

Тарасова О.П., Халиуллина О.Р.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург, Россия

E-mail: optarasova2019@mail.ru ; olyushka_75@mail.ru

ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ В МЕХАНИЗМЕ ФОРМИРОВАНИЯ КОНЦЕПЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЕКТА

Ключевой задачей высшего образования будущих дизайнеров является формирование профессиональных компетенций, связанных с генерацией креативных идей и способностью организовать и выполнить все этапы проектирования. Вместе с тем, генерация идей как этап и условие уникальности проекта, требует наличия у студента профессиональной эрудиции и креативности. Механизм формирования концепции учебного проекта основан на сборе и диагностике исходных данных. Каждый из этапов в предпроектном исследовании имеет свои задачи, но зачастую у начинающего дизайнера они объединяются в один хаотичный поток мыслей и действий. Процесс сбора информации относительно понятен студенту, а процедура диагностики, и тем более проблематизация бывают затруднительны, поскольку требуют от студента проектного и житейского опыта, наблюдательности, умения рассуждать и делать выводы. В исследовании проблематизация нами рассматривается как самостоятельный этап проектной деятельности, целью которого является обеспечить успешность следующего этапа — генерации идей. Нами разработана методика обучения студентов механизму формирования идеи проекта на основе проблематизации, в которой способ решения проблемы ложится в основу проектного предложения. Предложенный механизм хорош в условиях, когда у студента еще нет опыта проектирования, набора готовых решений и уверенности в своих силах, когда практически каждое задание требует проектного исследования. Вариант определения сущности концепции объекта дизайна облегчает процесс осознания сути концепции в дизайн-проекте на которые опирается дизайнер в рабочем процессе. Пример предпроектного исследования в создании обучающей настольной игры для детей с синдромом Дауна демонстрирует логику работы над идеей. Наш подход продуцирования креативной идеи в учебном проектировании универсален и позволяет студенту, не имеющему опыта, запомнить суть и осознать значение каждой процедуры в логике проектирования, понимать свои задачи на каждом этапе, видеть взаимосвязи своих действий и результатов.

Ключевые слова: дизайн, учебный проект, концепция, проблематизация, предпроектный этап проектирования.

Tarasova O.P., Khaliullina O.R.

Orenburg State University, Orenburg, Russia

E-mail: optarasova2019@mail.ru; olyushka_75@mail.ru

PROBLEMATIZATION IN THE MECHANISM OF FORMING THE CONCEPT OF A LEARNING PROJECT

A key objective of higher education for future designers is to develop professional competencies related to the generation of creative ideas and the ability to organize and execute all design stages. At the same time, idea generation, as a stage and a prerequisite for a project's uniqueness, requires professional erudition and creativity. The mechanism for developing a concept for an academic project is based on the collection and analysis of initial data. Each stage of pre-project research has its own objectives, but for a novice designer, they often merge into a chaotic stream of thoughts and actions. The process of collecting information is relatively clear to students, but the diagnostic procedure, and especially the problematization, can be difficult, as they require project and life experience, observation, reasoning, and the ability to draw conclusions. In our study, problematization is considered an independent stage of project activity, the purpose of which is to ensure the success of the next stage — idea generation. We have developed a method for teaching students the mechanism for generating project ideas based on problematization, in which the method of solving the problem forms the basis of the project proposal. The proposed mechanism is effective in situations where students lack design experience, a set of ready-made solutions, and self-confidence, and where virtually every assignment requires project research. Defining the essence of a design object's concept facilitates the process of understanding the essence of the design project concept, which the designer relies on in the work process. An example of pre-project research in the creation of an educational board game for children with Down syndrome demonstrates the logic of developing an idea. Our approach to generating creative ideas in educational design is universal and allows students with no experience to memorize the essence and understand the significance of each procedure within the design logic, understand their tasks at each stage, and see the relationships between their actions and results.

Keywords: design, educational project, concept, problematization, pre-project stage of design.

Концептуализация в проектной практике дизайнера является ключевым аспектом, поскольку определяет успех проекта. Поэтому умение дизайнером генерировать идеи, его разнообразие в творческом самовыражении обеспечивают конкурентоспособность и востребованность. Опыт профессиональной подготовки будущих дизайнеров и исследования в сфере развития профессионально-личностных качеств будущих дизайнеров позволяют отметить, что далеко не все студенты, обладающие художественными навыками и приходящие в дизайн, имеют развитые воображение, фантазию, смекалку, интуицию, способны придумывать новое. Развить способность студента вариативно генерировать идеи — первостепенная задача образовательного процесса. Однако при всем имеющемся разнообразии способов развития дизайнерского мышления и креативности, методов поиска идеи в создании дизайн-продуктов, предложенных современной наукой [1]–[5], процесс создания концепции вызывает у студентов затруднения.

Вместе с тем, очевидно, что механизм формирования концепции учебного проекта основан на сборе и диагностике исходных данных. В зависимости от вида объекта дизайна, сбор информации охватывает изучение следующих аспектов: назначения; эргономических требований, включающих социально-психологические, антропометрические, психические, гигиенические, физиологические и другие аспекты; модных трендов (стилевые и цветовые тенденции, применяемые материалы); производственных возможностей выполнения объекта дизайна в материале; покупательную способность потребителя и др. Диагностика, в свою очередь, предполагает анализ данных, а затем следует этап выявления проблем, которые должны решаться дизайнером. Каждый из этапов в предпроектном исследовании имеет свои задачи, но зачастую у начинающего дизайнера они объединяются в один хаотичный поток мыслей и действий. У уже практикующего опытного дизайнера происходит стирание границ этих этапов, поскольку многие стандартные процедуры выполняются автоматически. Опытный дизайнер во многом доверяет интуиции и умеет оперативно корректировать процесс. Формируется так называемый итеративный способ работы.

Однако в учебном проекте четкое разграничение этапов проектирования необходимо.

Отметим, что если процесс сбора информации относительно понятен студенту (составить бриф, собрать статистику, опросить и понаблюдать за поведением пользователей, составить портрет потребителя и пр.), то процедура диагностики, и тем более проблематизация бывают затруднительны, поскольку зачастую требует от студента проектного и житейского опыта, наблюдательности, внимательности к деталям, умения рассуждать и делать выводы. Следует отметить, что понятия «диагностика исходной ситуации», «проблематизация», «целеполагание», «концепция», «креативность» и пр. часто употребляются в профессиональной лексике дизайнеров, но их суть и способы выполнения зачастую в литературе определяются несколько абстрактно, что затрудняет понимание и выполнение студентами этапов проектной работы.

Так же в большей степени интуитивное представление студент имеет и о механизме формирования концепции [3]. Под «механизмом» в нашем случае понимаем порядок действий. Педагогический опыт показывает, что понимая в самом общем виде концепцию как основную идею проекта, студенты теряются в рассуждениях о способах ее формирования, обращаясь к понятиям «вдохновение», «инсайт», «ассоциация», «творческая интерпретация источника (чужого творчества!)», «поиск метафоры и ее визуализация», «переосмысление культурных или социальных явлений» и тому подобное. А изучая теорию и методологию дизайна, студенты погружаются в методы генерации идей, предполагая, что идея (как явление), должна быть направлена на создание креативного образа будущего объекта дизайна. Важно отметить, что с этого этапа и с такой установкой, им очень сложно в ограниченные учебным процессом сроки предложить даже одну идею, уже не говоря о многовариантности идей.

При описании особенностей дизайнерского мышления и способов его формирования И.А. Розенсон объясняет роль проблематизации на доступном для студента примере. Автор предлагает абстрагироваться от объекта дизайна и иллюстрирует проблемную постановку учебной задачи краткой фразой-формулой «ди-

зайнеру заказывают не мост, а переправу» [4]. Слово «мост» изначально ограничивает мыслительный процесс дизайнера конкретным объектом, слово же «переправа» определяет проблему и приглашает к поиску вариантов ее решения. «Трансформация задачи в проблему — есть процедура проблематизации, то есть расширения смыслового контекста первоначальной задачи, включения в него новых смыслов и значений» [4, с. 71]. Еще раз отметим, что И.А. Розенсон данный подход предлагается как метод формирования дизайнерского мышления. Мы же проблематизацию рассматриваем как самостоятельный этап проектной деятельности, целью которого является обеспечить успешность следующего этапа — генерации идей.

Итак, идею ЧЕГО должен предложить студент при получении задания на дизайн-проект? Ответ очевиден — идею решения проблем, которые им выявлены в процессе диагностики исходных данных. При этом можно выявить несколько проблем, из которых будущий дизайнер выберет ту или те, с которыми ему интереснее работать или которые наиболее сильно волнуют заказчика, или которые имеют наибольшую значимость. При таком подходе также очевидно, что студенту не составит труда предложить несколько концепций, демонстрируя и развивая такие профессионально-личностные качества как вариативность решения задач проектирования, продуктивность воображения, способность к новообразованиям (инноватике). В этой связи важно на начальных этапах обучения ознакомиться с сутью предпроектных процедур и научить студента механизму создания концепции. Студент должен осознать, что формирование концепции — это не только интуитивный поиск креативных решений, но и результат исследований характерных особенностей прототипа проектируемого объекта, постоянного изучения закономерностей циклического развития модных тенденций, серьезной аналитической работы при выявлении эргономических требований к объекту и т. п.

Для активизации рассуждений в понимании сути концепции и проблематизации можно задать студентам на первый взгляд простые вопросы:

– Может ли существовать концепция без проблемы?

– Может ли быть проблема без концепции?
– Можно ли дать определение понятию «концепция» без использования термина «проблема»?

– Какого плана проблемы могут быть для предложенной (преподавателем) средовой или предметной ситуации?

Результаты педагогического и проектного опыта авторов статьи позволяют предложить версию алгоритма формирования концепции учебного дизайн-проекта.

1. Конкретизация темы проекта. Как правило, тема задается согласно рабочей программе дисциплины, достаточно обобщена и обеспечивает возможность свободы выбора студентом объекта проектирования. В учебном проекте данный этап удобно сопровождать построением ментальной карты как основы для действий студента и определения содержания, границ и масштаба будущего проекта.

2. Сбор информации о заказчике и текущем состоянии объекта проектирования. Данный этап определяется в первую очередь методическими и педагогическими целями преподавателя, спецификой проекта, поставленными перед обучающимися учебными задачами, возможностью экстраполировать запросы заказчика на учебные задачи. В этой связи информация может собираться самая разнообразная: структура организации заказчика; миссия; реализуемые виды деятельности; ассортимент услуг или товаров; специфика организационного и (или) производственного процесса; стратегия развития; контрагенты; конкуренты; сфера влияния в предпринимательской деятельности; внешние и внутренние факторы влияния на эффективность деятельности (производства/продаж/оказания услуг); целевая аудитория; имеющиеся противоречия между действительным и желаемым; имеющиеся затруднения; ожидания; финансовые и временные возможности; ограничения; социальный запрос и отзывы потребителей; активность и эффективность работы социальных сетей, потребность в них; интерфейс. Источниками данных сведений для дизайнера могут быть заказчик, контрагенты, действующие и потенциальные потребители, конкуренты. В качестве инструментов сбора информации могут использоваться вопросники, наблюдение, анкетирование, статистические данные и пр.

Следует отметить, что всё описанное в данном пункте имеет место быть на старших курсах, где у студентов появляется возможность и способность взаимодействовать с заказчиком. На начальной стадии учебного проектирования заказчиком выступает преподаватель, определяя цель и задачи проекта, или сами студенты. Так, например, в задании «Дизайн-проектирование объекта простейшего функционального назначения» студенты предлагают для проектирования объекты для студенческого общежития. Специфика обучения дизайну предполагает большую рабочую зону и требует наличие зон хранения в маленьком пространстве жилой комнаты. Студенты предлагают объекты с двойной функцией: с адаптацией под рабочую зону и наполнения профессиональными инструментами и материалами. На рисунке 1 представлен проект настенной/настольной полки с встроенным светильником. Полка может адаптироваться под рабочую зону в вертикальном/горизонтальном положении. В зависимости от выбранного положения общей конструкции полки в пространстве, вертикальные и горизонтальные элементы выполняют разную роль. В проекте учитываются также распространенные в учебной практике

объекты формата А3 (папки с бумагами, каталоги и др.)

3. Изучение прогнозов. Формирование у будущих дизайнеров способности к прогнозированию в профессиональной сфере — важная педагогическая задача. Начинается формирование данной компетенции с опыта сбора, структурирования и анализа данных по разным вопросам, а также изучении прогнозов, предлагаемых ведущими специалистами и их сопоставлении: в развитии тенденций моды (стиль, цвет, графика, форма, текстура и пр.); о потребностях в объектах дизайна конкретной сферы; о развитии технологий; об экономическом состоянии общества и платежеспособности целевой аудитории; о доступности объектов дизайна; о требованиях к объектам дизайна в различных контекстах (эстетическом, юридическом, эргономическом, эксплуатационном и пр.); о последствиях влияния различных форм воздействия на объект проектирования и пр.

Прогнозирование для разных сфер дизайна будет охватывать различные интервалы времени. Прогнозирование основывается на анализе социокультурных изменений и технологического прогресса. Более предсказуема, возможно, мода в сфере дизайна костюма [6]. Аналитики моды учитывают исторические циклы формообразования и мониторят недели моды, определяя тренды на 2–5 лет вперед. Мебельный дизайн,



Рисунок 1 — Полочка для комнаты в общежитии. С. Говорова, 2 курс (первый опыт проектирования). Преподаватель Халиуллина О.Р.

дизайн интерьеров менее мобилен. Помимо социальных изменений, он связан с появлением новых материалов и технологий. Здесь разбег по времени увеличивается. Примером может служить появление пластика в середине XX века, что произвело революцию в средовом дизайне.

4. Диагностика: анализ полученных сведений и составление перечня проблем.

5. Ценностное самоопределение в проблемном поле. Студент определяет, на решение каких проблем будет направлено его внимание в проектной работе с учетом своих интересов, возможностей, знаний и пр.

6. Описательное и визуальное представление смысловой концепции. Концепция проекта в сфере дизайна определяется нами как ведущий замысел, принципы организации и исполнения (реализации) продукта, которые передают его назначение (функцию), эстетику, психологическую атмосферу (состояние) и особенности эксплуатации совокупностью средств при обеспечении/ сохранении экологического баланса и выполнении комплекса требований в соответствии с запросами потребителей.

Средства реализации замысла варьируются в зависимости от объекта дизайна. Так, в дизайне полиграфических продуктов замысел будет реализовываться средствами композиции, колористики, типографики, навигации, структурированием информации, программными средствами, наполнением графическими элементами и изображениями. В ландшафтном дизайне к ведущим средствам реализации замысла могут относиться способ зонирования, растения, малые архитектурные формы и пр.

Принципов организации и исполнения замысла много, но доминирующими в конкретном проекте могут быть 2–3. Они также выбираются студентами в зависимости от решаемых проблем. Среди них: эргономический, экологический, культурологический, экономической целесообразности, социально-ориентированности, целевого многообразия, научно-технического прогресса и другие. Кроме того, важно, чтобы студент четко различал функцию объекта проектирования. В помощь студенту на учебном занятии мы составляем универсальный перечень функций: развивающая, воспитывающая, обучающая, информирующая, досуговая, игровая и пр. [7], [8].

Далее студент конкретизирует цель и задачи проекта, в рамках которых изучает прототипы и аналоги объекта проектирования, требования нормативно-правовой базы и нормативно-технической документации, выявляется перечень эргономических требований к объекту проектирования и начинается работа над вариантами художественно-графической концепции проекта.

В контексте предложенного алгоритма рассмотрим предпроектную работу студентки группы 22Д(б)ГД Скоросуевой Дарьи. Задача — разработать проект обучающей настольной игры для детей 12-17 лет, имеющих мозаичную форму синдрома Дауна в рамках темы «Игровые технологии в графическом дизайне». Данная тема изучается на 4 курсе в 7-м семестре. Предпроектный этап осуществлялся параллельно на дисциплине «Организация проектной деятельности» в разделах «Сущность проектирования как вида деятельности дизайнера» и «Критическая оценочная деятельность в дизайне». Тематика игр направлена на формирование базовых навыков обращения ребенка с ОВЗ с кухонными и бытовыми предметами в целях развития способности к самообслуживанию дома и выполнению необходимых повседневных действий в общественных местах: «Моя кухня», «Юный кулинар», «В моде по погоде», «Моя ванная» и другие. Целевая аудитория — обучающиеся Оренбургского центра развития детей с мозаичной формой синдрома Дауна «Солнечный круг», руководитель Надежда Николаевна Примакова, преподаватели центра, родители и другие члены семьи ребенка с ОВЗ.

Следует отметить, что разработкой реабилитационных и развивающих игр на кафедре дизайна Оренбургского государственного университета уже более 10 лет руководит доцент кафедры, кандидат искусствоведения Туйсина Динара Мансуровна. Ею совместно со студентами профиля «Графический дизайн» и коллективом кафедры разработаны игры для восстановления зрительных гнозий, двигательной активности, когнитивных нарушений у взрослых, пострадавших от травм и вследствие инсульта; игры для детей с расстройством аутистического спектра; и целый комплекс обучающих и развивающих игр для здоровых детей разных возрастов [9], [10].

Разработке смысловой концепции игры для детей с синдромом Дауна предшествовало посещение студентами центра «Солнечный круг». Близкий контакт и общение с больными детьми давно практикуется, поскольку позволяет студентам прочувствовать состояние ребенка, наблюдать за поведением и спектром реакций, в непосредственном контакте понять состояние педагогов и родителей. Такой контакт помогает студенту в ценностном самоопределении при выборе направления внутри изучаемой темы, мотивирует к качественной работе, а также имеет сильный воспитательный аспект.

Общение с обучающимися, педагогами и родителями детей с синдромом Дауна, а также самостоятельное изучение специфики заболевания, особенностей ухода за больным ребенком, их ограничений, потребностей и возможностей, позволило студентке собрать информацию следующего порядка [11]–[13]:

– анатомические особенности строения кисти руки и запястья, слабость рук больного ребенка (сниженный мышечный тонус), избыточная подвижность суставов, осложняют выполнение точных действий с мелкими предметами. Широкие кисти рук, укороченные фаланги пальцев, нестабильность суставов и мышечная гипотония ограничивают хватательный эффект, присутствуют трудности удержания предметов и быстрая утомляемость;

– нарушение вестибулярного аппарата негативно влияет на пространственную координацию, что доставляют трудности в организационной координации одновременной работы двух рук, трудности в координации движения «рука-глаз» и пр.; недостаточная устойчивость тела приводит к ослабленному чувству равновесия, что ограничивает амплитуду и разнообразие движений, которые может делать ребенок; присутствует неуверенность в движениях из-за сложности управления телом;

– особенности восприятия объектов — снижена чувствительность к цвету, нарушены представления о форме и величине;

– нарушения зрения и слуха: недостаток слуха, вызванный дефектами развития уха и слухового нерва; часто ослаблена острота зрения, что не дает возможности раздельно видеть близко расположенные друг к другу предметы;

– особенности речи — физически затруднено произношение слов;

– особенности внимания — короткий период концентрации; сужение объема внимания, малая устойчивость, трудности распределения, замедленность переключения;

– особенности поведения — слабо выражены переживания, определяющие интерес и побуждение к познавательной деятельности, а также с большими затруднениями осуществляется воспитание высших психических чувств — нравственных и эстетических. Отсюда высокая конфликтность, сопровождаемая неадекватными поведенческими реакциями, слабая мотивированность на установление межличностных контактов, агрессия;

– особенности интеллектуального развития: слабая кратковременная слуховая память; трудности овладения и запоминания новых понятий и навыков; трудности с умением рассуждать, обобщать и доказывать; трудности с установлением последовательности предметов, действий и явлений; трудности в понимании заданий; трудности сосредоточиться;

– слабость волевого напряжения, направленного на преодоление трудностей, поэтому многие сложные движения и действия закрепляются на уровне навыка медленно; предпочитают выбирать путь, не требующий волевых усилий, а вследствие не посильности предъявляемых требований у некоторых детей развиваются негативизм и упрямство.

Студенткой выбран слоган игры: «Первый шаг к самостоятельности».

Основная атмосфера, в которую должен попасть ребенок при работе на кухне и переживаемое им состояние: «Уверенность. Порядок. Тепло. Ощущение, что большой и непонятный мир взрослых вещей становится здесь, на этом столе, понятным, своим и безопасным».

Смысловая концепция будущего проекта: я хочу, чтобы игра позволила детям с ОВЗ безопасно (психологически, физически, социально, эмоционально и т. п.) для себя научиться логическому мышлению, запоминанию, пониманию и определению предназначения кухонных предметов, их функций. Помогла разобраться с техникой безопасности (как использовать предмет и не допустить опасных ситуаций, угроз здоровью). Облегчила организацию процесса приготовления и приема пищи. Визуализация смысловой концепции представлена на рисунке 2.

Далее студентка определилась, на что будет направлено ее внимание в проектируемой игре.

1. Что нужно сформировать у ребенка в игровом процессе:

- умение следовать правилам;
- навыки совместной деятельности (с учителем, родственником);

– в перспективе — навыки практического переноса знаний о кухонных принадлежностях в реальные жизненные ситуации.

2. Особые задачи, требующие решения при сложном уровне мозаичного синдрома Дауна (характеризуется невозможностью усидеть дольше 5 минут, отсутствие речи и пр.):

– кратковременная фокусировка. Требуется работа с одним полем и 2-3 карточками за подход. Это соответствует 5-минутному интервалу активного внимания;

– пассивное восприятие. В игре ребенок учится слушать и смотреть, развивая пассивный

словарь. Цель — не назвать, а показать («Где столовая ложка?»);

– сенсорная интеграция. Важно тактильное взаимодействие с крупными карточками и полями, зрительное соотнесение фигуры с силуэтом;

– эмоциональный контакт. Возможна только совместная деятельность со взрослым, что формирует положительный опыт обучения;

3. Задачи, требующие решения при среднем/легком уровне мозаичного синдрома Дауна:

– активная речь. Задания направлены на самостоятельное называние предметов, попытки произнести их назначение («ложка... суп»);

– классификация и сортировка. Нужно формировать умение делить предметы не только по типу («ложки»), но и по подкатегориям («чайная», «столовая»);

– рабочая память. Формируется способность удерживать в уме инструкции из 2–3 шагов («возьми карточку, найди поле, положи на место»);

«МОЯ КУХНЯ»



О серьезном и реальном просто и доступно
Порядок на кухне, в голове, понятно, открыто
«всё на своих местах», помощь, уверенность,
надежность

Рисунок 2 — Коллаж, передающий атмосферу будущей игры. Автор — Д. Скоросуева, предпроектный анализ проекта на тему «Игровые технологии в дизайне», преподаватели Туйсина Д.М., Тарасова О.П.

– базовые навыки логики. Ребенок обучается соотносить причины и следствия («этой ложкой едят суп, потому что она глубокая»).

Результаты анализа полученных сведений, выявление проблем и собственное самоопределение в проблемном поле позволяют студентке сформулировать возможные варианты их решения, что непосредственно отразится в сценарии будущей игры, выборе графики и цветовой гаммы, информационном наполнении игровых элементов, комплектации игры, выборе материалов, технологии изготовления и пр.

1. Незнание кухонных предметов и посуды — через визуальное знакомство с реалистичными изображениями.

2. Изучение функций кухонных предметов — за счет информационного наполнения карточек (возможны классификация предметов по полям и соотнесение разновидностей предметов) и комментариев взрослого в игровом процессе.

3. Обучения безопасному поведению — косвенно, через изучение назначения (ножи режут — они острые, это опасно).

4. Индивидуальный уровень интеллектуального развития больных детей учитывается вариативностью уровней сложности заданий игры (1 поле/несколько полей).

5. Сложности с классификацией и сортировкой кухонных предметов преодолеваются за счет структуры игры (можно сделать раздельные поля для разных категорий предметов).

6. Проблема необходимости обеспечения концентрации внимания — решается крупным форматом карточек и полей, короткими сессиями (например, разделить игровой процесс по 5 минут) и минималистичным дизайном (не грузить визуальным шумом и яркими цветами). Крупный формат поля и карточек также необходим для возможности раздельно видеть изображения предметов при нарушении остроты зрения (чтобы не сливались).

7. Сложности с умением справляться с эмоциями — нивелируются отсутствием соревновательного элемента в игре и тактильным взаимодействием с безопасными материалами.

8. Проблема, связанная со страхом совершить ошибку — снимается возможностью повторять игровой процесс, поддержкой взрослого.

9. Проблема обучению последовательности действий — косвенно формируется через алгоритм «взять карточку-назвать-найти-положить».

10. Проблема общей координации движений (особенности с ОВЗ) — решается крупным масштабом карточек и поле, простыми действиями в процессе игры (поместить карточку на игровой поле, предусмотреть дополнительную фиксацию на столе — возможный магнитные крепежи или силиконовые (нескользящие) вставки на обратной стороне игрового поля).

Дальнейшие анализ аналогов и эргономический анализ помогут определиться с необходимыми ресурсами для осуществления проекта, составить перечень эргономических требований. Все это также будет способствовать облегчению процесса генерации идей конкретизируя образ дизайн-продукта.

Таким образом, постепенный переход от сбора информации к проектному замыслу и формированию образа будущего объекта дизайна является важным принципом в процессе организации проектной деятельности [14, с. 10]. Когда накоплен небольшой объем знаний и опыта проектирования, игнорирование студентом этапа проблематизации приводит к существенным затруднениям при создании концепции. Предложенный в статье механизм, на наш взгляд, помогает быстрому погружению студента в тему, содействует формированию профессионально личностных качеств, связанных с генерацией идей (креативности, продуктивности воображения), и успешности его проектной работы в целом.

29.12.2025

Список литературы:

1. Лола, Г.Н. Концептуальность в современной дизайнерской практике / Г.Н. Лола // Вестник СПбГИК. — 2021. — №1 (46). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnost-v-sovremennoy-dizaynerskoj-praktike> (дата обращения: 14.12.2025).
2. Благова, Т.Ю. Креативные методы дизайна: Учеб. пособие / Т.Ю. Благова. — Благовещенск: Изд-во АмГУ, 2015. — 72 с. — ил.
3. Удалова, Н.Н. Процесс разработки концепции в дизайн проектировании / Н.Н. Удалова // Инновации в науке. — 2016. — №3-1 (52). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/protsess-razrabotki-kontseptsii-v-dizayn-proektirovanii> (дата обращения: 05.12.2025).
4. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И.А. Розенсон. — 2-е изд. — СПб.: Питер Прес, 2013. — 256 с.
5. Малин, А. Г. Теория и методология дизайна : конспект лекций / А. Г. Малин и [др.] — Витебск : УО «ВГТУ», 2014. — 80 с.

6. Данилова, О.Н. Адаптация методов прогнозирования в дизайне современного костюма / О.Н. Данилова, Т.А. Зайцева // Территория новых возможностей. — 2015. — №1 (28). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/adaptatsiya-metodov-prognozirovaniya-v-dizayne-sovremennogo-kostyuma> (дата обращения: 06.12.2025).
7. Тарасова, О.П. К вопросу об универсальности профессиональной подготовки будущих дизайнеров / О.П. Тарасова // Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры : материалы Всерос. науч.-метод. конф., посвящ. 70-летию Оренбург. гос. ун-та, Оренбург, 30 янв. — 1 февр. 2025 г. / Оренбург. гос. ун-т ; ред. А.В. Зайцев. — Оренбург : ОГУ, 2025. — С. 4071–4073. — 3 с. — URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=82411479&pf=1>
8. Панкина, М.В. Экологическая парадигма дизайна / М.В. Панкина // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2012. — №2. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekologicheskaya-paradigma-dizayna> (дата обращения: 18.12.2025)
9. Тарасова, О.П. Эргодизайн в создании комплекта игр для лиц с ограниченными возможностями здоровья / О.П. Тарасова, Д.М. Туйсина, О.Б. Чепурова // Архитектон: известия вузов. — 2024. — №3(87). — URL: http://archvuz.ru/2024_3/17/
10. Туйсина, Д.М. Дизайн-проект настольной реабилитационной игры для людей с оптико-пространственной агнозией / Д.М. Туйсина // Архитектон: известия вузов. — 2023. — №2(82). — URL: http://archvuz.ru/2023_2/24/
11. Борщевская, Е.В. Развитие навыков мелкой моторики детей с синдромом дауна как физиологический механизм адаптации «особого ребёнка» к процессу формирования графомоторного навыка / Е.В. Борщевская. — URL: https://skoy-korkino.ucoz.ru/js/borshhevskaja_e.v-prezentacija_v_word.pdf
12. Ярошук, Т.Г. Методическое пособие по ранней помощи для родителей и специалистов. Часть 2. Дети с синдромом Дауна / Т.Г. Ярошук — Иркутск: ГАУ ЦПММиСП, 2020. — 113 с.
13. Перспективы и особенности развития детей младшего школьного возраста с синдромом Дауна: методическое пособие для педагогов, специалистов и родителей / сост.: В.В. Васина, В.В. Гарашенко, А.Р. Шигапов. — Казань: Издательство Казанского университета, 2024. — 209 с. — URL: https://kpfu.ru/portal/docs/F1130757079/Red_Elektron_Sindrom.Dauna.2_2_.pdf
14. Тарасова, О.П. Организация проектной деятельности дизайнера : учебное пособие для обучающихся по образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн / О.П. Тарасова, О.Р. Халиуллина; М-во образования и науки Рос. Федерации, Федер. гос. бюджет. образоват. учреждение высш. образования «Оренбург. гос. ун-т». — Оренбург : ОГУ, 2017. — ISBN 978-5-7410-1896-5. — 164 с.

References:

1. Lola G.N. (2021) Conceptuality in Modern Design Practice. *Vestnik SPbGIK*, No. 1 (46). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontseptualnost-v-sovremennoy-dizaynerskoy-praktike>
2. Blagova T.Yu. (2015) *Creative Methods of Design*: Textbook. Blagoveshchensk: AmU Publishing House, 72 p., ill.
3. Udalova N.N. (2016) The process of concept development in design engineering. *Innovations in science*. No. 3-1 (52). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/protsess-razrabotki-kontseptsii-v-dizayn-proektirovanii>
4. Rozenson I.A. (2013) *Fundamentals of design theory*: a textbook for universities. St. Petersburg: Peter Pres, 256 p.
5. Malin A. G. (2014) *Theory and methodology of design*: lecture notes. Vitebsk: Educational institution “VGTU”, 80 p.
6. Danilova O. N. (2015) Adaptation of forecasting methods in the design of modern costume. *Territory of New Opportunities*. No. 1 (28). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/adaptatsiya-metodov-prognozirovaniya-v-dizayne-sovremennogo-kostyuma>
7. Tarasova O. P. (2025) On the Universality of Professional Training for Future Designers. *The University complex as a regional center of education, science and culture*: materials of the All-Russian Scientific Method. conf., dedication. To the 70th anniversary of Orenburg State University, Orenburg, January 30 – February 1, Orenburg State University; edited by A.V. Zaitsev. Orenburg: OSU, 2025. Pp. 4071-4073. 3 p. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=82411479&pf=1>
8. Pankina M. V. (2012) Ecological Paradigm of Design. *Academic Bulletin of UralNIIProject of the Russian Academy of Architecture and Construction Sciences*. No. 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekologicheskaya-paradigma-dizayna>
9. Tarasova O.P., D.M. Tuisina and O.B. Chepurova (2024) Ergodesign in creating a set of games for people with disabilities. *Architecton: izvestiya vuzov*. No. 3 (87). URL: http://archvuz.ru/2024_3/17/
10. Tuisina D.M. (2023) Design project a tabletop rehabilitation game for people with optical-spatial agnosia. *Architecton: izvestiya vuzov*. No. 2 (82). URL: http://archvuz.ru/2023_2/24/
11. Borshhevskaya E. V. *Development of fine motor skills in children with Down syndrome as a physiological mechanism of adaptation of a “special child” to the process of forming a graphomotor skill*. URL: https://skoy-korkino.ucoz.ru/js/borshhevskaja_e.v-prezentacija_v_word.pdf
12. Yaroshchuk T. G. (2020) *Methodological Guide on Early Assistance for Parents and Specialists. Part 2. Children with Down Syndrome*. Irkutsk: GAU TsPMMiSP, 113 p.
13. Vasina V.V., Garashchenko V.V. and A.R. Shigapov (2024) *Prospects and Features of Development of Primary School Children with Down Syndrome*: a methodological guide for teachers, specialists, and parents. Compiled by. Kazan: Kazan University Publishing House, 209 p. URL: https://kpfu.ru/portal/docs/F1130757079/Red_Elektron_Sindrom.Dauna.2_2_.pdf
14. Tarasova, O. P. and O. R. Khaliullina (2017) *Organization of design activities of a designer*: a teaching aid for students of the educational program of higher education in the field of training 54.03.01 Design. Ministry of Education and Science of the Russian Federation, Budgetary Educational Institution of Higher Education “Orenburg State University”. Orenburg: OSU, 164 p.

Сведения об авторах:

Тарасова Оксана Петровна, доцент кафедры дизайна Института языков и культур Оренбургского государственного университета, кандидат педагогических наук, доцент
ORCID: 0000-0002-5579-6259
E-mail: optarasova2019@mail.ru

Халиуллина Ольга Равильевна, доцент кафедры дизайна Института языков и культур Оренбургского государственного университета, кандидат искусствоведения
ORCID: 0000-0003-3009-184X
E-mail: olyushka_75@mail.ru