

Шлеюк С.Г.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург, Россия

E-mail: svetlanchikdis@yandex.ru

ОСОБЕННОСТИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОГО МЕТОДА ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «РИСУНОК И ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА»

Современные педагогические технологии высшего профессионального образования активно используют проектный метод. Дисциплина «Рисунок и проектная графика», рассматривающая принципы освоения рисунка как метода проектной деятельности, применяет на практике проектные технологии, включает в учебный процесс лично-ориентированное обучение и технологию интегрированного обучения. Учебный процесс, основанный на принципах проектирования – это поиск студентами современных познавательно-прикладных, практических сведений и знаний о будущей профессиональной деятельности. Определяется, что дисциплина объединяет в себе помимо основных ее составляющих – дизайн-проекта и рисунка, еще ряд дисциплин, относящихся к проектной и художественной деятельности, направленных на формирование креативного художественно-образного мышления студентов. Подробно описывается педагогическая технология ведения дисциплины, осуществляемой при помощи графического метода проектирования; раскрываются основные этапы ее наполнения – практический и теоретический. С учетом педагогического опыта, детально излагается методика внедрения в учебный процесс современной техники скетчинг, иллюстрируемой графическими изображениями. При выполнении графических заданий акцент с различного вида практических упражнений переносится на активную мыслительную деятельность, таким образом к основным задачам дисциплины можно отнести и формирование художественно-эстетического вкуса, пространственного мышления, структурно-образного выражения и развитие интеллекта будущего профессионала. Внедрение новейших проектных технологий в образование повышает качество обучения в условиях быстрого развития инновационных процессов.

Ключевые слова: рисунок, проектная графика, графический метод проектирования, скетчинг, педагогические технологии

Shleyuk S.G.

Orenburg state university, Orenburg, Russia

E-mail: svetlanchikdis@yandex.ru

FEATURES OF THE ARTISTIC AND DESIGN METHOD OF TEACHING THE DISCIPLINE «DRAWING AND DESIGN GRAPHICS»

Modern pedagogical technologies of higher professional education actively use the project method. The discipline «Drawing and project Graphics», which considers the principles of mastering drawing as a method of project activity, applies design technologies in practice, includes personality-oriented learning and integrated learning technology in the educational process. The educational process based on the principles of design is the search by students for modern cognitive, applied, practical information and knowledge about their future professional activities. It is determined that the discipline combines, in addition to its main components – design project and drawing, a number of disciplines related to design and artistic activities aimed at the formation of creative artistic and imaginative thinking of students. The pedagogical technology of discipline management, carried out using the graphical design method, is described in detail; the main stages of its content – practical and theoretical – are revealed. Taking into account the pedagogical experience, the methodology of introducing modern sketching techniques into the educational process, illustrated with graphic images, is described in detail. When performing graphic tasks, the emphasis is shifted from various types of practical exercises to active mental activity, thus the main tasks of the discipline include the formation of artistic and aesthetic taste, spatial thinking, structural and figurative expression and the development of the intellect of a future professional. The introduction of the latest design technologies in education improves the quality of education in conditions of rapid development of innovative processes.

Keywords: drawing, design graphics, graphic design method, sketching, pedagogical technologies

Дисциплина «Рисунок и проектная графика» является важной составляющей учебного процесса высшего образования. Ее наименование включает три основополагающие в системе обучения дизайнеров среды понятия – «рисунок», «графика» и «проект», что в сумме позволяет отнести дисциплину к промежуточному междисциплинарному этапу между рисунком и проектом. Процесс обучения дисциплине сегодня происходит при интеграции знаний из различных учебных областей и предметов, способствует формированию новых идей и возможности применения их на практике. Проектная деятельность студентов широко используется на всех этапах обучения дисциплине «Рисунок и проектная графика», так как учебный процесс, основанный на принципах проектирования – это поиск студентами современных познавательно-прикладных, практических сведений и знаний о будущей профессиональной деятельности. Теоретическая и практическая значимость дисциплины определяется ее целью – «... формирование умения графической визуализации художественно-проектной концепции» (из учебной программы). В основе учебного процесса дисциплины лежат последовательные блоки, сочетающие теоретические знания дизайн-проектирования, истории искусств, цветоведения, законов перспективы, основ композиции, а также практические умения и навыки академического рисования, проектного графического изображения, способов графического компьютерного 3D-моделирования, что в сумме расширяет ее фактические возможности в области формирования креативного художественно-образного мышления студентов. Не случайно исследователи творческого мышления будущих дизайнеров отмечают, что «... профессиональная подготовка дизайнеров на основе интегративного подхода предусматривает обновление содержания, форм и методов обучения, а также тех личностных характеристик, которые определяют «лицо» профессионала. Всесторонняя интеграция разных видов деятельности способствует формированию творческого мышления» [1, с. 37].

Проектная деятельность студентов на дисциплине «Рисунок и проектная графика» не направлена на непосредственное проектирование в области дизайна среды, но подразумевает на-

личие у студентов подобных знаний и навыков для выполнения практических упражнений при помощи графического метода проектирования. Графический метод проектирования применяется в процессе всех этапов творческого художественно-аналитического изложения мыслей на бумаге – поисков идей, образов, сравнений, подробной детальной разработки отдельных элементов с помощью эскизов, чертежей, графиков, схем и т. д. Формируемый графический проектный результат выполняется при помощи проектного рисунка, используемого как основной инструмент графического метода проектирования, в результате чего объект приобретает следующие категории – художественный образ, морфологию, технологическую форму и эстетическую ценность. Метод графического проектирования, в рамках проектности, как одной из самых востребованных современных педагогических методик, формирует новые подходы к высшему профессиональному образованию, которое должно быть фундаментальным, мобильным, легко трансформируемым и быстро реагирующим на изменения запросов общества. Данные принципы подтверждают актуальность и востребованность рассматриваемого материала.

Проектный рисунок дизайнера среды в современном пространстве сформировал свой собственный художественно-графический образный язык – скетчинг, который применяется в визуализации объектов и предметно-пространственной среды. Термин «скетчинг» произошёл от английского слова «sketch» – эскиз, набросок, зарисовка и по своей сути является особой разновидностью графических техник, элементом изобразительного искусства. Изначально термином «скетч» обозначали одноактные пьесы или комедийные телепередачи, позже скетчами стали называть «... виртуозные и быстрые зарисовки города (travel sketching), архитектуры, людей и модных образов (fashion sketching), предметов (industrial sketching)... Позже к скетчингу отнесли также интерьерные рисунки, выполненные как в лёгкой современной, так и в более академической манере. Это могут быть детально проработанные скетчи, скорее даже интерьерные иллюстрации и ручные визуализации, порой фотографически точные» [2]. Определение термина скетчинг

указывает на диапазон возможностей проектного рисунка – от быстрой зарисовки до длительного и подробного изображения будущего объекта предметно-пространственной среды. Искусство скетчинга связано с историей развития изобразительного искусства, его появление определено самим временем и условиями быстротекущего развития современного мира. Теоретик дизайна Г.В. Вершинин рассуждает о том, что современный дизайн «сложился внутри искусства как следующая его форма: проектирование среды жизни» [3, с. 32]. Искусствовед И.В. Смекалов пишет, что «...многовековой опыт изобразительного искусства является важной частью теории и практики проектирования. Хотя на начальном этапе развития дизайн как самостоятельный вид творчества, вырабатывая собственный язык выразительности, отвергал свои корневые связи с «чистым» искусством, в настоящее время теории и практики проектной культуры видят свою задачу не только в выявлении специфических различий, но и в поиске параллелей и аналогий, связывающих дизайн и изобразительное искусство» [4, с. 14]. Графический метод проектирования - скетчинг на современном этапе является наиболее эффективным и востребованным способом проектной графической подачи. «Скетчинг, – считают современные исследователи этого явления, – порождение сегодняшнего времени, созвучного текущему ритму жизни и восприятия мира» [5, с. 190]. Скетчинг имеет принципиальные отличия от многочисленных ручных графических техник в классическом изобразительном искусстве, по сути, являясь его альтернативой. Сопоставлению искусства и дизайна посвящена статья исследователей М.П. Куликовой и П.В. Рыбаковой, которые отмечают что «Дизайн синтезирует выразительные средства многих видов пластических искусств» [6, с. 74]. Как и в дизайне, в скетчинге на первый план выступает функция, а на второй – красота. Если в изобразительном искусстве – в наброске или эскизе – сама линия, отображающая изображаемую форму, является эстетической и гармоничной, то в скетче основной задачей является быстрое и достаточно точное изображение концептуального предложения проектной идеи. Графическое искусство использует различные техники и инструменты для улучшения качества изо-

бражения, насыщения его новыми смыслами и подтекстами, а скетчинг – техника быстрого и точного рисования, передающая максимальную информацию об объекте дизайна. Задача скетча, как и в любом чертеже или архитектурном рисунке, точно и креативно изобразить идею. Скетчинг помогает визуализировать проектируемые объекты, согласовывая их одновременно с заказчиком. «Необходимость создания в ограниченные сроки продукта, – указывают исследователи креативных технологий Цой и Тарасова, – гармонично сочетающего красоту и рациональность, требует наличия у дизайнера креативности как профессионально значимого качества, конструктивно влияющего на его личностную и профессиональную состоятельность» [7, с. 104].

Таким образом, скетчинг является графической техникой дизайн-проектирования, овладение его основами и приемами способствует креативному выработыванию авторского графического стиля и является приоритетной задачей дисциплины «Рисунок и проектная графика».

В процессе обучения студенты кафедры дизайна Оренбургского государственного университета выполняют графическую визуализацию художественно-проектной концепции интерьера определенного стиля или стилевого направления. Выбор стилистики интерьера выполняется самим студентом. Во время подбора материала, студенты просматривают и анализируют современные тенденции в развитии интерьера, выбирают для дальнейшей работы наиболее привлекательный стиль. Таким образом, методика обучения скетчингу на кафедре имеет свои особенности и выполняется в два этапа – теоретический, включающий поисковую и аналитическую работу, а также практический графический этап, включающий выполнение серии графических упражнений.

Теоретический этап содержит подбор аналогового материала текстового и иллюстративного.

Практический этап включает в себя выполнение упражнений. Целью практических заданий является выработывание авторской проектной техники. Студенты в процессе занятий экспериментируют с графическими материалами, подбирая для себя инструменты и материалы, наиболее удовлетворяющие авторским

понятиям эстетической визуализации. Педагогический опыт работы показывает, что обычно студенты выбирают те графические материалы, которыми им нравится работать. На этом этапе даже перо и тушь могут быть успешным выбором. Традиционно для графических экспериментов приобретаются водные маркеры, цветные акварельные карандаши, пастель..., являющиеся основными графическими материалами, они могут быть дополнены фломастерами, гелиевыми ручками, линерами и т. д.

Методические задачи первого упражнения дисциплины «Рисунок и проектная графика» ориентируют студента, посредством копирования с аналогового материала или рисования

с природы, к получению навыков графического изображения в стиле скетчинг фактур разнообразных материалов, применяемых во внутренней среде интерьера различными графическими средствами (рис. 1). Таким образом, выполнение практических упражнений на первом этапе связано с исследованием основных материалов, применяемых в интерьере, изучением их качественных характеристик и, соответственно, колористического решения определенного стиля или стилевого направления. Анализ этих составляющих развивает первичное представление у студентов о формировании художественно-образного наполнения предметно-пространственной среды.



Рисунок 1 – Упражнение №1 на изображение в технике скетчинг фактур и текстур различных материалов, применяемых в стилевом направлении.
Выполнила студент Сермягина О. гр.20ДС



Рисунок 2 – Упражнение №2 на изображение плана интерьера в технике скетчинг.
Выполнила студент Ячевская Д. гр. 19ДС

На этом этапе принципиально важной становится технология рисования, выбор технических средств и методов изображения.

Следующее упражнение последовательно связано с предыдущим. Студентам необходимо изобразить в технике скетч план помещений с представлением фактур и текстур материалов, используемых в интерьере, объектов мебели и элементов предметно-пространственной среды (рис. 2).

Второе упражнение дает возможность закрепления умений и знаний, отработанных ранее, а также дополняет их навыками изображения других объектов, существующих на плане. При этом в ходе визуализации представление об изображаемом объекте расширяется. Происходит поэтапная конкретизация визуального образа. Так на этапе изображения планировки студенты подробно изучают принцип компоновки и структурирования интерьеров определенного стилового направления, постигая общие принципы композиционного построения предметно-пространственной среды.

Третье упражнение направлено на изображение отдельных предметов, элементов декоративного наполнения, мебели и оборудования, организующих исследуемую среду (рис. 3). Студенты выполняют несколько скетчей мебели, при этом для изображения они выбирают те объекты, которые наиболее точно передают

образные характеристики стиля или стилового направления.

Каждый этап обучения связан с освоением определенных средств графического и символического представления визуализации объектов. Так этап изображения мебели и оборудования раскрывает для обучающихся студентов новые возможности выбранной графической техники, которая совершенствуется с каждым новым упражнением. При этом проектное изображение элементов среды формирует не только знания об объектах, наполняющих определенное стиловое направление, их морфологии, технологической формы, но и способствует пониманию взаимосвязей этих объектов между собой по массам, масштабу, пропорциям, материалу, текстуре... Рисунок 3 демонстрирует различную авторскую стилистику изображений, различный графический подход и методы изображения, различные варианты подачи рисунка по отношению к пространству фона. Просмотр студенческих работ в процессе учебного занятия позволяет сопоставить результат, сделать вывод о качестве авторской подачи, ее информативности, определить наиболее приемлемый и эффектный вариант проектной подачи.

В процессе графической визуализации образ интерьера постоянно корректируется за счет возвращения на предыдущие стадии. Формирование тем графических упражнений

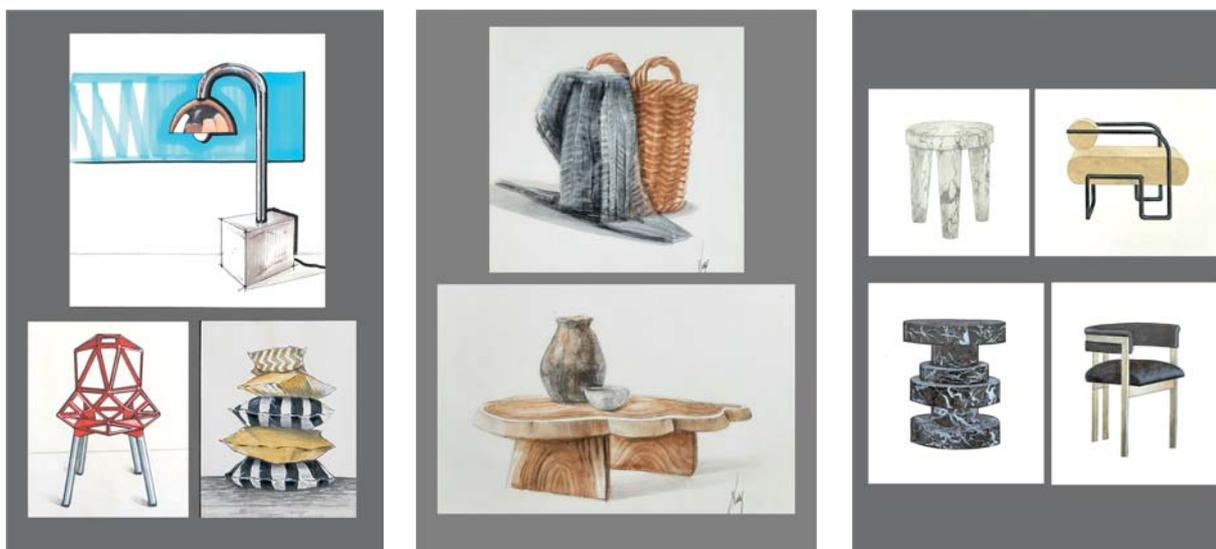


Рисунок 3 – Упражнение №3 на изображение мебели и декоративно-прикладного наполнения интерьера в технике скетчинг.

Выполнили студенты Киреева С. гр.15ДС, Постова Е. гр.16ДС, Крячкова Е. гр. 16ДС

выстраивается на основе принципа – от простого к сложному, от фрагмента интерьера к его цельной визуализации. Выполнение четвертого упражнения «Фрагмент интерьера с включением мебели и оборудования в авторской технике» обращено на графическую визуализацию элементов оборудования и мебели в среде. Студенты выполняют несколько фрагментов интерьеров, дающих в итоге полное представление о выбранном стиле или стилевом направлении. На этом этапе студенты представляют уже знакомые объекты, заполняя вокруг них средовое пространство цветом, изображением стен, пола, сочетанием фактур поверхностей мебели и декоративных элементов, тем самым постигая принцип соотношения материалов, соединения предметов по массам, пропорциям, масштабу... Визуализируя интерьер обучающийся получает фундаментальные знания о принципах его формирования, осваивает методы взаимодействия элементов среды с пространством помещений определенного стилевого направления.

Итоговым заданием курса обучения техники скетчинг является формирование планшета, демонстрирующего весь комплекс графических скетчей, иллюстрирующих текстуру и фактуру материалов, мебели и оборудования, фрагментов интерьера, дополненных текстовым материалом с концепцией анализируемого стиля (стилевого наполнения). На данном этапе большое значение имеет формирование композиции

планшета, определяется практический навык наиболее точного и ясного представления проектного материала. Синтез представленных на планшете графических упражнений создает практически полную картину, отображающую исследуемый стиль (или стилевое направление), а процесс работы в технике проектного изображения скетчинг формирует навыки графического метода проектирования (рис. 5).

Взаимосвязь дисциплин «Рисунок и проектная графика» и «Дизайн-проектирование» составляет единый проектный блок, объединяет знания различных областей, формирует новые взгляды на методику преподавания. «Именно дизайн, - отмечает теоретик дизайна О.Б. Чепурова, - как вид проектной деятельности, ориентированный на то, чтобы делать жизнь людей лучше, может способствовать изменению угла зрения на содержание подготовки дизайнеров, освоения навыков поиска инновационных и рациональных решений многих проблем» [8, с. 109]. Учебное проектирование становится все ближе к практическому реальному проектированию, в рамках которого наиболее значимыми являются уровни – образовательный, познавательный и творческий, создающий основу для развития творческой личности студентов. «Творческий уровень... направлен на поиск индивидуального авторского подхода, который требует креативного развития и роста личности. Дисциплина «Рисунок и проектная графика»



Рисунок 4 – Упражнение №4 на изображение фрагмента интерьера в технике скетчинг. Выполнили студенты Мезенцева А. 15ДС, Никитенко Т. гр.15ДС, Сенцова Т. 20ДС

ка» обеспечивает формирование способностей творческого уровня в том числе содействует развитию художественно-образной активности, относящейся к эмоциональной составляющей целей обучения» [9, с. 25].

Итак, в рамках методики обучения графической технике скетчинг на первый план выдвигается формирование авторской художественно-образной графической подачи, способствующей развитию изобразительных и композиционных способностей студентов, содействующей самореализации личности, приобретению навыков самостоятельной проектно-графической работы, что одновременно способствует также формированию творческого потенциала студентов. Таким образом, весь перечень практических упражнений направлен на глубокое изучение теоретического материала определенного стилевого направления в интерьере, освоение принципов организации внутренней среды и ее наполнения – от отдельных составляющих

элементов до целостного визуального художественно-образного ее решения. В процессе выполнения последовательных упражнений студенты постигают графический метод проектирования в технике скетчинг, а визуализируемая среда приобретает такие категории дизайна как художественный образ, морфологию, технологическую форму и эстетическую ценность (рис. 6).

Актуальность темы подтверждает высказывание теоретика преподавания творческих дисциплин Тютюновой Ю.М. «Современная ситуация пронизана идеями проблемного обучения, для которого характерны самостоятельность, развитие интеллекта и творческих способностей, формированием всесторонне развитой личности. Кроме этого, сейчас более, чем, когда бы то ни было от всех участников учебного процесса требуется гибкость при совмещении разноформатных моделей преподавания и ученичества, формировании новых навыков вос-



Рисунок 5 – Примеры оформления планшета. Выполнили студенты Сивоконь А. 18ДС, Мочалина Е. 16 ДС

приятия и усвоения знаний с последующим применением их на практике» [10, с. 67].

Задания на графическое изображение элементов среды и средового пространства предоставляют студентам возможность мыслить, рассуждать над различными вариантами решения проектных проблем, формируют творческий подход к достигаемому результату. При выполнении графических заданий акцент с различного вида практических упражнений переносится на активную мыслительную деятельность. Умение проектно мыслить, используя для выражения своих идей графическую технику, возможно только лишь при способности абстрактного мышления, возможности анализа и синтеза. Таким образом, к общему количеству задач дисциплины можно отнести и формирование художественно-эстетического вкуса, пространственного мышления, структурно-образного выражения и развитие интеллекта будущего профессионала. Так исследователи инновационных методов в системе профессионального образования подчеркивают, что «... творческие умения предполагают генерирование идей, на-

хождение нескольких вариантов решения проблемы, прогнозирование последствий того или иного решения [11, с. 904].

Современные педагогические технологии высшего профессионального образования активно используют проектный метод. Дисциплина «Рисунок и проектная графика», рассматривающая принципы освоения рисунка как метода проектной деятельности, применяет на практике проектные технологии, включает в учебный процесс личностно-ориентированное обучение и технологию интегрированного обучения. Исследователь проектного метода Голубева А.Н. указывает: «Учебный процесс, построенный на основе проектирования – это поиск студентами новых познавательных-прикладных, практических сведений, знаний о способах организации будущей профессиональной деятельности» [12, с. 906].

На основе вышеизложенного можно выделить преимущества методики дисциплины «Рисунок и проектная графика», позволяющей одновременно:

– обеспечивать интеграционные связи между отдельными предметами;

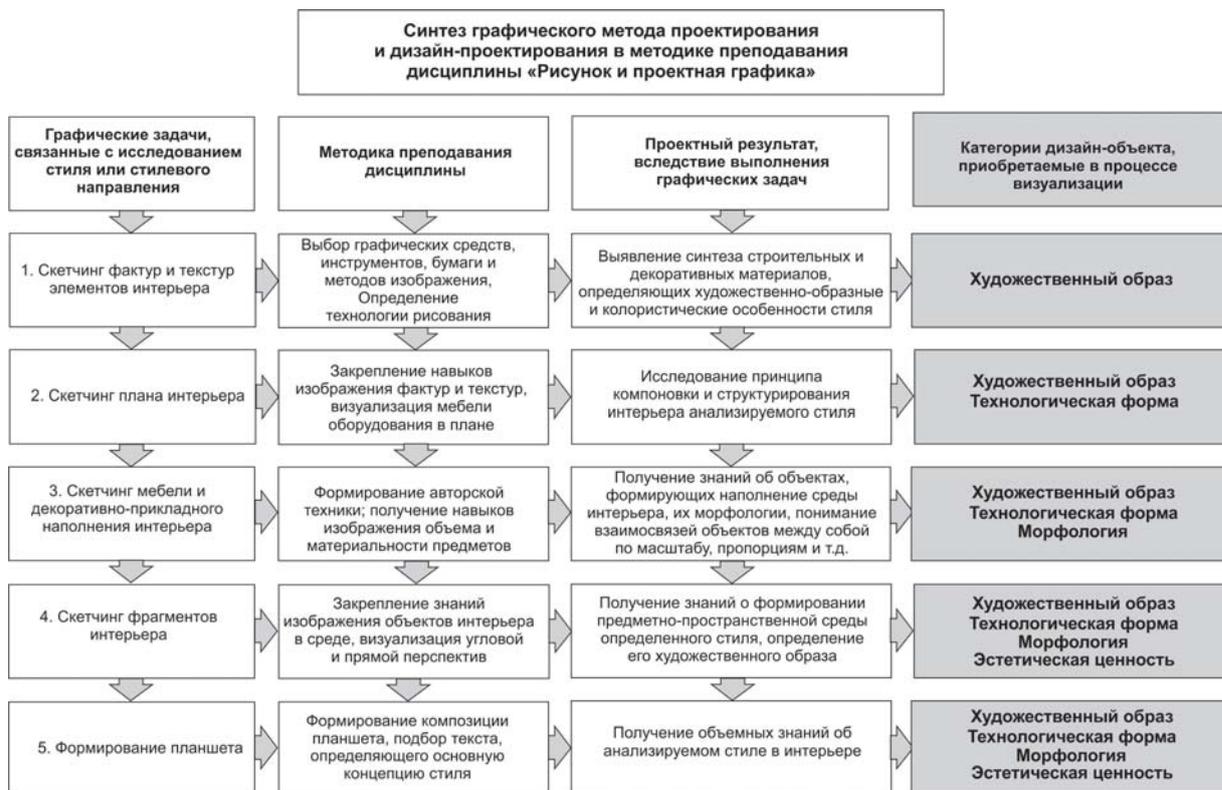


Рисунок 6 – Методика преподавания дисциплины «Рисунок и проектная графика» и связь дисциплины с дизайн-проектированием

- формировать познавательную и графическую активность студентов;
- повышать мотивацию студентов за счет профессиональной актуальности и значимости процесса обучения;
- формировать художественно-графические проектные навыки;
- вырабатывать эстетический вкус и социально значимые творческие качества личности обучающегося;
- применять индивидуальный дифференцированный подход в обучении [13].

Средовой дизайн – наиболее сложный комплексный вид проектной деятельности, направленный на обустройство функционального и эстетически осмысленного пространства жизнедеятельности. В основе творчества дизайнера лежит проектность, как комплексный подход и синтез разнообразных средств художественной выразительности изобразительного искусства и дизайна. «Проектностью пронизаны наука, искусство, психология человека, – отмечает теоретик дизайна В.Ф. Сидоренко, – в его отношении к миру, к социальной и предметной среде, в формах потребления и творчества

присутствует проектное переживание мира» [14, с. 4]. Исследователь проектной культуры Ю.А. Крючков указывает, что «...культурные и учебные институты проектирования способствуют ускорению общественного развития» [15, с. 13]. Высшие учебные заведения сегодня используют проектный метод как модель организации учебно-познавательной деятельности студентов, для того чтобы «...новый, современный, инновационный облик любого образовательного учреждения, изменял тип мышления участников проекта, приближая его к потребностям XXI века и оказывал существенное влияние на конкурентоспособность самого проектанта на рынке труда [16, с. 106].

Высшее образование как социальный институт адаптируется с новыми реалиями жизни, которые требуют повышения качества обучения в условиях быстрого развития инновационных процессов. В настоящее время роль проектных педагогических технологий в высшей школе возрастает, поэтому особое значение приобретают научно-теоретическое и методологическое их освоение для внедрения проектной культуры в инновационную деятельность преподавателя.

24.01.2024

Список литературы:

1. Жданова, Н.С. Развитие творческого мышления будущих дизайнеров в процессе освоения технической графики / Н.С. Жданова, Ю.С. Антоненко, А.В. Екатеринушкина [Текст] // ВЕСТНИК Оренбургского государственного университета. – № 4(240). – Оренбург, 2023. – С. 32–38.
2. Sketch // Longman Dictionary of Contemporary English. URL: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/sketch> ;
3. Вершинин, Г.В. Контекст в архитектуре, дизайне, искусстве XX века : специальность «Изобразительное и декоративно-прикладное искусство и архитектура» : дис. ... д-ра искусствоведения: 17.00.04 / Г.В. Вершинин. – Екатеринбург, 2005. – 226 с.
4. Смекалов, И.В. Эстетические принципы живописи в проектной культуре средового дизайна: монография / И.В. Смекалов. – Оренбург: ОГУ, 2013 – 161 с.: ил.
5. Львова, И.А. Скетчинг как современное средство проектирования / И.А. Львова, Н.А. Бахлова // Проблемы современного педагогического образования. – Ялта: ФГАОУ Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского. – 2020. – С. 188–191. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sketching-kak-sovremennoe-sredstvo-proektirovaniya>
6. Куликова, М.П. Дизайн – это искусство? Да! Нет! / М.П. Куликова, П.В. Рыбакова // Изобразительное искусство Урала, Сибири и Дальнего Востока. – ООО Издательство «Полицор», г. Красноярск. – 2023. – №2(15). – С. 73–84.
7. Цой, В.В. Гештальт-принципы в развитии креативности будущих дизайнеров / В.В. Цой, О.П. Тарасова [Текст] // ВЕСТНИК Оренбургского государственного университета. – № 2(234). – Оренбург, 2022. – С. 103–109.
8. Чепурова, О.Б. Трансграничность адаптивного проектирования в процессе обучения дизайнеров / О.Б. Чепурова [Текст] // ВЕСТНИК Оренбургского государственного университета. – № 4(240). – Оренбург, 2023. – С. 103–109.
9. Шлеюк, С.Г. Скетчинг как современное средство моделирования предметно-пространственной среды интерьера. / С.Г. Шлеюк // Дизайн-образование: преемственность и динамика [Электронный ресурс]: материалы Всероссийской научно-практической конференции / под ред. О.П. Тарасовой, О.Б. Чепуровой; Оренбургский гос. ун-т. – Электрон. дан. – Оренбург: ОГУ, 2023. – С. 25–30.
10. Тютюнова, Ю.М. К вопросу гибридного обучения искусству графики в условиях пленэра: современные тенденции / Ю.М. Тютюнова [Текст] // ВЕСТНИК Оренбургского государственного университета. – № 2(234). – Оренбург, 2022. – С. 64–69.
11. Голубева, А.Н. Опыт применения инновационных методов в системе профессионального образования / А.Н. Голубева, Н.Е. Агошкова, Н.Н. Шабанникова // Экономика и социум. – 2015. – № 1-2 (14). – С. 903–906.
12. Голубева, А.Н. Современные методы художественного архитектурного проектирования в преподавании графических дисциплин / А.Н. Голубева // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 15. – С. 1946–1950. URL: <http://e-koncept.ru/2016/96308.htm>.
13. Агошкова, А.Н. Проектирование как модель организации учебно-познавательной деятельности студентов / А.Н. Агошкова // Экономика и социум. – 2012. – № 3. – С. 6–14.
14. Сидоренко, В.Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества : автореф. дис. д-ра искусствоведения: 17.00.06 / В.Ф. Сидоренко. – Москва, 1990. – 32 с.

15. Крючков, Ю.А. Проектная культура : Учеб. пособие / Ю.А. Крючков. – Москва : ЦМИПКС, 1989. – 32 с.: ил.
16. Филимонок, Л.А. Формирование проектной культуры педагога в процессе профессиональной подготовки: дис. ... д-ра пед. наук / Л.А. Филимонок. – Махачкала, 2008. – 425 с. URL: <https://www.dissercat.com/content/formirovanie-proektnoi-kultury-pedagoga-v-protsesse-professionalnoi-podgotovki>

References:

1. Zhdanova N.S., Antonenko Yu.S., Ekaterinushkina A.V. (2023) Development of creative thinking of future designers in the process of mastering technical graphics. *Vestnik of Orenburg State University*, No. 4(240), Orenburg, 2023, pp. 32–38.
2. Sketch // *Longman Dictionary of Contemporary English*. URL: <https://www.ldoceonline.com/dictionary/sketch>
3. Vershinin G.V. (2005) *Context in architecture, design, art of the 20th century*. Doctoral Dissertation. Ekaterinburg, 226 p.
4. Smekalov I.V. (2013) *Aesthetic principles of painting in the project culture of environmental design: monograph*. Orenburg: OSU, 161 p.
4. Lvova I.A. and Bakhlova N.A. (2020) Sketching as a modern design tool. *Problems of modern teacher education*. Yalta: FSAOU Crimean Federal University named after. V.I. Vernadsky, pp. 188–191. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sketching-kak-sovremennoe-sredstvo-proektirovaniya>
6. Kulikova M.P. and Rybakova P.V. (2023) Is design an art? Yes! No! *Fine art of the Urals, Siberia and the Far East*. LLC Publishing House "Polikor" Krasnoyarsk, No. 2(15), pp. 73–84
7. Tsoi V.V., Tarasova O.P. (2022) Gestalt principles in the development of creativity of future designers. *Vestnik of Orenburg State University*, No. 2(234), Orenburg, 2022, pp. 103–109.
8. Chepurova O.B. (2023) Transboundary nature of adaptive design in the process of training designers. *Vestnik of Orenburg State University*, No. 4(240), Orenburg, 2023, pp. 103–109.
9. Shleyuk S.G. (2023) Sketching as a modern means of modeling the object-spatial environment of the interior. In O.P. Tarasova, O.B. Chepurova (eds.) *Design education: continuity and dynamics: materials of the All-Russian scientific and practical conferenc*. Orenburg: OSU, pp. 25–30.
10. Tyutyunova Yu.M. (2022) On the issue of hybrid teaching of the art of graphics in plein air conditions: modern trends. *Vestnik of Orenburg State University*, No. 2(234), Orenburg, 2022, pp. 64–69.
11. Golubeva A.N., Agoshkova N.E. and Shabannikova N.N. (2015) Experience in using innovative methods in the system of vocational education. *Economics and society*, No. 1-2 (14), pp. 903–906.
12. Golubeva A.N. (2016) Modern methods of artistic architectural design in teaching graphic disciplines. *Scientific and methodological electronic journal "Concept"*, vol. 15, pp. 1946–1950. URL: <http://e-koncept.ru/2016/96308.htm>.
13. Agoshkova A.N. (2012) Design as a model for organizing educational and cognitive activities of students. *Economics and society*, No. 3, pp. 6–14.
14. Sidorenko V.F. (1990) *Genesis of design culture and aesthetics of design creativity*. PhD thesis. Moscow, 32 p.
15. Kryuchkov Yu.A. (1989) *Project culture*. Moscow: TsMIPKS, 32 p.
16. Filimonyuk L.A. (2008) *Formation of a teacher's project culture in the process of professional training*. Doctoral Dissertation. Makhachkala, 425 p. URL: <https://www.dissercat.com/content/formirovanie-proektnoi-kultury-pedagoga-v-protsesse-professionalnoi-podgotovki>

Сведения об авторе:

Шлеюк Светлана Геннадьевна, доцент кафедры дизайна
Оренбургского государственного университета,
кандидат искусствоведения, доцент
E-mail: svetlanchikdis@yandex.ru

460018, г. Оренбург, пр-т Победы, д. 13