

УДК 7.012.185

ПРИНЦИПЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

О. М. Ковалева (г. Новосибирск)

В статье рассматривается проведение предпроектных исследований и моделирования информационных систем, которые требуются для решения актуальной научной задачи и повышения результативности проектной деятельности.

Ключевые слова: проектная деятельность; проектирование; дизайн-средства; исследования.

THE PRINCIPLES OF PROJECT ACTIVITIES

O. M. Kovaleva (Novosibirsk)

The article describes the pre-project studies and modeling of information systems required to meet urgent scientific challenges and enhance the impact of project activities.

Keywords: design, art project, design tools, research.

Динамика перемен в современном мире обеспечивается преимущественно за счет интенсивной проектной деятельности, к которой способны только субъекты культурно-технологического развития, а не просто исполнители. Главным фактором развития становится производство новых знаний и технологий образования – детерминирование интеллектуальных технологий (определение места того или иного явления, объекта по условным параметрам, его классифицирующая индивидуальная характеристика в соответствующей категории), что предполагает уход человека из сферы преобразования на уровень управления и творческой деятельности. Знания быстро устаревают, и возникает постоянная потребность в обновлении и приобретении все новых знаний. В таких условиях имеющихся у человека знаний недостаточно и он вынужден их добывать и производить все более ускоренными темпами. Качество жизни зависит от способности человека проектировать – самостоятельно выявлять проблемы, противоречия и задачи окружающей действительности (предпроектные исследования), создавать что-либо новое, более эффективное, позволяющее преодолевать возникающую проблему, то есть за счет «выхода» за пределы познанной реальности и создания новой.

Ковалева Ольга Михайловна - доцент кафедры дизайна, института искусств, Новосибирский государственный педагогический университет, член СД России.

O. M. Kovaleva – Novosibirsk state pedagogical university

В дизайне появление нового не является событием непредсказуемым, неуправляемым, случайным. Это процесс активного содружества многих составляющих. Теория и практика дизайна разработали специальную технологию проектного поиска новых решений, рационализирующую и ускоряющую этот процесс. Технология эта носит название – предпроектный анализ и имеет универсальный характер, т.к. действительна для проектных задач самого разного класса и типа.

Суть методики предпроектного анализа в средовом и графическом дизайне состоит в разделении процесса исследования предлагаемой дизайнеру на ряд этапов, самостоятельных по целям и результатам работы.

1. Обследование, знакомство с ситуацией, контекстом размещения будущего объекта, перечнем свойств, которыми он должен обладать. Техника этого этапа: изучение аналогов, обзор литературных данных и прототипов, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач дальнейшей работы.

2. Дизайнер ставит перед собой восприятие задания как проблемы, т.е. столкновения противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его и других требований.

3. Сравнение предложений и их разные варианты общего решения, выбор среди этих вариантов наиболее эффективного. Это еще не проект, а – дизайн-концепция, принципиальная дизайнерская идея будущего проекта, но уже содержащая его реально представимые формы.

Разумеется, потребитель в обоих случаях получает некий новый вид услуг, новый товар, новое решение среды. Но характер проектных действий при этом далеко не одинаков.

4. Приемы, используемые в проектной деятельности.

Метод «инверсии» (перестановки слагаемых) позволяет преодолевать тупиковые ситуации в проектировании за счет изменения угла зрения на объект работы; за счет смены творческой установки и т.д. Свежий взгляд на предмет, подсказав не замечавшийся ранее вариант решения той же задачи, «растормозит» воображение, позволит увидеть в уже отвергнутом предложении неиспользованные резервы.

Те же задачи, но несколько иначе, решает прием «проектирование в воображаемых условиях», когда реальные обстоятельства работы объекта условно подменяются неожиданными решениями или даже фантастическими.

Хорошо зарекомендовали себя приемы разложения проектной задачи на самостоятельные фрагментарные действия с последующим сведением отдельных результатов в единую цепочку подкрепляющих друг друга предложений [2, 4].

Культурная среда общества трансформируется существенно даже за время обучения человека, поэтому простой исполнитель обречен на отставание от требо-

ваний времени, в связи с этим потребность в формировании субъекта жизнедеятельности, способного к интенсивной проектной деятельности в современных условиях, становится особенно актуальной. Таким образом, повышение продуктивности обучения проектной деятельности является одной из важных задач современной системы образования и технологического образования в частности.

В то же время, как показывают наши наблюдения, а также, анализ опыта работы молодых специалистов, не достаточно овладев теорией, они не всегда могут компетентно и целесообразно решить практические вопросы в своей профессиональной деятельности. При необходимости решения практических задач выпускник вуза не всегда может воспользоваться приобретенными знаниями по тому или иному вопросу и соотнести их с конкретной ситуацией. Т. е. адекватно спроектировать теоретические знания на реальную ситуацию, особенно если это требует от него нестандартного подхода и быстрых решений [8, с. 48].

В связи с этим особое значение придается проведению предпроектных исследований, которые требуются для решения актуальной научной задачи и повышения результативности проектной деятельности. В процессе обучения учащимся предлагается работать как в команде, так и самостоятельно. Научить грамотно, распределять творческий потенциал, задания между членами группы или команды. Построение алгоритма проектной деятельности в процессе обучения позволит в дальнейшем самостоятельно применять его студентам после обучения. И важным является постоянное обновление усовершенствование теоретических и практических знаний и технологий.

И поэтому в настоящее время исследования позволяют говорить о проектной деятельности как о самостоятельном виде деятельности, овладеть которой возможно целенаправленно, в процессе специально организованного обучения с современными приемами, методами, формами и средствами обучения. Для этого необходимо грамотно спланировать учебный процесс в современных условиях образования. Реальность жизни заставляет готовить студентов к самостоятельности с первого курса. Постоянно создавая модель реальной задачи, сначала простой и понятной. Как бы проводя учащихся по опорным точкам, постепенной усложняя задачи и тем самым вынуждая студента самому находить методы, способы решения. И предпроектная исследовательская деятельность раскрывает в студентах индивидуальные особенности, характерные способы реализации. Современные студенты очень развиты в современных технологиях, активно применяют различные гаджеты. Чего не скажешь про адаптацию в социуме. И поэтому, их мировоззрение, и способы самореализации за частую шокируют, либо ассоциируются оторванными от реальной жизни.

Рассмотрим результат проведения предпроектной работы на примере решения концептуального образа, дипломного проекта студентки графического дизайна

в серии Социальных плакатов. Темы социальных плакатов всегда подскажет жизнь, а концепция и визуальное решение зависит от технологического развития индустрии рекламы и дизайна [1; 6; 7].

Плакат – это тот вид искусства, с которым человек сталкивается повседневно. Ходить по музеям постоянно, к сожалению не каждый может себе позволить, а восприятие графических и художественных образов влияет на воспитание вкуса, и культурных ценностей человека. И поэтому очень большое влияние оказывает визуальное повседневное сопровождение человека в жизни. То, что он видит изо дня в день, к чему привыкает «глаз». И насколько читается графический язык – простой и сложный. Зачастую культурный уровень общества и жителей города оценивается по уровню наружной рекламы. Насколько зритель созрел и готов воспринимать представленный ему графический ряд. Вот этот вопрос и другие рассматриваются в предпроектных исследованиях. И уделять этим исследованиям не достаточно внимания является большой ошибкой. Оценивая существующие аналоги часто можно оценить, насколько в развитии преуспел дизайн, или видно явное отставание, или застой. И очень радует когда, по жизни сопровождают позитивно настроенная реклама, оперирующая красивыми образами, либо призывающая к великому искусству. Великое внешнее воздействие на человека оказывают все источники СМИ, интернет. И оно далеко не позитивное. А так как в современных условиях и техническом развитии, реклама и социальная в том числе присутствует в социальных сетях, нужно это тоже учитывать в процессе проектирования и предпроектных исследованиях. Диапазон воздействия значительно расширяется, как и возрастные границы.

В ходе разработки концепции плакатов фигурируют следующие темы: «Защита окружающей среды», «Наркомания», «Проблема семьи и детей». Проведя исследования проблем, были отобраны аналоги на которых строится анализ проблем. Насилие – «Чилийская организация FES», печатная компания под слоганом «Любовь которая убивает...» [3; 5].

О проблемах все говорят по-разному, и в плакатах зачастую бывает так называемое «закошмаривание». Море крови, откровенное насилие, жесткие формы подачи [11]. Это столь откровенное жесткое истолкование чаще отталкивает зрителя, не позволяя сосредоточиться на проблеме. И встает вопрос о влиянии этого зрительного сопровождения на психику и развитие детей и подростков. Т.к. они являются тоже членами общества, и участвуют в определении отношения общества к конкретной проблеме социума.

Подводя итоги вышесказанному, хочется выделить направление в предполагаемом ассоциативном восприятии будущих социальных плакатов. Идея плакатов –

натолкнуть на мысль, заставить человека задуматься, а ни в коем случае не угрожать, не ставить ультиматумов. Человек – создание сомневающееся, противоречивое. Скажи ему «нельзя», а он так и норовит поступить иначе, наоборот.

Поэтому первой мыслью было взять за основу фотографию. Реалистичный образ ясно и легко читается, мысль сразу ясна. Но так как социальные проблемы тема сложная, хотелось бы избежать излишней натуралистичности, чтобы воздействовать не лобовым способом на воображение, а опосредовано, задействуя рациональную сферу сознания.

Еще вариантом являлось передать основную идею методом компьютерной графики. Изображение должно вызывать умственные ассоциации, которые способны заставить зрителя врасплох и зафиксировать его без понимания этого. Это графическое решение и было принято. Конкретизировав каждую тему, определились с визуализацией плакатов.

Был найден выразительный графический язык, который отвечает поставленной задаче. Плакаты получились «живые», ясные и актуальные.

Поэтому очень важной задачей мы считаем научить студентов оценивать и решать поставленную задачу в реальной жизни. Так как продукт деятельности дизайнера рассчитан на потенциальных людей в жизни.

Список литературы

1. *Алмтиева А. С., Еськов В. Д.* Современные коммуникации: тренды, тенденции, перспективы // Наука, образование, общество: актуальные вопросы и перспективы развития. Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 3 частях. – Место: АР-Консалт, 2015. – С. 81–84.
2. *Бутенко Д. В., Попов К. В., Ананьев А. С.* Методика концептуального проектирования программных информационных систем // Программные продукты и системы. – 2012. – № 2. – С.101–104.
3. *Быстрова Т. Ю.* Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2001. – 288 с.
4. *Валясэк Б.* Метод проектов как творческая работа педагога // Управление школой. – 2004. – № 9. – С.36–39.
5. *Использование визуальных объектов [Электронный ресурс].* – URL: <http://www.adme.ru/social/lyubov-eto-ne-boevoj-ring-socialnaya-reklama> (дата обращения 01.10.2015)
6. *Никаноров С. П.* Концептуализация предметных областей. Сер. Концептуальный анализ и проектирование: Методология и технология. – М.: Концепт, 2009.
7. *Панченко О. В.* Метод дизайн-мышления в проектировании // Вестник педагогических инноваций. – 2015. – № 1. – С. 27–32.

8. *Семенов О. Г., Кошман Н. В., Лисецкая Е. В.* «Детская школа дизайна» как современная модель дизайн образования // *Дизайн образование 2011. Опыт, инновации, перспективы: материалы Международной научно-практической конференции 24–26 февраля 2011 г.* – Новосибирск: изд-во НГПУ, 2011.