: зрители могут плакать, наблюдая за движущейся сценой в фильме. Что делает его таким захватывающим? Звук, качество изображения, огромный экран, приглушенный свет, удобные кресла и попкорн создают особую атмосферу, когда вокруг нас ничего нет (мы поглощены просмотром фильма). Имеет опыт дайвинга.

Культура

Культура играет важную роль в формировании человеческого восприятия. Люди из разных культур часто имеют разные ментальные модели. Поэтому интернационализация и локализация опыта—постоянный вызов и головная боль дизайнеров. Разработка такого сайта ставит перед дизайнерами задачи, выходящие далеко за рамки обычного перевода текста.

Пользователи в других странах сталкиваются со многими проблемами, такими как языковые барьеры, социальные нормы, раскладки клавиатуры, проблемы с распознаванием символов и знаков, форматы валюты и даты, единицы измерения и даже юридические требования.

Кросс-культурный дизайн предназначен для обеспечения удобства использования и приятного взаимодействия с пользователем, несмотря на межкультурные барьеры. При разработке взаимодействия с пользователем в кросс-культурной среде очень важно уделять пристальное внимание таким важным аспектам, как организация контента, структура, цветовая гамма, типографика и элементы дизайна, такие как изображения, логотипы, фотографии и анимация.

Закон Джейкоба, изобретенный Джейкобом Нильсеном, гласит, что пользователи проводят большую часть своего времени в другом месте. Они предпочитают, чтобы ваш сайт работал так же, как и все другие сайты, которые они уже знают.

Другими словами, пользователи учатся условностям. Основываясь на том, что пользователи испытывают в своей жизни, они ожидают, что все будет работать определенным образом. Вы не можете изменить условности, потому что у пользователей есть набор ожиданий, и они не изменяют его внезапно.

Важно помнить, что ментальные модели каждого человека субъективны. Люди обращают внимание на разные вещи, имеют разный уровень комфорта и разные требования к цифровым инструментам, которые они используют.

Это означает, что некоторые пользователи могут не понимать некоторые вещи, которые другим кажутся интуитивно понятными. У дизайнеров есть внутреннее знание того, как работает цифровая система. Это может сделать новые модели взаимодействия более очевидными для них, чем для обычного пользователя. Это не означает, что дизайнеры должны полностью избегать инновационных дизайнерских решений. Наши ментальные модели могут развиваться и расширяться. Тем не менее, изменение наших ментальных моделей требует гораздо больше работы, чем просто использование проверенных и верных. Таким образом, когда пользователь сталкивается с продуктом, который противоречит его ментальным моделям, он может сопротивляться, разочаровываться и сдаваться.

Исследования пользователей на ранних этапах процесса разработки, такие как интервью с целевой аудиторией, опросы, могут помочь понять, что ваши пользователи думают о вашем пользовательском опыте. За этим следует следить позже в процессе на этапе прототипа с пользовательским тестированием созданного вами дизайна.

Понимание того, как ваша система работает с ментальными моделями пользователей, позволяет дизайнерам создавать более интуитивно понятный и удовлетворяющий пользовательский опыт. Кроме того, пользовательское тестирование может помочь выявить любые несоответствия между ментальными моделями пользователя и тем, как работает пользовательский интерфейс, поэтому вы, как дизайнер, можете исправить любые проблемы до выпуска продукта.

Еще одна тактика, которую можно использовать в сочетании с исследованием пользователей (или вместо него, если у вас ограниченный бюджет), — это исследование конкурентов. Изучение конкурентов ценно, потому что оно позволяет вам увидеть, как устроены системы конкурентов, и сделать вывод, что в результате устраивает пользователей.

Анализ нескольких похожих пользовательских интерфейсов, чтобы понять, что у них общего и что они делают по-разному, может помочь вам понять, где имеет смысл соответствовать существующим дизайнерским решениям, а где вы могли бы внести новшества.

Новые дизайн решения следует внедрять с осторожностью. Дизайнер должен соответствовать существующим ментальным моделям и ожиданиям пользователей, чтобы гарантировать, что их ожидания оправдаются, а их опыт работы с вашей разработкой будет максимально гладким. Вот почему понимание существующих ментальных моделей пользователей необходимо при разработке любого пользовательского интерфейса.

Список литературы

1. Ментальные модели в проектировании (чтобы сделать хороший интерфейс, нужно понимать, на что опирается восприятие человека). URL: <https://www.cossa.ru/trends/142341/> Режим доступа – Электронный курс- Текст: электронный.

2. Ментальные модели в проектировании и дизайне интерфейсов продукта. URL: <https://ux-journal.ru/designing-digital-mental-models.html>. Режим доступа – Электронный курс- Текст: электронный.

ФРИРАЙТИНГ КАК МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ КРЕАТИВНАЯ ТЕХНИКА ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ

Цой В.В. , Усхопчик Е.В.

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Оренбургский государственный университет»

Французский писатель-романист Марк Леви родился 16 октября 1961 г. (60 лет), в 1979 году Марк вступил в организацию Красного Креста, где через три года был назначен региональным директором Западного отдела чрезвычайной помощи Парижа. В 1982 году Леви поступил в Парижский университет Дофина. На втором курсе организовал свою первую фирму «Logitec France», занимающуюся дизайном помещений. В 23 года Марк уехал в Соединенные Штаты. С 1988 по 1990 годы создал и руководил студией по обработке компьютерных изображений в университете Ниццы — Софии Антиполис. Уже тогда молодой француз прекрасно понимал, что будущее стоит за IT технологиями, поэтому неудивительно, что все открытые им в дальнейшие годы компании специализировались на компьютерной графике. В 1991-ом году Марк вернулся в родную страну и спустя полгода организовал компанию «Eurythmic Cloiselec», специализирующуюся на строительстве и дизайна эксклюзивных интерьеров. До сих пор это архитектурное бюро является одним из ведущих и самых востребованных в стране.

Многие события и случаи из жизни семьи Леви послужили основой для будущих романов. Его книги полны всеобъемлющей любви, загадочных преступлений, увлекательных путешествий и рассуждений о жизни.

Дебютная книга Марка («А если это правда?», или «Между небом и землей») вышла в 1998-ом году и получила экранизацию в 2005 году. Так же был снят сериал по роману «Где ты?», где он стал одним из постановщиков картины. Следующая экранизация его книги была в 2008-ом году, «Каждый хочет любить», где режиссером выступила его сестра. Позже вышли еще романы: «Семь дней творения», «Встретиться вновь», «Те слова, что мы не сказали друг другу», «Первый день» и «Первая ночь». В период с 2010-2014 года вышло еще 5 книг. Примерно в то же время было опубликовано творение Леви под названием «Гениальность на заказ», в котором Марк описал рабочую технику, называемую фрирайтингом. Писатель лично использовал ее в течении нескольких лет для решения бизнес-задач, генерации идей и написания статей и книг. Из-за многочисленных просьб о секрете написания его столь успешных романов, Марк Леви решил раскритиковать себя и поделиться этим методом со всем миром.

Несмотря на популярность Марка, писатель не имеет литературных наград (кроме премии «Гойя» за свой первый роман).

Фрирайтинг — буквально «вольное письмо». Метод, при котором нужно писать обо всём подряд, ни о чём не задумываясь, в том числе о грамматических и прочих правилах.

Прежде чем приступить к работе, надо создать несколько простых действенных правил, чтобы можно было полностью сосредоточиться на своей работе. Можно разработать правила для разминки, развития идей, письма и многого другого. Правила должны помогать, а не вызывать раздражение.

Основные правила фрирайтинга:

1. Не прилагайте сверхусилий: освободите ум, уберите лишнее напряжение, отбросьте страх и выложите не на 100%, а на 80% — так вы сделаете свой ум более раскрепощённым и креативным. Не беспокойтесь о результатах. Снижение ваших ожиданий и требований может помочь вам хорошо начать фрирайтинг.

2. Пишите быстро и непрерывно: Продолжая писать, вы отодвигаете одержимую редактированием часть своего разума на задний план, позволяя генерирующей части беспрепятственно изливать слова, идеи и мысли. Мозг сразу начинает анализировать написанное, поэтому просто остановитесь.

3. Работайте в жестких временных рамках: установление временных рамок способствует лучшему сосредоточению и мотивирует вас писать, не дожидаясь вдохновения. Например, пишите четко по 30 минут три раза в день. Установите таймер и пишите ровно до сигнала. Потом сделайте перерыв на отдых или другие дела, а потом возвращайтесь к письму.

4. Пишите так, как вы думаете: фрирайтинг — это не писательство в чистом виде; это способ отслеживания своего мыслительного процесса. То, что вы пишете, только для вас, поэтому пишите нелогично, бессистемно, без цензуры, то есть так, как вы обычно мыслите, забыв обо всех правилах. Главное — будьте честны и искренни.

5. Развивайте мысль, импровизируйте: По мере того, как вы развиваете свое мышление, предполагайте, что утверждение верно, а затем предпринимайте ряд логических шагов, начиная с него. Не загоняйте себя в определённые рамки — пусть мысли развиваются в разных направлениях. Так вы сможете быстро найти свежие и неординарные решения и идеи.

6. Перенаправьте свое внимание: задавайте себе простые вопросы в письменной форме. Это помогает переключиться на неизвестный элемент ситуации. Как только основная идея исчерпана, пришло время поработать над мелкими деталями ситуации.

Чем полезен фрирайтинг при разработке темы и идеи будущего сценария, истории, доклада? Фрирайтинг помогает преодолеть страх чистого листа, развить креативность, научиться находить нестандартные решения, а также писать доступным, понятным языком тексты различной направленности.

Свободное письмо может быть использовано для решения многих различных проблем. Никто не уверен на 100%, что идеи сработают, но можно научиться находить их более надежно, чем обычно.

Есть один эффективный прием: давать наводки своему мозгу. Несмотря на то, что можно писать все, что приходит в голову, в первое время возможны ступоры. Поэтому нужны некоторые фразы-стартеры, которые помогут выбраться из ментальной ямы, их можно придумать самим или воспользоваться следующими примерами:

- Помню, как...
- Я бросил камень, и он упал...
- Если бы мне не нужно было работать, я бы...
- Вчера я видел одну необычную вещь.
- Хотел бы вам поведать одну историю.
- Я начинаю беспокоиться, когда...
- Смеркалось...
- Я открыл дверь...
- Мне нужно освежить в памяти...

Используйте *простые факты*. Иногда проблема кажется настолько сложной, что отбивает все желание работать над ней. Поэтому так важно записать просто все то, что вы о ней знаете. К примеру: когда она появилась? С чего все началось? Сколько денег она вам уже стоила? Какие эмоции вызывает? Все эти и подобные вопросы помогают вам посмотреть на проблему с разных точек зрения и не бояться ее, потому что вы не обязаны ее решать в процессе. Но в итоге это может случиться.

Вы можете играть в игру *«Неправда»*. Это значит, что в процессе фрирайтинга можно спокойно говорить о том, чего нет, выдумывать разные истории и искажать реальность.

Еще одной разновидностью фрирайтинга является *«диалог»* на бумаге. С кем бы вы хотели поговорить? Есть ли какая-либо, не дающая вам покоя проблема? «Обсудите» ее в этом диалоге с другим человеком. Вы также можете превратиться в ученого, который ищет доказательства своей гипотезе или экспериментирует:

- наблюдайте;
- формулируйте гипотезу;
- экспериментируйте;
- фиксируйте результаты;
- спросите себя: «Что дальше?».

Важно помнить, что фрирайтинг может пригодиться во многих сферах жизни. Вероятно, найдется не так много областей, в которых он не будет иметь особого смысла.

В заключении, считаем важным описать личный опыт использования этой методики. В начале, всегда сложно сконцентрироваться, и не получается сразу сосредоточиться. После нескольких попыток - приступаем к письму, ставим таймер на 15 мин и начинаем с применения вспомогательной фразы – «я начинаю беспокоиться, когда...» и мысли пошли. Не отвлекаемся на правильность написания и пунктуацию. В результате получилось сухо и скучно, но какого-то другого результата не ждали, все же свойственно больше

рисовать, чем писать. Получилось применить эту технику к рисованию. У художников и дизайнеров часто присутствует так называемый «страх чистого листа», обычно для решения на листе сразу намечают пару линий, они будут не идеальными, не ровными, возможно их через пару минут сотрут, но белого листа больше нет и страха тоже.

Список литературы

1. Алексей Ковальский Марк Леви [Электронный ресурс] // 24СМИ : [сайт]. URL: <https://24smi.org/celebrity/5206-mark-levi.html>
2. Александр Молчанов Шесть основных правил фрирайтинга. Марк Леви : электрон. журн. 2018. URL: <https://shichengaru.livejournal.com/696926.html>
3. Марк Леви Гений внутри. Фрирайтинг для поиска идей и решений задач [Электронный ресурс] 2020. URL: <https://static.teachbase.ru/system/documents/1314971/files/original/c9a51dbcdadc39d4b5644bdde38cea1e4b5f-265a.pdf?1588504028>
4. Портал для школьника Марк Леви. Фрирайтинг. Шесть секретов фрирайтинга: информационная система : [сайт]. URL: <https://ik-ptz.ru/physics/mark-levi-friraiting-sovremennaya-tehnika-poiska-kreativnyh-reshenii-.html>

ЭФФЕКТИВНОСТЬ МЕТОДИКИ «SCAMPER» ПРИ РЕШЕНИИ ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАЧ

Цой В.В., Черникова А.А.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Оренбургский государственный университет»

Актуальность темы высока, так как в настоящее время важнейшей целью в бизнесе является создание свежих дизайнерских, идей для продвижения продукта или новой услуги. Это способствует удовлетворению потребностей целевой аудитории и помогает быть на шаг впереди конкурентов.

Применение подхода *Scamper* побуждает задать семь вопросов, которые помогут понять, как улучшить визуальную составляющую в графическом оформлении существующих товаров и идеи.

Очень часто при решении какой-либо задачи дизайнеры сталкиваются с тем, что не знают с чего начать, где искать информацию или же наоборот ее так много, что ее трудно систематизировать. В решении подобных задач помогают такие креативные методики как: метод «Шесть шляп мышления» Эдварда де Боно, метод Энтони Роббинса «Движущая сила. Семь шагов успеха» или система SCAMPER разработанная Бобом Эберле Алекса Осборна. Все эти методы актуальны и помогают в решении творческих проблем. В данной статье будет подробно рассмотрена система *scamper*, как наиболее подходящая для решения творческих задач. Для начала немного истории, о появлении данной методики.

Scamper — это техника, разработанная Бобом Эберле и усовершенствованная исследователем творческого процесса Алексом Осборном и описанная в его книге «*Scamper: Games for Imagination Development*». *Scamper* - это аббревиатура, представляющая из себя семь приёмов. Суть заключается в постановке перед собой простого на первый взгляд вопроса «А что, если...?».

А что, если один объект заменить на другой? А что, если совместить разные предметы? Что, если добавить какую-нибудь деталь? Или поменять местами все элементы? Сама система *Scamper* представляет собой схему постановки вопросов, которая должна вдохновить автора на генерацию новых идей.

Изначально необходимо четко обозначить проблему, которую нужно решить и разобрать её на основные весомые части. После того, как выявлена проблема, автору необходимо задать ряд вопросов. Вопросы необходимо задавать, четко придерживаясь постановки вопросов по схеме *Scamper*.

Детально это выглядит так: каждая буква — это воплощение новых идей:

Substitute (замещение). Перед началом решения поставленной задачи, нужно понять можно ли заменить часть имеющейся проблемы. Возможно, имеет смысл заменить материал, цвет или же форму?

Пример: могу ли я заменить или изменить какие-то части? Да, я могу изменить формат книги, например придать книге странную форму. Как можно

изменить текстуру обложки? Применю обложку из парчовой ткани. Чтобы я добавила в иллюстрации, чтобы изменить её? Применю лиловый цвет. Какой компонент, составляющий книги, я могла бы улучшить, чтобы он стал чем-то футуристическим. Книжка на кольцах-люверсах. На данный момент выпускаемая книга стандартного размера и форм.

Combine (комбинирование). Творческое мышление основано на комбинировании идей. Можно ли скомбинировать что-то в вашей проблеме или с вашим предметом? Объединить или объединить два, или более элементов предмета или идеи.

Пример: что я могу скомбинировать в книге про путешествия помимо того, что уже есть? Можно ли объединить национальную кухню с рецептами экзотических блюд. А можно взять отдельную достопримечательность города, страны и представить ее в виде продуктов, которые будут в рецепте блюда данной страны или конкретного города.

Adapt (адаптация). В данном пункте автору стоит задуматься о том, как с помощью методов, которые уже заданы можно решить новые поставленные задачи. Важно помнить, что новая идея состоит из частей уже существующей и изменить какую-то часть проблемы, чтобы она работала лучше, чем раньше.

Пример: можно ли добавить QR код? Человек, наводя камеру на него, перемещался на конкретную улицу города и смог виртуально ознакомиться с блюдами в гостеприимных ресторанчиках. Используя этот прием, мы принесли в книгу новый элемент, который меняет ее концепт.

Modify/Magnify (модификация, увеличение). Модификация и увеличение идеи поможет посмотреть на нее под новым углом, что позволит увидеть новые способы модификации ваших идеи, при помощи изменения атрибутов элемента. Атрибуты включают в себя: размер, форму, текстуру, цвет, отношение и так далее.

Пример: можно ли придать дополнительные характеристики или привнести дополнительную ценность в мою концепцию? Вернемся к местной кухне, сюда для ценности нашей книги можно внести рецепт блюда, о котором знает только малочисленные народы и больше никто.

Put to Other Uses (предложение другого применения). **Использовать для других целей. В данном пункте необходимо попробовать предложить новое и необычное назначение объекта проектирования.**

Пример: Возможны ли другие способы применения этой идеи в модифицированном виде? Данную книгу можно использовать не только как путеводитель, но и как источник информации для написания доклада о той или иной стране. Использовать книгу как источник информации о стране при решении переехать в неё.

Eliminate (устранение или сведение действия до минимума). Пункт посвящён оптимизации, упрощению или попытке минимизировать, или вовсе убрать из идеи с целью избавления от некоторых компонентов.

Пример: какие части могут быть удалены без искажения общего контекста? Можно удалить рецепты и оставить только описание блюд определенной страны. Это не повлияет на общий контекст книги.

Rearrange/Reverse (обращение, изменение порядка). Здесь надо ответить на вопрос: возможно ли идти от обратного или действовать в обратном порядке? Как идея будет выглядеть теперь? **Поменять местами или переставить.**

Можно сделать из привычного книжного блока книгу – блокнот, вставив кольца, вместо привычного сшивания книжных тетрадей. Можно так же использовать материалы, которые создадут оптическую иллюзию-пленку.

Для эффективного применения данной техники нужно не механически задавать вопросы, а подходить к ним творчески учитывая контекст и задачи. McDonald's — прекрасный пример использования методологии:

- **Замещение** - использовать в других целях. Основным бизнесом является не подача еды, а недвижимость.
- **Перестройка** - клиенты платят до еды, когда традиционно вы платите после.
- **Устранение** - клиенты обслуживают себя сами, и официантам не нужно приносить еду на стол.
- **Предложение** другого применения - перестройка кухни, чтобы оптимизировать процесс производства блюд.

В целях доказательства эффективного применения техники Scamper в изменении окружающих нас вещей:

- В мобильный телефон были добавлены камера и MP3-плеер.
- Концепция рулонного дезодоранта была позаимствована у шариковой ручки [4].

Решение творческой задачи с помощью методики «Scamper» это эффективный метод, который способствует фокусировке мышление на решении одной четко поставленной задаче благодаря ряду поставленных вопросов. Помогает выбраться из творческого тупика.

Список литературы

1. Зверев Д.М., SCAMPER. Креативные решения в бизнесе / Д. М. Зверев — «Издательские решения». – Москва: ЛитРес, 2021. -240с.- ISBN 978-5-00-5166333. - URL: <https://www.litres.ru/> (дата обращения: 05.12.2022). - Режим доступа: Электронно-библиотечная система ЛитРес. - Текст: электронный.
2. М.Крогерус, Р. Чепелер. Книга решений. 50 моделей стратегического мышления. – М.: ЗАО «Олимп-Бизнес», 2015. – 208 с.- ISBN 978-5- 9693 - 02075. Текст: непосредственный.
3. Сергей Марков, SCAMPER – метод активизации творчества: электрон. журн. 2018. Режим доступа <https://geniusrevive.com//rolevoj-mozgovoij-shturm> (дата обращения: 05.12.2022).

4. Gousset David, SCAMPER - Метод идей: электрон. журн. Режим доступа: [https:// https://humanskills.blog/ru/scamper-ideation-method/](https://humanskills.blog/ru/scamper-ideation-method/) (дата обращения: 15.01.2022).

ЦЕНТРЫ ДИЗАЙНА И ПРОТОТИПИРОВАНИЯ В СИСТЕМЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**Чепурова О.Б., канд. искусствоведения, доцент, Чепуров И.В.
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»**

Политика импортозамещения выдвинула перед отечественными предприятиями требования к стремительной замене зарубежного продукта отечественным качественным аналогом, генерированию креативных идей в область инновационного проектирования и быстрому наращиванию массового производства, что в свою очередь обнаружило существующие проблемы - отсутствие гибкости и мобильности в организации работы промышленных предприятий и низкая конкурентоспособность, выпускаемой ими продукции на международном рынке. Современное состояние некоторых промышленных предприятий в наших регионах демонстрирует слабое взаимодействие с проектными и научными учреждениями. Чаще всего их деятельность заключалась в стабильном воспроизводстве определенного вида продукции. Многим предприятиям малого и среднего бизнеса не рентабельно содержать свои конструкторские бюро и персональных дизайнеров. Поэтому, вакуум между производством и научными, конструкторскими и дизайнерскими структурами породил неспособность к скоростному реагированию промышленных предприятий на социальные и экономические вызовы.

При достаточно качественном уровне среднего и высшего образования в нашей стране и значимых научных достижениях всегда присутствовала проблема внедрения изобретений в производство. Данный факт был констатирован еще на ранней стадии развития промышленного дизайна в стране как конечной инстанции между идеей и массовым производством продукции. Так в 1962 году была учреждена одна из первых научных организаций «Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики» (ВНИИТЭ), миссия которой была - улучшение качества производимой отечественными предприятиями продукции начиная от рождения идеи, разработки дизайна до внедрения ее в массовое производство. Специалистами института были разработаны: дизайн самосвала БелАЗ-540 (1965 г.), один из первых в мире прототипов «Умного дома» (1980-е), дизайн автоприцепа-дома на колесах к легковому автомобилю (1985) (рис.1) и пр., кроме этого, на всем протяжении всей своей деятельности сотрудники института работали над экологической проблемой создания мебели из переработанных материалов.



Рисунок 1. Автоприцеп «Рапан» Фото: Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики.

Однако реализация проектных идей сталкивалась с определенными бюрократическими и экономическими проблемами. «В этом институте разработали самые прогрессивные промышленные образцы того времени: такси-минивэн, жилой фургон-прицеп, экомобель, система сортировки вторсырья, персональный магнитофон и многое другое. Большинство проектов так и остались прототипами или концептами, а запущенные в производство потеряли изначальную футуристичность из-за бюрократии или урезанного финансирования. Тем не менее, это не умаляет значения разработок ВНИИТЭ, сотрудники института были настоящими визионерами, и многие их идеи десятилетия спустя находят место в современном дизайне». [1].

Современные перемены в экономическом развитии и, в частности, техническом прогрессе обострили в нашей стране проблемы связанные с переориентацией технологических процессов, перезапуском производственных отношений, решение которых не всегда основывается только на одних инновациях по причине существующего барьера между идеей и её реализацией. Несмотря на то, что рыночные отношения развиваются достаточно динамично многие заказчики, кем могут выступать даже государственные структуры, не были готовы к большим инвестициям в науку. Однако именно в этом и состоят проблемы, связанные с запуском уникальных инновационных проектов, слабой организацией производства импортозамещающей продукции и выводом ее на международный рынок.

Одно из направлений, позволяющих заполнить пробел в разрыве от инновационной идеи до её внедрения или повышения конкурентоспособности продукции, является - прототипирование, то есть, организованная промежуточная стадия между проектом и производством, способствующая ускорению процесса её реализации в промышленное производство. Представление новых продуктов невозможно без создания действующей рабочей модели – прототипа, часто параллельно сопровождающегося и разработкой дизайна, который способен наиболее полно продемонстрировать все существующие недостатки и преимущества создаваемого изделия. При этом опытный образец позволяет вносить правки и усовершенствования, что значительно повышает качество продукта и удовлетворяет требования

современного заказчика. Прототипы олицетворяют ту или иную идею на деле, помогая изготовителю учесть все требования заказчика и ускорить процесс производства.

До 2021 года в вузах, занимающихся подготовкой дизайнеров, практически не создавались проектные Центры прототипирования, оснащенные современным оборудованием. Опыт организации таких Центров могли поделить только ведущие профильные вузы. Многие из этих вузов демонстрируют пример взаимодействия данных структур с реальным сектором экономики: Всероссийский художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова (Москва), Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица (Санкт-Петербург), Уральский государственный архитектурно-художественный университет имени Н.С. Алфёрова (Екатеринбург), Высшая школа экономики (Москва). Ранее созданные Центры дизайна и прототипирования уже могут поделить большим опытом внедрения своих проектных идей в реальное производство, начиная от изделий бытового назначения, мебели и завершая автомобильным дизайном.

Ярким примером организации такого проектно-научно-творческого центра является компания «Смирнов дизайн». С 1994 года компанией было разработано «более 700 проектов для российских и мировых брендов, в таких сферах как медицина и безопасность, бытовая техника и электроника, средства связи, спорт и транспорт» [3]. Данная структура стала первой на Российском рынке, осуществляющей полный цикл от дизайн-исследования, конструирования, прототипирования до разработки стратегии, продвижения дизайн-продукта и брендинга, а также изготовления пресс-форм и запуска в производство готовой продукции (рис. 2). В 2016 году в МХПА им. С.Г. Строганова был открыт Центр исследований и инновационных разработок с привлечением специалистов компании «Смирнов Дизайн», что в дальнейшем позволило перенести туда и основной их офис. Результатом сотрудничества профильного творческого вуза и этой компании позволило внедрить множество проектных идей, связанных с промышленным дизайном, инжинирингом, робототехникой и искусственным интеллектом.



Рисунок 2. Объекты промышленного дизайна, разработанные компанией «Смирнов дизайн»: RTI FULLSCAN Томограф; Кабинка SPORTJET SUKHOI; Детский комплекс спортивного тестирования; Беспилотный самолет с вертикальным взлетом и посадкой VEYER.

В 2018 году при сотрудничестве с компанией «Смирнов Дизайн» в Сколково открыли первый в нашей стране Центр прототипирования, задачей которого было создание среды, способствующей совмещению инновационных технологий с дизайном, включающим разработку и реализацию функциональных и эстетических качеств промышленных изделий. Центр состоял из четырех лабораторий обеспечивающих инженерный расчет, дизайн, 3D-прототипирование, механическую обработку и сборку спроектированных изделий. Эффективность Центра обусловлена обеспечением работы лабораторий самым современным оборудованием, не ограниченными финансовыми вопросами, что позволило присвоить ему статус российской кремниевой долины. Один из ярких примеров деятельности Центра демонстрирует реализацию проекта, разработанного в результате взаимодействия лаборатории 3D-печати, оснащенной целым парком машин по производству различных прототипов из пластика любой сложности и ведущего Дизайн-бюро, специализирующегося на инженерном дизайне - разработанное дизайнерами суперкресло, весом в 1,5 килограмма, легко вошло в обиход из-за использования инновационного материала – мягкого полипропилена, отличающегося своей прочностью, гибкостью, легкостью в обработке.

Благодаря наглядному опыту деятельности Центра прототипирования в Сколково подобные структуры стали формироваться в вузах и научных центрах регионов. Развитие научно-проектных центров было организовано в университетах Волгограда, Тюмени, Уфы, Арзамаса и пр. К примеру, Волгоградский Центр прототипирования, организованный при содействии Волгоградского государственного технического университета, в своем арсенале имеет оборудование от ведущих производителей мира: 3D-сканеры, 3D-принтеры и 5D-принтеры, печатающие детали из различных видов пластика, даже таких которые по твердости сопоставимы с некоторыми металлами; графические станции для проектирования и разработки конструкторской документации; высокоточные токарные и фрезерные станки нового поколения, позволяющие выполнять в автоматическом режиме работы на различных металлах и сплавах с точностью до микрона; лазерные станки для резки металлов, пластика, дерева, картона, бумаги; сверлильное и шлифовальное оборудование; аппаратура для жидкостной и порошковой окраски и другое. «Из различных видов пластика в Центре прототипирования можно изготовить прототипы изделий и детали, которые сложно получить методом механической обработки и заказать первую мелкосерийную партию изделий, пресс-формы и различные детали.» [4].

С 2021 года программа Министерства науки и высшего образования РФ «Приоритет 2030», направленная на развитие университетов, как важного звена в формирование научно-технологического, социально-экономического потенциала страны и достижения национальных целей нашего государства в целом. Многие вузы в программу своего развития включили создание и обеспечение современным оборудованием Центров прототипирования, деятельность которых будет направлена на реализацию научных и проектных

задач, объединяющих в своей деятельности теоретиков и практиков конструкторов, технологов, инженеров, дизайнеров, программистов и прочих специалистов. Уникальность данных Центров заключается в организации междисциплинарного взаимодействия специалистов, позволяющих разрабатывать и внедрять в производство полноценный и конкурентоспособный продукт. Например, каждая единица работающего дизайнера будет нерентабельной, пока она не будет сопровождаться работой коллектива программистов, инженеров и технологов. Примерное соотношение дизайнер - технический инженер (технолог, конструктор, программист) должно быть как минимум 1:3. Такая совместная проектная деятельность позволит дать дорогу в жизнь многим изобретениям и нововведениям, таким образом, оказывая неопределимую поддержку технологическому развитию промышленных предприятий и стать звеном в программе, реализующей главные цели экономического развития страны.

Переходя от частного к общему, можно сказать, что с 2022 года «количество центров прототипирования в России стремительно начало расти, многие из них активно развиваются на базе институтов, вовлекая молодые умы в изучение и развитие новейших технологий. Аналогичные центры уже организованы: на базе ГУП «Институт нефтехимпереработки Республики Башкортостан» (Уфа), в Инжиниринговом центре прототипирования высокой сложности на базе НИТУ МИСиС (Москва), в ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет» и т.д. [2].

Оренбургский государственный университет в результате конкурсного отбора вошел в перечень вузов, поддержанных программой развития «Приоритет 2030». Благодаря данному проекту университет получил возможность сформировать материальную базу ведущих научных направлений. Одно из таких направлений – **Инновации средового проектирования**, целью которого является создание, обобщение и передача передовых знаний в области архитектуры, дизайна, строительства, строительных материалов, внедрение инновационных конструкций и технологий. Направление сформировано на основе совместной деятельности «Центра развития технологий в проектировании, строительстве и производстве строительных материалов» предполагающего развитие и оптимизацию комплексной деятельности профессионалов практиков и студентов архитекторов, дизайнеров, инженеров, конструкторов и «Центра дизайна и прототипирования», опирающегося на поддержку Союза Дизайнеров России, Всероссийского художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова (Москва) и Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии им. А.Л. Штиглица (Санкт-Петербург) и предприятий региона с целью:

- разработки и реализации проектов по внедрению новых технологий и материалов в строительную индустрию;
- улучшения социальных, коммерческих, эстетических и пр. показателей деятельности организаций региона путем привнесения в их проектную и

производственную практику современных наукоемких и ресурсосберегающих технологий;

- ресурсосберегающего проектирования для обеспечения экологической целесообразности производственной деятельности предприятий региона и рационального использования отходов;
- разработки и реализации проектов по реконструкции, бережному сохранению и дальнейшей эксплуатации ценных исторических памятников архитектуры региона;
- создания нового креативного средового пространства, привлекательного для молодого поколения и доступного маломобильным категориям населения;
- разработки и внедрения объектов выпускаемой продукции региональными промышленными предприятиями для повышения их конкурентоспособных качеств и ассортимента;
- разработки средовых решений в современной городской застройке для формирования креативной индустрии региона, организацию комфортной среды для всех категорий населения;
- организации научного и проектного направления по разработке комфортной среды и реабилитационно-развивающих услуг для людей с ограниченными возможностями;
- подготовки и переподготовки высококвалифицированных кадров.

Деятельность данного направления заключается в создании ведущего в регионе научно-проектного и образовательного центра и в решение следующих задач:

- Создание **лаборатории промышленного дизайна** для разработки, апробации и внедрения инновационных проектов в область промышленного дизайна; проведения ряда проектных и экспертных мероприятий на базах предприятий региона для расширения выпускаемого ими ассортимента продукции; повышения экономических и экологических показателей в использовании местных материалов и остатков от производства. Выполнение дизайнерских, проектных и экспертных разработок для предприятий региона - ПО «Стрела», ТК «Строитель», ОЗТП, ОЗМК, ООО «Орский вагонный завод», ООО «СПАРТА», Фабрика мебели «Союз», ТПК «Орские заводы» и пр.

- Проектное участие в организации **городского креативного кластера**, объединяющего в единый центр деятельность архитекторов, дизайнеров, художников, скульпторов и прочих творческих деятелей. Развитие креативного кластера предполагает создание центра притяжения молодежи, вовлечение ее в проектные и творческие процессы, организацию массовых культурно-развлекательных и образовательных мероприятий, направленных на культурное развитие молодого поколения и повышение рейтинга региона в его глазах, что, в свою очередь, будет способствовать уменьшению оттока молодежи из региона.

- Создание **проектно-консультационной лаборатории** по оказанию реабилитационно-развивающих услуг и разработке комфортной среды и для людей с ограниченными возможностями. Деятельность лаборатории

предполагает: сотрудничество с ведущими клиническими больницами и реабилитационными центрами региона с целью внедрения разработанных и запатентованных реабилитационно-развивающих технологий в медицинскую практику лечебных и реабилитационных учреждений и частных лиц с ОВЗ; подготовка и переподготовка высококвалифицированных кадров (эргодизайнер и эрготерапевт) для лечебных и реабилитационных учреждений региона; организацию серии мероприятий, направленных на приобретение опыта от ведущих специалистов научных и проектных центров нашей страны и мира.

- Создание **экспертного центра** по вопросам сохранности объектов культурного наследия в Оренбургской области и проведение серии расчетных и проектных мероприятий по их восстановлению и подготовке к эксплуатации (есть наличие лицензии на данный вид деятельности). Деятельность экспертного центра предполагает: подготовку проектных предложений по восстановлению исторических объектов архитектуры городов Оренбурга, Орска и памятников деревянного зодчества Бузулука; организацию мероприятий по трансляции обществу ценностного понимания архитектурного наследия региона, с целью формирования его позитивного имиджа и бережливого отношения населения к своей истории и архитектурному наследию; организацию образовательной платформы для проведения мероприятий по обмену опытом в области сохранности и эксплуатации архитектурных памятников.

Анализируя развивающиеся в стране процессы перехода от консервативной к прогрессивной регенерации экономической системы [6] через инвестиции не только в производство, но и в культуру можно констатировать, что развитие Центров прототипирования в классических вузах имеют несколько другие цели и задачи нежели аналогичные Центры в структурных подразделениях Министерства культуры. Классические и технические университеты определили направления деятельности Центров прототипирования ориентируя их деятельность в основном на восстановление промышленного сектора экономики. Учебные заведения при Министерстве культуры, формируя подобные Центры, поставили основной задачей сосредоточивать свои усилия в развитие мультимедийных технологий и культурного наследия нашей многогранной страны. Объединяющим показателем в развитие этих Центров стало наличие социально-ориентированных проектов и привлечение во все их сферы дизайн-технологии, позволяющие эффективнее внедрять инновационные идеи в процессы деятельности.

С начала 2022 года и Министерство культуры запланировало создание 26 центров прототипирования. Одно из направлений таких Центров – прототипирование современной медиа и цифровой продукции, реставрации аудиовизуальных материалов [5]. Подобные Центры уже открыты в Москве, Казани, Краснодаре, Уфе, Воронеже, Орле, Хабаровске, Саратове, Санкт-Петербурге и Барнауле, в том числе, в творческих образовательных организациях – Кемеровском, Челябинском, Хабаровском, Алтайском

Восточно-Сибирском институте культуры, Новосибирской государственной консерватории им. М.И. Глинки, Екатеринбургском государственном театральном институте (ГИТИС, Москва), ВГИК им. С.А. Герасимова и пр.

Замминистра культуры РФ Ольга Ярилова сообщила, что новые площадки создадут по программе «Придумано в России» на базе государственных творческих вузов. Министерство уже отобрало 26 вузов для участия в проекте, которые получают по 25 млн. рублей на развитие Центров прототипирования. Направление деятельности каждого Центра вуз определяет самостоятельно исходя из запросов рынка и собственной специфики. Например, в Российском государственном институте сценических искусств (РГИСИ) создадут Центр прототипирования сценических постановок и репетиций, оснащенного всем необходимым оборудованием для обучения визуальному оформлению и созданию звукоряда сценических постановок. В Санкт-Петербургском государственном институте культуры (СПбГИК) откроют «Центр современных медиа и цифровой реставрации аудиовизуальных материалов», основными направлениями которого станут разработка видеоигр, создание анимации с использованием двухмерной и трехмерной графики, создание контента с использованием технологий 3D-моделирования» [6]. В Центре прототипирования, открытом на базе Орловского государственного института культуры, организованы две лаборатории аудиоконтента, фото- и видеоконтента, оснащенные профессиональным оборудованием, позволившим создавать высокого качества подкасты, аудиокниги, аудиогиды, рекламные видео- и аудиоролики, полноценные DJ-сеты, музыкальные композиции и аудиоподарки. Профессионалы совместно с молодыми выпускниками и студентами уже создали современные фотоальбомы, мультимедийные обучающие мастер-классы, видеоклипы, документальные короткометражные фильмы и пр.

Еще одно из важных направлений в деятельности университетских Центров - формирование новой генерации специалистов в области креативных индустрий, способных обеспечить устойчивое конкурентное развитие отечественного дизайна, архитектуры, декоративно-прикладного искусства и художественной культуры.

Пример существования Центров дизайна и прототипирования и их эффективная работа являются наиболее ярким воплощением идеи импортозамещения. В развитие и внедрение обозначенных направлений необходимо и дальше активизировать материальные и нематериальные инвестиции.

Дизайн и прототипирование – становятся одними из важных этапов в процессе внедрения инновационных продуктов в производство и повышения их конкурентоспособности.

Список литературы:

1. История ВНИИТЭ: прототип «умного дома» и первый экодизайн. Рассказываем о главных концептуальных проектах позднесоветской эпохи

[Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://skillbox.ru/media/design/vniite/> (дата обращения: 19.12.2022).

2. Мурашкин Д.В. Роль центров прототипирования в содействии технологическому развитию промышленных предприятий // Экономика и менеджмент инновационных технологий. 2017. № 5 [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://ekonomika.snauka.ru/2017/05/14772> (дата обращения: 19.12.2022).

3. SMIRNOVDESIGN. О компании Смирнов дизайн. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://smirnovdesign.com/about-smirnovdesign/> (дата обращения: 19.12.2022).

4. Минкультуры начнет открывать центры прототипирования в творческих вузах // Национальные проекты РФ. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://xn--80aarpmpemcchfmo7a3c9ehj.xn--p1ai/news/minkultury-nachnet-otkryvat-tsentry-prototipirovaniya-v-tvorcheskikh-vuzakh> (дата обращения: 04.01.2023).

5. В России появятся центры креативного прототипирования // Информационный портал для работников культуры [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://www.cultmanager.ru/news/12252-v-rossii-royavyatsya-tsentry-kreativnogo-prototipirovaniya> (дата обращения: 09.01.2023).

6. Мамедов О.Ю. Регенерация экономической системы в России: специфика и тенденции // Экономический вестник Ростовского государственного университета. – 2007.- №1 (5) - С. 59-68 [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/regeneratsiya-ekonomicheskoy-sistemy-v-rossii-spetsifika-i-tendentsii-1/viewer>

ОРЕНБУРГ – ГОРОД ТВОРЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. ИСТОРИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОЕКТА «МОЛОДЫЕ ХУДОЖНИКИ»

Шлеюк С.Г., канд. искусствоведения, доцент

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

«Оренбургский государственный университет»

Современное искусство по представлению многих художников, специалистов и зрителей определяется как концептуальное проектное синтезированное творчество. Это суждение основывается столичными представительскими выставочными проектами, показывающими творчество молодых в Москве и Санкт-Петербурге. Однако далеко не все желающие продемонстрировать свое творчество художники в состоянии попасть на эти выставки. Часто столичные выставки синтезируют современные направления искусства, а картине, графике и скульптуре, как традиционным жанрам изобразительного искусства, просто не находится на них места. Складывается впечатление, что то, что демонстрируют сегодня локации Москвы и Санкт-Петербурга с применением термина «современное» – это и есть современное искусство. Порой происходит замена понятий, и грамотно организованное выставочное пространство современных и актуальных сегодня у молодежи пространств, как например Дом культуры «ГЭС-2» (Москва), арт-объекты Севкабель Порта (Санкт-Петербурга), Центр современного искусства Винзавод (Москва), различные арт-кластеры, воспринимаются зрителем как площадки для демонстрации самых актуальных и современных произведений изобразительного искусства. Часто очень слабые работы на стенах современных пространств являются просто элементами организации дизайна, иногда наоборот - странно видеть сильные работы известных молодых на фоне, не соответствующем их уровню. Профессиональные художники-теоретики и искусствоведы кардинально расходятся во мнениях по вопросу современного состояния российского искусства, которое кажется утрачивает глобальные принципы оценки качества произведений, лежащие в основе всей истории его развития.

В это время художественная жизнь провинциальных городов России также претерпевает большие перемены. Основная проблема связана с уходом с творческого Олимпа художников 70-х и 80-х годов, сформировавших в свое время мощную художественную школу предметного, академического реализма. Областной союз художников Оренбурга, известный не только в Российской Федерации, но и за рубежом всегда отличался своим интересом к поискам новых форматов, сочетаниям разных художественных направлений, возможностью выразить свои творческие идеи в многообразных формах изобразительного искусства. Именно разнообразие течений среди художников отличало Оренбург от других городов. Сегодня областной Союз художников значительно сократился в численности, приток свежих кадров небольшой,

школа утрачивает свои отличительные качества. Настало время привлечь свежие талантливые кадры к возрождению творческих союзов, к укреплению их качественного уровня, формированию нового искусства, объединяющего традиционные и современные формы творчества.

Выставка-конкурс "Молодые художники" в Оренбурге направлена на решение этих целей, на сегодняшний день это один из самых востребованных и посещаемых регулярных проектов в области современного искусства, знакомящий с творчеством молодых художников. Проект действует и активно развивается на протяжении последних 10 лет, в нем традиционно принимают участие молодые одаренные и творческие люди, готовые к диалогу на актуальные темы в рамках популяризации современного искусства среди молодежи. Исторически сложилось так, что преподаватели кафедры дизайна Оренбургского государственного университета, члены Оренбургской областной организации Союза художников России, кандидаты искусствоведения много лет занимаются организацией выставки, сформировали ее концептуальное, идейное и структурное наполнение, определили вектор развития, создали условия для возможности предоставления творческих работ молодым авторам области. Более того, преподаватели выступают в роли наставников, целенаправленно ориентируя творческие работы студенческой молодежи, обучающейся на кафедре, на участие в данном проекте.

Огромную роль в сфере работы с молодыми талантами принадлежит доктору искусствоведения Игорю Владимировичу Смекалову. Его профессиональная деятельность на кафедре дизайна как преподавателя дисциплин «Рисунок» и «Живопись» имеет большое значение, так как именно его методика, поддерживающая и развивающая творческую индивидуальность в студенческих работах, лежит в основе преподавания этих дисциплин на кафедре дизайна и сегодня. Именно он собрал первую выставку молодых авторов в центральном выставочном зале Оренбурга в 2011 году и выступил в роли ее куратора. Организованный им проект экспонировал работы группы авторов, чаще всего студентов кафедры дизайна, и по сути представлял собой персонализированные островки индивидуального творчества внутри, созданного куратором, контекста выставочного пространства. Обосновывая актуальность предоставления выставочных территорий молодым авторам Игорь Владимирович Смекалов в 2011 году говорил о том, «...любая выставка молодых в Оренбурге это удивительная редкость и всегда событие. Выставочным проектом «Молодые художники» творческая молодежь заявляет о своем месте в городе Оренбурге».

Прошло время и в 2018 году открылась 7-я выставка проекта Игоря Смекалова «Молодые художники» "КТОМЫ" в Оренбургском областном музее изобразительных искусств. Целью организации проекта было создание специального пространства музейного уровня, в котором могут быть достойно продемонстрированы концептуальные идеи молодых авторов. Игорь Владимирович отмечал, что современное искусство – «...искусство сопротивления многим обстоятельствам, молодым авторам необходимо

предоставить (зрителям) нечто, предполагающее дальнейшее развитие» [1]. Особое отношение Смекалов И.В. предъявлял к процессу отбора работ, он считал, что работы должны быть «...настолько высокого качества, чтобы делать авторов известными. При этом молодые должны осознавать, что создают настоящее искусство» [1]. Общественная деятельность Смекалова способствовала росту заинтересованности молодежи в возможности представления своих творческих работ на суд зрителя, стремления совершенствовать свои произведения для их конкурентоспособности на художественном рынке.

Игорь Владимирович с 2020 года работает в Москве научным сотрудником отдела графики в Государственной Третьяковской галерее, а работа с молодыми художниками перешла в руки Светланы Геннадьевны Шлеюк, доцента кафедры дизайна, кандидата искусствоведения, члена оренбургской областной организации Союз художников России. Очень сложно было начинать работу с молодыми. Выставка 2020 года собралась стихийно, на нее принесли работы студенты из художественного колледжа, а также авторы, желающие принимать участие в коллективных выставках, и выставка состоялась... Концепция выставки поменялась, ее основной целью стала поддержка молодых авторов, стремящихся продемонстрировать свое творчество. Отбор на выставку осуществлялся при помощи работы жюри, в которое входили представители оренбургской общественной организации СХ РФ, преподаватели Оренбургского областного художественного колледжа и преподаватели кафедры дизайна Оренбургского государственного университета. Огромную роль в поддержке проекта «Молодые художники» принадлежит директору художественного колледжа Оренбурга Ерышеву Владимиру Николаевичу и заведующему отделением "Живопись Против Екатерине Владимировне. Организованные ежегодные показы на молодежной выставке-конкурсе «ARTобстрел» в художественном училище стали стартовой площадкой к отбору работ на большую молодежную выставку.

В 2021 году для привлечения большего количества участников в проекте «Молодые художники», а также для повышения статуса мероприятия организационный комитет проекта отправил приглашения во все города Оренбургской области и близлежащие города Поволжского региона. Неожиданно областная выставка «Молодые художники» 2021 года в Оренбурге собрала огромное количество участников со всей России, показала реальный недостаток выставочных локаций, представляющих творчество молодых, продемонстрировала всплеск творческой активности молодых авторов после долгого застоя, связанного с ковидными ограничениями. Количество участников выставки-конкурса 2021 года не вместил центральный выставочный зал Оренбурга, поэтому организационный комитет обратился с просьбой представления новых экспозиционных локаций к Оренбургскому губернаторскому историко-краеведческому музею. Так часть экспозиции проекта оказалась в залах Торгового центра Молл «Армада», а процесс формирования выставки-конкурса «Молодые художники» объединил основные

культурные организации города Оренбурга - Оренбургское областное отделение союза художников России, Оренбургский государственный университет, Оренбургский областной музей изобразительных искусств, Оренбургский губернаторский историко-краеведческий музей и Оренбургский областной художественный колледж. Мероприятие 2021 года показало возможность сплоченной работы ведущих специалистов творческих, культурных и образовательных организаций над большим серьезным делом, продемонстрировало их реальную поддержку организационному комитету выставки-конкурса «Молодые художники».

Для формирования выставки 2022 года в полноценном объеме была подана заявка в Президентский фонд культурных инициатив по направлению «Выявление и поддержка молодых талантов в области культуры и искусства». Проведение Всероссийской выставки-конкурса «Молодые художники» в Оренбурге было поддержано президентским грантом, а также Всероссийской творческой общественной организацией "Союз художников России", которая официально присвоила мероприятию всероссийский статус. С момента размещения на официальном сайте ВТОО "Союз художников России" информации о проведении Всероссийской выставки-конкурса молодых авторов в Оренбурге в 2022 году, все областные общественные организации СХ России узнали о предстоящем мероприятии. Основной задачей проекта стало выявление молодых талантов в области изобразительного искусства для развития которого должна формироваться благоприятная среда, формирующая творческие личности, обеспечивающая социализацию, получение образования, самореализацию и эффективное развитие.



Рисунок - 1 Торжественное открытие Всероссийской выставки-конкурса «Молодые художники» в 2022 году в Оренбурге.

Актуальность предстоящего мероприятия подтвердил I заочный тур работы жюри, на который было представлено 177 заявок молодых художников

из различных городов России. Для участия в выставке было отобрано 143 претендента. В сентябре, непосредственно перед формированием экспозиции, был проведен II очный тур отбора, на который были предоставлены работы оренбургских участников выставки. Общий объем работ показал, что Всероссийская выставка-конкурс «Молодые художники» 2022 года стала самой масштабной в истории художественной и выставочной жизни города Оренбурга. К сожалению, не все планировавшие принять участие в выставке, прислали свои работы, и в итоге во Всероссийской выставке-конкурсе 2022 года приняли участие 129 человек из 39 городов, 6 федеральных округов России.

Для формирования экспозиции была выработана концепция представления академических и условно академических работ молодых художников в Оренбургском областном музее изобразительных искусств, экспериментальные работы были представлены в центральном выставочном зале, а произведения, объединенные темой COVID-19 демонстрировались в выставочных залах Оренбургского губернаторского историко-краеведческого музея. Таким образом, экспозиция выставки открыла свои двери одновременно на трех самых престижных локациях города.

Тематика выставки была сформирована ситуацией лета 2021 года, когда проблема постковидного времени казалась самой насущной и современной. Но тематика COVID-19 рассматривалась организационным комитетом более широко и емко, именно поэтому в Положении выставки указано, что постковидное время - это процесс осознания прошлого, настоящего, будущего и их переосмысление. Молодым авторам предлагалось проанализировать проблему настоящего времени, когда невозможно игнорировать произошедшие перемены на уровне личности, общества и государства, когда глобальное становится переживанием каждого отдельного человека. Таким образом, практически все произведения, отображающие восприятие молодежью реальности в нашей стране и в мире, становятся парафразом, своеобразным откликом, изобразительным представлением действительности.

Выставка состоялась и на данный момент можно сделать некоторые выводы по результатам ее работы.

Представленные произведения на Всероссийскую выставку-конкурс «Молодые художники», отличались разнообразием техник и технологических приемов, широким спектром тематических решений, сложными и нестандартными композиционными поисками, цветовыми и фактурными экспериментами, синтезированием проектных и художественно-изобразительных подходов, словом всем тем, что дает представление о современном состоянии творчества молодых авторов России.

Перед участниками выставки была поставлена задача предоставления на выставку не одной, а нескольких работ. Наличие нескольких произведений позволяет предложить автору большее пространство для его экспозиции, а также позволяет жюри достойно оценить индивидуальность авторского стиля,

проследить развитие творческих этапов, динамику поисков художника. Именно эти авторы в итоге были отмечены работой жюри.

Одним из значимых достижений состоявшейся выставки-конкурса считаю профессиональную работу жюри по отбору работ, направленную на демонстрацию в экспозиции не только ученических работ или работ - представителей определенной школы, но и авторских работ художников-непрофессионалов. Благодаря этому выставка получилась современная и разнообразная, представляла в целом общую высокую художественную культуру. Считаю нужно сохранить именно эту отличительную особенность нашего проекта, тем более что об этом неоднократно говорил бывший ее куратор И.В. Смекалов, об этом же упоминает в статье для каталога кандидат искусствоведения, член-корреспондент РАХ, председатель комиссии по работе с молодыми художниками и спецпроектам ВТОО «СХР» Лагутенкова Вера Анатольевна. Привожу ее слова в полном объеме: «Быть молодым непросто. Организовать и провести масштабную выставку молодого искусства, тем более, особая задача. Преимущественно принято трактовать подобного рода явление термином «выставка-смотр», отображая срез поколения в контексте его профессионального уровня. Всероссийской выставке-конкурсу «Молодые художники»'2022 удалось сделать акцент не только на демонстрации навыков мастерства молодых художников, студентов и выпускников средних специальных и высших учебных заведений из разных городов, но и заострить внимание на специфике географии школ, а также привлечь и показать произведения тех молодых людей, которые, не посвятив много лет своему обучению, захотели попробовать себя в творческом поиске или просто «поиграть в искусство». Эта неоднородность и есть одно из основных качеств выставки – она производит впечатление не соревнования, а возможности показать искренний, собственный взгляд на мир» [2, с.7].

Необходимо отметить также огромную помощь в организации экспозиции Заслуженного художника России, директора выставочного зала Оренбургского областного музея изобразительных искусств Ю.А. Рысухина, которому удалось сформировать комфортное для восприятия молодежное пространство, включающее чередование классических академических работ с яркими и нестандартными работами непрофессионалов. При этом композиционным центром выставки стала ее центральная стена, украшенная граффити с ярко выраженным урбанистическим характером. Синтез городского уличного искусства и выставочного внутреннего музейного пространства сформировал концепт выставки, основанный на концентрации полярных противоположностей, априори предполагающий объединение внутри экспозиции разнородных проектных, графических, живописных, скульптурных и т.д. направлений современного искусства.

А.А. Васильченко, Заслуженный художник РФ, доцент, кандидат искусствоведения по итогам проведения Всероссийской выставки «Молодые художники» отмечает, что «...проект выполняет важную функцию презентации, поддержки, продвижения творчества молодых художников.

Представленные на выставке работы показали, что творческий поиск молодых осуществляется в русле основных тенденций изобразительного искусства и отображается в многообразии направлений, тем, сюжетов, композиционных и стилистических решений. Он тесно связан с общими закономерностями современного художественного процесса, в котором четко проявляются творческие установки этого процесса – связь с современностью, усвоение ведущих стилистических тенденций, оригинальные формы творческого высказывания» [2, с.9].

Состоявшаяся осенью 2022 года в Оренбурге Всероссийская художественная выставка-конкурс «Молодые художники» вызвала широкий общественный резонанс и показала, что творчество молодых становится все более актуальным фактором современной художественной жизни Оренбуржья. Необходимо отметить, что из 129 участников выставки 2022 года 41 автор были из Оренбурга. После «большой» Всероссийской выставки молодые художники стремятся все активнее представлять свое творчество зрителям, их экспозиционная деятельность только «набирает обороты». Вполне понятно стремление молодых авторов самостоятельно устраивать персонализированные выставочные пространства, квартирные показы, небольшие выставки в общественных местах, проводить акции и даже аукционы. В таком случае считаем, что проект «Молодые художники» продолжает жить в новых форматах и направлениях.

В заключение хочу привести слова Игоря Владимировича Смекалова, сказанные им в телевизионном анонсе на канале ОРТ к выставке «Молодые художники» в ноябре 2018 года: «Возможно, молодых художников уже нет в Оренбурге по многим причинам, потому что это тяжело, потому что это большая серьезная работа, потому что это не легкомысленное движение, это серьезный процесс. «Молодые художники» это серьезный проект, и он еще, я думаю, будет развиваться во времени. Мы можем гарантировать, что общая художественная культура этого проекта всегда будет достаточно высокая»... [1]. Прошло не так много времени, проект «Молодые художники» жив и это наша общая заслуга.

Оренбург, находящийся на стыке Европы и Азии – город творческих возможностей. Выставка-конкурс «Молодые художники» выполняет историческую миссию по привлечению творческой молодежи, включая как известных авторов - признанных лидеров, так и недавних выпускников, а также студентов художественных учебных заведений. Всероссийская выставка творчества молодых способствует развитию всех видов изобразительного и декоративно-прикладного искусства регионов России, дает толчок к формированию ярких талантов, позволяет ощутить, путем широкого сопоставления авторских экспериментов, творческую атмосферу всей страны в целом.

Список литературы

1. В Оренбурге откроется выставка работ молодых художников. Игорь Смекалов и Николай Самойлов. ГТРК, 2018. Канал YouTube 6 ноября 2018. Режим доступа: <http://vestirama.ru/>
2. Всероссийская выставка-конкурс «Молодые художники»: каталог/сост.: Чепурова О.Б., Шлеюк С.Г. – Оренбург: ОГУ, 2022. – 52 с.: ил.

ИМИДЖ КАК ОДИН ИЗ ФАКТОРОВ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ УСПЕХ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА ПО ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОМУ РЕДАКТИРОВАНИЮ

Яньшина М.М., канд. искусствоведения

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»

Успешная профессиональная деятельность в настоящее время зависит не только от профессиональных знаний и умений. Многие не задумываются над тем, что на окружающих необходимо производить определенное впечатление и, самое главное, над тем, как управлять производимым впечатлением. К этой ситуации имеет прямое отношение высказывание Ф. Дейвиса: «Ты можешь быть каким угодно умным, честным и профессиональным, но значимым для общества ты станешь только тогда, когда сможешь подать себя соответствующим образом», поскольку имидж является отражением внутренней культуры личности.

В настоящей работе рассматривается имидж будущего профессионала в сфере художественно-технического редактирования на основе классификации А.Ю. Панасюка, который выделяет следующие 5 типов имиджа с позиции того, какими средствами создается индивидуальный образ. Это габитарный, вербальный, кинетический, овеществленный, средовой имиджи.

- Под габитарным имиджем понимают внешний образ человека.
- В понятие «вербальный имидж» включают как арсенал собственно языковых средств (лексика, модели построения предложений и т.д.), так и околоречевые средства (интонация, паузы, темп, ритм, громкость).
- Кинетический имидж – это образ человека, формирующийся на основе восприятия его взгляда, мимики, жестов, типичных движений.
- Овеществленный имидж – это раскрытие личности в продуктах ее профессиональной и творческой деятельности, предметах, вещах, которые он создал.
- Средовой имидж создает представление о человеке по искусственной среде его обитания: кабинету, жилищу, автомобилю и т.д. [1]

Для создания более полной картины о том, как обучающиеся направления подготовки 42.03.03 Издательское дело представляют себе имидж художественно-технического редактора, было проведено небольшое пилотное исследование – опрос студентов 1-4 курсов. Была разработана анкета, содержащая 5 вопросов:

1. Нужен ли художественно-техническому редактору имидж?
2. Почему Вы так считаете?
3. Как Вы представляете себе имидж художественно-технического редактора?
4. Как Вы считаете, Вы соответствуете этому имиджу сейчас?

5. Что Вам нужно, чтобы соответствовать Вашему представлению об имидже художественно-технического редактора в будущем?

В опросе участвовало 25 человек. Нужно отметить, что подавляющее большинство респондентов – 96% – считают, что художественно-техническому редактору имидж нужен. Среди аргументов в пользу имиджа чаще всего встречаются высказывания:

- «Чтобы быть успешным в своем деле»;
- «Имидж влияет на правильное восприятие меня окружающими»;
- «Имидж – это средство самопрезентации в профессии и в обществе»;
- «Имидж нужен для выстраивания коммуникации в коллективе»;
- «Привлекательный имидж вызывает чувство доверия у клиентов и готовность сотрудничать»;
- «Имидж позволит сформировать собственный стиль в работе, творчестве»;
- «Имидж в какой-то степени является отражением профессионализма».

Опрошенные по-разному представляют себе имидж художественно-технического редактора. Небольшая часть респондентов понимает имидж как необходимую составляющую только публичной личности (8%) и не относит это к себе как будущему профессионалу «невидимого фронта» (4%). Большинство студентов определяют имидж художественно-технического редактора как высокопрофессионального специалиста, используя следующие описания: «организованный», «пунктуальный», «аккуратный», «усидчивый», «внимательный», «демонстрирующий профессиональные навыки», «постоянно совершенствующий свои профессиональные навыки», «эрудированный и образованный». 8% респондентов указали креативность как одну из составляющих имиджа художественно-технического редактора. Вместе с этим 32% опрошенных отметили важность внешнего вида: «стильно одевается»; «хорошо выглядит, опрятно, стильно»; «деловой внешний вид». К большому сожалению, для 12% студентов понятие имиджа сводится только к описанию внешнего вида (одежда, обувь, прическа).

Нужно отметить, что 24% опрошенных включили в свое описание имиджа художественно-технического редактора фрагменты вербального имиджа: «умение поддержать разговор», «умение находить общий язык», «грамотно говорить», «умение вести диалог», «разговаривать четко и формулировать мысли правильно».

Знание делового этикета отметили, как важный пункт, только студенты 4 курса, которые прошли дисциплину «Имиджелогия в издательском деле». К сфере делового этикета также можно отнести высказывания обучающихся младших курсов: «тактичность», «культурность». В общей сложности этикет в анкете указали 16% респондентов.

На вопрос о том, насколько обучающийся соответствует этому имиджу сейчас, не смогли оценить свое соответствие 56% (ответ «не знаю»), ответили

отрицательно 32% (ответ «нет»), ответили утвердительно 16% (ответ «да») опрошенных.

Неравномерно распределились мнения респондентов при ответе на последний вопрос анкеты.

- Абсолютное большинство респондентов – 92 % – озабочены повышением своего профессионального уровня и мастерства: «больше читать и практиковаться в программах верстки»; «расширять кругозор, нарабатывать профессиональные навыки»; «посещать культурные мероприятия»; «развивать чувство вкуса и собственного достоинства»; «развивать насмотренность»; «эрудиция»; «опыт работы с графическими редакторами»; «практика с реальными заказчиками»; «формировать свой стиль».
- Откорректировать внешний вид планируют 24% опрошенных.
- Совершенствовать коммуникативные навыки необходимо 16 % обучающихся: «умение поддержать разговор»; «тщательно продумывать свое общение со СМИ»; «устанавливать связи и знакомства»; «уметь работать с коллективом».
- Правильно распределять время и силы необходимо 12% опрошенных.
- Наличие портфолио рассматривают как необходимую составляющую своего будущего профессионального имиджа 8% респондентов.

Среди ответов обучающихся встречались такие как: «воспитывать в себе трудолюбие»; «уверенность в себе»; «иметь соответствующую аппаратуру и программное обеспечение».

Проведенное пилотное исследование показало, что обучающиеся в большинстве своем понимают необходимость работы над созданием собственного профессионального имиджа как залога успешной профессиональной деятельности. К сожалению, студенты как будущие профессионалы упускают из вида важные составляющие профессионального имиджа:

- околоречевые средства, т.е. правильное использование интонации, паузы, темпа, ритма, громкости речи в процессе своей профессиональной деятельности;
- кинетический имидж (взгляд, мимика, жесты, типичные движения);
- средовой имидж (забота об атрибутах своего рабочего и жизненного пространства, в том числе и в оформлении собственного портфолио).

Таким образом, обучающимся необходимо совершенствовать свои ораторские навыки и приобретать больше опыта публичных выступлений (для успешной самопрезентации при трудоустройстве, при общении с работодателем и заказчиком, при представлении результатов своей работы); необходимо лучшее знание основ актерского мастерства и совершенствование навыков владения своим телом; работа над словарным запасом

профессиональных терминов. Оставляют желать лучшего и коммуникативные навыки, и соответствующий профессионалу высокого уровня внешний вид, и знание делового этикета и профессиональной этики среди будущих специалистов по художественно-техническому редактированию. Решение данных проблем позволит обучающимся создать эффективный профессиональный имидж художественно-технического редактора, адаптированный к современным экономическим условиям.

Список литературы

1. Гаришина Т.Р. Основы делового имиджа: учеб. пособие / Т.Р. Гаришина. – М.: Московская финансово-промышленная академия, 2010. – 64 с. – (Серия «Непрерывное образование»).