ВИКЛАДАННЯ ОСНОВ ДИЗАЙНУ/ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ В УМОВАХ ОСВІТНІХ ТРАНСФОРМАЦІЙ: МЕТОДИЧНІ ТА ПЕДАГОГІЧНІ ОРІЄНТИРИ

Поліщук О. П.
доктор філософських наук, професор,
професор кафедри образотворчого мистецтва та дизайну
Житомирський державний університет імені Івана Франка
м. Житомир, Україна

Постановка питання. У сучасному суспільстві під впливом НТР і діджиталізації відбувається якісна й доленосна зміна технологічних основ його існування, яку все частіше називають Четвертою промисловою революцією. Тож одним із головних трендів його розвитку виступає прагнення до цифрової трансформації і широкого впровадження цифрових технологій у різні сфери життя при стрімкому розвитку ІТ-індустрії та символічного виробництва й обміну. Адже внаслідок цього відбувається стрімка зміна способу виробництва й комунікації. Це стимулює потребу формування належних цифрових компетенцій фахівців різних галузей знання [1, с. 2–3], а також вимагає швидкої трансформації ринку освітніх послуг. Особливо відчутною вона є при підготовці майбутніх фахівців у галузі дизайну та мистецької освіти завдяки не тільки впровадженню графічних редакторів і застосунків, але й наявності пропозицій до застосування технології AI у навчальному процесі та професійній діяльності.

Мета дослідження полягає у спробі аналізу впливу діджиталізації на розвиток ринку освітніх послуг України, коли мова йде про формування у майбутніх фахівців у галузі дизайну та мистецької освіти належних фахових компетенцій і розвинутого художньо-проектного мислення.

Виклад основного матеріалу. Варто зауважити такі теоретико-методологічні позиції, на які спираємося при аналізі важливості надання здобувачам вищої освіти в Україні основ дизайну і/чи художнього проектування в освітньому процесі. Розгляд здобутків теперішньої художньої діяльності дає підстави стверджувати про необхідність розрізнення художньої практики і мистецької практики, оскільки в їх основі маємо різну орієнтацію на стиль мислення фахівця. Останнє є основою майбутньої професійної діяльності, проте воно завжди детерміноване конкретною мотивацією, ціннісними й прагматичними настановами. Тож необхідно враховувати, що художнє мислення має кілька різновидів прояву, враховуючи предметну спрямованість й результати: художньо-проектне, художньо-образне та художньо-асоціативне [2, с. 87–88]. Перше є, власне, дизайн-мисленням, що відрізняє майстра різьбяра по дереву, модельєра одягу, дизайнера чи фахівця з комп'ютерної графіки від художника, музиканта, хореографа і навіть скульптора в їхній діяльності (носії художньо-образного мислення), а тим паче від тих, хто просто захоплюється мистецтвом, відвідуючи театр і кінотеатр, виставки, концерти, бієнале та інше (носії художньо-асоціативного мислення).

Художня форма завжди є інформаційним сигналом і дієвим чуттєвим подразником, який базується на фізичному носієві, призначенні та «мові» презентації/репрезентації, але її параметри наперед задаються, проектуються розробниками продукту/продукції із врахуванням можливого впливу на споживачів. Дизайн-мислення в своїй основі наперед орієнтує останніх на структурі і функціях виробу, спектрі можливостей його використання і найчастіше мова не йде про розвагу та отримання винагороди за її надання, як у мистецькій практиці, а про спробу вдосконалити побут, робоче місце чи місце дозвілля. Одноманітність у житті досить гнітить сучасників, завдяки предметному середовищу й виробам дизайнерської практики створюються умови для подолання

сенсорного голоду при дефіциті товарів повсякденного ужитку, так і перенасичення ними ринку. Тож це дає змогу стверджувати й про проектування середовища повсякденного власного життя кожним, хто використовує продукцію дизайнерських послуг. А, відтак, при викладанні основ дизайну чи художнього проектування необхідно, як методична й педагогічна настанова, постійно на цьому ставити акцент, наголошуючи про наявність одночасно утилітарно-прагматичної і гуманістичної складової професії дизайнера, потребу їх збалансованості в діяльності, враховуючи широкий спектр соціальних наслідків від неї.

Ще одним викликом при підготовці сучасного фахівця в галузі мистецтва та культури в умовах діджиталізації стає емоційне вигорання працівника через швидку зміну пропозицій з боку розробників графічних редакторів, застосунків та інших цифрових технологій. Якісна освітня підготовка сучасного дизайнера націлює надавати йому знання досить широкого спектру: від історії та теорії дизайну, історії мистецтва й кольорознавства до художнього проектування (за видами). Останнє ж має широкий вияв у технологічній і освітній складових: комп'ютерна графіка (Computer Graphics), медіа технології (Media Technologies), віртуалістика (Virtual Reality), анімація (Animation), засоби діджиталізації (Means of Digital Processing) [3, с. 130]. Проте їх опанування вимагає значних емоційно-психологічних затрат та значного часу засвоєння. Тому при підготовці, наприклад графічних дизайнерів, досить несподівано виявляється проблема: наявність значних художніх компетентностей у здобувачів вищої школи не гарантує їм, що вони швидко зможуть опанувати необхідні техніко-технологічні компетентності, пов'язані із сучасними цифровими технологіями, необхідними у цій професії. Первинна неуспішність у їх набутті призводить до швидкого емоційного вигорання таких студентів, зниження мотивації до навчання і наданих освітніх послуг.

Висновки. Відповідно це має враховуватися викладачами вищої школи при викладанні мистецьких дисциплін в умовах сучасних цифрових упроваджень та освітніх трансформацій, як методична й освітня настанова.

Література:

1. Цифрові компетенції як умова формування якості людського капіталу: аналіт. зап. / [В. С. Куйбіда, О. М. Петроє, Л. І. Федулова, Г. О. Андрощук]. Київ : НАДУ, 2019. 28 с.

2. Поліщук О. П. Художнє мислення: естетико-культурологічний дискурс : монографія. Київ : Вид. ПАРАПАН, 2007. 208 с.

3. Kolesnyk N., Piddubna O., Polishchuk O., Shostacnuk T., Breslavska H. Digital Art in Designing and Artistic Image. *Ad Alta: Journal of Interdisciplinary Research*. 2022. Vol. 12, № 2. P. 128–133.