

Заплатникова Виктория Александровна

магистрант

Балалов Виталий Викторович

канд. техн. наук, доцент

Ткалич Светлана Константиновна

д-р пед. наук, профессор, академик РАН

Институт искусств

ФГБОУ ВО «Московский педагогический

государственный университет»

г. Москва

РАЗВИТИЕ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ С ПОМОЩЬЮ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация: в данной статье рассматривается проблема развития дизайн-образования с помощью цифровых технологий. В качестве привлекательного средства предлагается интерактивное учебное пособие. Создание учебного пособия по цифровым искусствам выполнено в формате мультимедийного пособия.

Ключевые слова: дизайн-образование, цифровые технологии, гиперссылки, активность читателя, масштабирование обучения.

Актуальность. На рубеже третьего тысячелетия происходят серьезные изменения социокультурной реальности. Жизнь вынуждает людей расширять свой спектр способностей, развивая уникальные личностные и интеллектуальные качества. Дизайнеры перестают быть просто ремесленниками, они становятся творцами будущего, творцами всей социальной реальности. Поэтому на дизайнера ложится огромная ответственность, которая предполагает обладание знаниями в огромном количестве областей. В связи с этим перспективой для развития общества является концепция непрерывного образования.

Дизайн-образование ставит своей целью не только формирование успешного специалиста, а еще и формирование личности, которая осваивает культурный опыт человечества, обладает навыками саморегуляции и самоопределения. В качестве инструмента формирования такой личности выступает дизайн-образование. Поскольку дизайн – это особый вид деятельности, который является носителем инновационного проектного художественного мышления. Это методология, полноценная теория и практика работы и оптимизации, которая может применяться к любой сфере человеческой жизни.

Также дизайн можно рассматривать как средство социокультурного проектирования, способствующее гармонизации окружения человека и его среды обитания. Современный уровень развития технологий и интерактивных мультимедиа является мощной питательной почвой для развития дизайн-образования.

Сегодня в гуманитарных вузах наблюдается тенденция, когда для современного для «продвинутого» студента мало предлагаемого педагогами инструментария и артефактов цифровых технологий.

С 1990-х годов в нашей стране информационная среда стремительно развивалась, произошла «информационная революция». иными словами, это привело к созданию широко доступных социальных медиа (аналог демократической свободы слова), где каждый имеет возможность для высказывания своих мыслей, мнений, вопросов и пояснений.

Непростая метафизика взаимодействия техники и эстетики в процессе эволюции информационных технологий сегодня сильно усложнилась из-за новых интерактивных мультимедиа.

Художники всегда были среди первых, кто размышлял над культурой и технологией их времени. Еще за десятилетия до официального внедрения новых технологий во все сферы социально-культурной, административной и экономической деятельности они экспериментировали с цифровой средой.

Сначала экспериментальный результат показывали на конференциях, фестивалях и симпозиумах, посвященных технологии или электронным медиа. Цифровые искусства считали в лучшем случае периферией, по отношению к

главным течениям мирового искусства. Музеи и галереи во всем мире начали организовывать выставки цифровых работ.

Терминология формировалась постепенно, начиная с «компьютерного искусства», затем «мультимедийного искусства», «киберискусства» и наконец «нового медиа искусства», которое использовалось для фильмов, видео и аудио искусства и других гибридных форм творчества. Термин «цифровое искусство» обобщил широкий диапазон художественных работ, методов и технологий.

После эффектных экспериментов в выставочных павильонах технологические предпосылки цифрового искусства стали развиваться в таких сферах экономики, как военно-промышленный комплекс и научные исследования.

Слияния технологий и искусства отражается в современном дизайне и требует новых алгоритмов и технологий проектирования, создания специальной историографической базы, наполненной примерами и описаниями технологий создания цифровых артефактов. Изучение этих процессов происходит путем познания через дизайн-образование в сфере цифрового искусства. Именно такой процесс познания сможет обучить молодых дизайнеров цифровой эстетике, истории цифрового искусства и познакомит с технологиями и концептуальной составляющей любого цифрового продукта. Такие знания имеют и теоретический и прикладной характер.

Важным моментом является не только получение знаний, но еще и усвоение. Человеческое сознание функционирует на основе ассоциаций, а не формирует жесткую иерархию событий и понятий. Захватив один объект, мозг сразу же переходит к другому, что предполагает наличие механизма мысленных ассоциаций, особой паутины ячеек мозга, связанных сложными путями (прототип сети интернет). Эта сложная паутина связей характеризуется высокой динамикой, непостоянством, и обладает высоким быстродействием [3].

Идея прототипирования механизма ассоциативного доступа к данным взамен индексного положена в основу теории информационной среды. Несомненно, никто не сомневается, что такой механизм будет уступать человеческому мозгу

по скорости и гибкости доступа к данным, однако, он позволит в более удобной форме выбирать данные из памяти.

Все наше образование, практически вся культура построена на индексном механизме. Ванневару Бушу удалось более пятидесяти лет назад уловить ожидаемую трансформацию в способах хранения данных, и он на несколько десятилетий предвосхитил своих современников. Новизна идеи Буша состоит в том, что он предложил механизм перекрестных ссылок, аналогичный используемому в современном гипертексте. Он считал, что благодаря вспомогательным полям в теле документов удастся воспроизвести аналог ассоциативных связей, присущих человеческому сознанию. Этот механизм освободит хранение данных от строгой книжной индексной структуры и позволит человеку создавать из отдельных документов виртуальные книги в соответствии со своими потребностями [1].

Известно, что термин «гипертекст» был впервые предложен Тедом Нельсоном в 1965 г [2]. А первую работающую гипертекстовую систему создал в 1968 г. Дуг Энгельбарт [7].

Благодаря механизму перекрестных гиперссылок и цифровым технологиями существует возможность создавать образовательные интерактивные пособия, включающие в себя отсылки на первоисточники, видео, аудио ссылки.

Таким образом читатель может масштабировать степень познания. Будем откровенны: качество обучения в большей степени зависит от самого студента, так как педагоги и лекции это лишь вспомогательные инструменты для познания. Большую часть работы студент выполняет самостоятельно. Масштабируемость образования позволит самостоятельно углубляться в интересующие студента темы, материал будет усваиваться лучше из-за наличия ассоциативных связей. Такой поиск по теме рождает азарт в получении знаний и может быть отличным стимулом для более углубленного изучения по теме. Студент в пособии может прочитать только основные факты, либо углубиться в интересующую его тему. При использовании интерактива, коммуникации с пользователем мы переводим его из состояния пассивного читателя в состояние активного читателя. При этом

повышается концентрация внимания, познавательный интерес и читатель полностью погружается в процесс исследования материала.

Наше предложение №1. Для эффективного обучения студентам бакалавриата и магистрантам должен быть предоставлен специальный инфо-фонд с образовательными продуктами, которые созданы другими дизайнерами. Важно студентам сегодняшнего дня знать, что могли проектировать студенты, которые учились здесь 2,3, 4 года назад. Это важно для того чтобы:

1. Видеть динамику «взросления» проектов на кафедре.
2. Видеть лучшие достижения студентов предшествующих лет.
3. Не повторять то, что уже было представлено на защиту.

Наше предложение №2. Студенты должны воспринимать информацию по тому каналу, который является стратегией и тактикой обучения на конкретной выпускающей кафедре. Если знания добываются из разных источников, иногда из других областей науки, то фундаментального базиса не формируется. Студент имеет разрозненные осколки «великих наук», но применить их к своему курсовому или дипломному проекту не может.

Обеспечивается более ясное понимание дизайн-процессов и визуальной художественно-графической эстетики:

1. На примерах готовых мультимедиа продуктов, изготовленных профессионалами посредством цифровых технологий.
2. На примерах лучших проектов выпускников предшествующих лет.

Дизайнер не может получать полноценное обучение вдали от своего профиля в условиях эстетической замкнутости.

Вывод. Цифровые технологии превратились в мощный образовательный инструмент, который практически не имеет лимита ни по технологическим характеристикам, ни по доступности. Современные технологии отличаются гибкостью и удобством пользования. Из-за развития технологических характеристик компьютеров, телефонов, планшетов, возможности при дизайн-образовании становятся практически безграничными. Поэтому проектная деятельность в дизайн-образовании напрямую зависит от цифровых технологий. Без гибкой и удобной

технической базы, и нужного программного обеспечения этот процесс был бы невозможен.

Список литературы

1. Аммосов Ю. «Бесконечные рубежи» Ванневары Буша: как увидеть будущее / Ю. Аммосов – 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://slon.ru/posts/66018>
2. Нельсон Т.Х. Википедия [2015–2015]. Дата обновления: 20.10.2015 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=74028391>
3. Смолл Г. Мозг онлайн. Человек в эпоху интернета / Г. Смолл, Г. Ворган. – СПб.: Азбука-Аттикус, 2011. – 352с.
4. Ткалич С.К. Медиаобразование: интеграция дидактики, информационной эстетики и локализации мультимедийного продукта на основе национально-культурных маркеров / С.К. Ткалич // Современные наукоёмкие технологии. – 2015. – №11. – С. 105–107.
5. Ткалич С.К. Дистанционный образовательный сервис: разработка обучающей методики на основе концептуальной системы сбалансированных блоков / С.К. Ткалич, Г.И. Фазылзянова // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2016. – №3 (105). – С. 4–9.
6. Ткалич С.К. Медиадидактика: интеграция научной и методологической основы в магистратуре творческого вуза / С.К. Ткалич, А.И. Ткалич // Успехи современного естествознания. – 2015. – №9. – С. 373–376.
7. Энгельбарт Дуглас // Википедия [2016–2016]. Дата обновления: 19.05.2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=78447778>