

- підготовці майбутніх фахівців швейного профілю /О.В.Єжова // Науковий часопис НПУ ім. М.П.Драгоманова. Серія №5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. Випуск 39: збірник наукових праць. – К.: Вид-во НПУ ім. М.П.Драгоманова, 2013. – С.57-61.
2. Климов, В.Е. Графические системы САПР [Текст] / В.Е. Климов. – М.: Высшая школа, 1990. – 142 с.
 3. Колосніченко М.В. Комп'ютерне проектування одягу: Навчальний посібник. / М.В.Колосніченко, В.Ю.Щербань, К.Л.Процик – К.: «Освіта України», 2010. – 236с.: іл.
 4. Райковська Г. О. Теоретико-методичні засади графічної підготовки майбутніх фахівців технічних спеціальностей засобами інформаційних технологій: автореф. дис. ... докт. пед. наук: 13.00.04 / Г.О.Райковська. – К., 2011. – 46с.

*Євгенія Сорока
(Кременчук, Україна)*

АНАЛІЗ ВИКОРИСТАННЯ ДИЗАЙН-ОБ'ЄКТІВ ПРИ ПОБУДОВІ СУЧАСНОГО ІНФОРМАЦІЙНОГО ПРОСТОРУ

З розвитком технологій потреби людей та їхні можливості невинно змінюються. На сьогоднішній день інформаційний простір пересичений різного роду інформацією. Статичні зображення призводять до шаблонності у викладі матеріалу, тому необхідна інформація може залишитися не викладеною в повному обсязі.

Складність та масштабність проблем і завдань, з якими зустрічаються проєктувальники, дизайнери, художники-дизайнери в своїй практичній діяльності, сьогодні зростає, їх вирішення вимагає нових організаційних та теоретичних підходів. Перед дизайнерами постає завдання, створювати дизайн-об'єкти, які б відповідали вимогам суспільства, були сучасними, цікавими, вдалими та оригінальними.

Актуальним є питання пошуку нових видів передачі інформації та їх інтеграція з новітніми гаджетами. Проаналізуємо сучасний інформаційний простір, визначимо які дизайн-об'єкти використовуються частіше, мають вплив на споживача, користуються попитом замовників.

*Матеріали Всеукраїнської студентської конференції
«Перспективи модернізації підготовки майбутніх фахівців технологічної, професійної та культурологічної освіти»*

Основним сучасним засобом комунікації між людьми стає образ, тому головна роль у цьому процесі тепер належить не книгам, аудіовізуальним засобам інформації.

Треба визнати, що візуальний образ більш інформативний, він легше сприймається, він завжди конкретний, виразний і містить у собі установку на визначену емоційну оцінку одержуваної інформації. Авторське емоційне послання за допомогою візуальних образів легко переборює мовні бар'єри, формуючи загальний інформаційний простір з подібними ментальними ознаками, глобальне поле. Свідомість глядача резонує з ним за принципом зворотного зв'язку. Виникає ілюзія добровільного і вільного вибору інформації. Давно відомо, що ми бачимо і знаємо тільки те, що хочемо бачити і знати.

Одним з таких видів дизайну, є відносно новий напрям, який має назву анімаційний дизайн. Це різновид графічного дизайну з використанням анімаційних редакторів, що супроводжуються музикою та анімаційними ефектами.

Графічний дизайн - це поєднання графіки і дизайну, тобто графічний дизайн поєднує в собі принципи образотворення і формотворення [1, с. 45-46].

За сферами використання анімаційна графіка класифікується на такі види: теледизайн, кіно, реклама, відео кліпи, інфографіка, відео арт, веб-сайти, мобільні додатки.

На сьогоднішній день дизайн (у тому числі й анімаційний) відіграє важливу роль у формуванні сучасного інформаційного простору [2, с. 234].

В контексті розвитку дизайну відокремлюється екологічний дизайн. В якості основних критеріїв екодизайну висувається відповідність вимогам середовища і економії природних ресурсів, використання вторинних матеріалів [2, с. 89-93].

Етапи розвитку інформаційно-культурного простору повинні привести

*Матеріали Всеукраїнської студентської конференції
«Перспективи модернізації підготовки майбутніх фахівців технологічної, професійної та
культурологічної освіти»*

до домінації нових технологій та знизити залежність розвитку дизайну від використання природних ресурсів [5, с. 100-105].

В кінці ХХ століття дизайн перетворився у важливу і специфічну частину буття, виконує різноманітні функції: пізнавальні, соціальні і психологічні, моделюючі.

Деякі дизайнерські напрями еволюціонували в контексті культурно-інформаційного простору:

а) протодизайн - промислове мистецтво, що слугує прототипам сучасного дизайну (металообробні і гірничорудні підприємства, мануфактура виробництва);

б) функціоналізм - контекст соціальної перебудови суспільства.

Визначено три типи об'єктів: рекламно-інформаційні об'єкти, навігаційні, комунікативні.

Класифікація об'єктів інформаційно-комунікаційного середовища встановлюється за пріоритетами складових: архітектурою, людиною, інформацією. Посередником між ними виступає дизайн-об'єкт.

Практичні прийоми формування міських територій базуються на інформаційно - комунікаційних принципах: принцип ремінісценції (стильова історично-художня форма); принцип брендування (побудування образу міста); принцип сюжетної конструкції; використання незадіяних архітектурних та ландшафтних просторів; принцип екологічності [4, с. 117].

Завданням в реорганізації інформаційно-комунікативного середовища є формування архітектурно-художнього міського середовища засобами комунікаційного дизайну; розробка рекламних вивісок, поєднаних зі стилістичними особливостями будівель; застосування передових технологій в дизайні [6, с. 23-26].

При розташуванні дизайн-об'єктів в містах необхідно враховувати використання незадіяних архітектурних, ландшафтних просторів;

*Матеріали Всеукраїнської студентської конференції
«Перспективи модернізації підготовки майбутніх фахівців технологічної, професійної та культурологічної освіти»*

використання екологічних та нешкідливих матеріалів; стилістику міста; естетичну цілісність.

Розміщення рекламних об'єктів повинно бути естетичним, функціонально організованим, з врахуванням декоративного оголення фасадів, приміщень. Воно повинно відповідати загальним законам композиції та гармонійно доповнювати середовище.

Трансформованість дизайн-об'єктів допомагає створювати виразні художньо-пластичні дизайнерські рішення, які не втрачають актуальності і задовольняють потреби екології, естетики та суспільства [3, с. 96-97].

Оскільки дизайнер створює матеріальні предмети, які використовується людиною, тобто мають функціонувати, то і проектний образ промислових виробів може існувати тільки при функціонуванні системи «людина – виріб». Матеріальний предмет або комплекс предметів, створених проектувальником, має цінність тільки тоді, коли його форма та естетичні якості відповідають вимогам споживача. Дизайнер створює комфортне середовище, в якому існує та функціонує людина[6].

Отже, дизайн як духовно-практичний феномен інформаційної цивілізації виступає посередником: світом людей і світом речей; світом природним і світом духовним; сакралізованим світом «високого» мистецтва і світом буденного існування; прагматичною діяльністю, направленою на розвиток комерції, і формуванням стилю і образу життя; художнім (образним) мисленням і мисленням науковим (системним); збереженням природи речей і перетворенням предметного світу; самовідчуттям людини і необхідністю дотримуватися норм соціуму; переходом від дизайну речі - до дизайну інформації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гладун О. До проблеми візуальної мови графічного дизайну України. Харків : Вісник ХДАДМ№5, 2009. С. 45-46.
2. Почепцов Г. Г. Теория коммуникации. М.: Веклер, 2001. 650 с.

*Матеріали Всеукраїнської студентської конференції
«Перспективи модернізації підготовки майбутніх фахівців технологічної, професійної та культурологічної освіти»*

3. Сосницький, Ю. О. Інноваційні рекламні об'єкти у міському просторі. Актуальні питання сучасної науки: матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції, м. Івано-Франківськ, 7-8 липня 2017 року. Херсон: Гельветика, 2017. 128 с.
4. Сосницький Ю. О. Стратегії формування дизайн-коду сучасного міста. практичні доробки та впровадження. Функції дизайну у сучасному світі: виміри 2019. Суми: ФОП Цьома С.П., 2019. 120 с.
5. Сосницький, Ю. О. Тенденції розвитку екодизайну міста в Україні. Актуальні проблеми розвитку світової науки, 1 частина. Київ : Центр наукових публікацій, 2016. 128 с.
6. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. : для студентів спец. 022 Дизайн / Н. Чупріна, Т. Струмінська, Київ. нац. ун-т технологій та дизайну. Київ : КНУТД, 2017. 415 с. : табл.

*Олександр Сотничок
(Полтава, Україна)*

АКТИВІЗАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Зміни в галузі виробничих технологій зумовлюють необхідність формування у майбутніх викладачів технології особливих знань, умінь і навичок, якостей і здібностей, що забезпечують їх професійну мобільність і конкурентоспроможність. Для розвитку перелічених якостей, потрібен високий рівень сформованості пізнавальної активності людини, що зробити досить важко без використання сучасних інформаційних технологій - ІТ.

Вирішенню цієї проблеми сприяє розвиток пізнавальної активності студентів та підготовка їх до майбутньої професійно педагогічної діяльності шляхом індивідуалізації змісту навчання, яке можливо, перш за все, під час проведення занять з фахових дисциплін («Інженерна та комп'ютерна графіка», «Матеріалознавство», «Виробниче навчання») з впровадженням систем автоматизованого проектування (САПР). Такі заняття в значній мірі скорочують тривалість проектно-конструкторських робіт, підвищують якість і точність виконання креслень і 3D-моделей, дають можливість їх

*Матеріали Всеукраїнської студентської конференції
«Перспективи модернізації підготовки майбутніх фахівців технологічної, професійної та
культурологічної освіти»*