

3. Бренд та психологія кольору. Записки маркетолога. URL: <http://www.marketch.ru> (дата звернення: 15.08.2022).

4. Кара-Мурза С. Г. Маніпуляція свідомістю. М. Вид-во ЕКСМО-Прес, 2002. С. 832.

5. Шаріна А. Н. Роль кольору в оформленні сайтів. Мережеве видання «Інтернетсайт www.seonews.ru». URL: <https://www.seonews.ru/analytics/rol-tsveta-v-oformlenii-saytov/> (дата звернення: 03.08.2022).

6. Навіщо McDonald's та Burger King червоний колір? Принципи кольоротерапії голоду. Діловий квартал. URL: <http://krasnoyarsk.dk.ru/news/zachem-mcdonald-s-i-burger-king-krasnyu-tsvetprintsipy-tsvetoterapii-goloda-237104898> (дата звернення: 04.08.2022).

7. Колір веб-дизайну: як викликати у користувача потрібні емоції. Лайфхакер. URL: <https://lifehacker.ru/emotsii-v-veb-dizajne/> (дата звернення: 01.08.2022).

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-237-1-32>

METHODS OF ACTIVATION THE CREATIVE ACTIVITY OF FUTURE DESIGNERS DURING PRE-DIPLOMA PRACTICE

МЕТОДИ АКТИВІЗАЦІЇ ТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ПІД ЧАС ПРОХОДЖЕННЯ ПЕРЕДДИПЛОМНОЇ ПРАКТИКИ

Dyachenko A. V.

*Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department
of Industrial Design and Computer
Technologies*

*Kyiv State Academy of Decorative
and Applied Arts and Design named
after Mykhailo Boychuk
Kyiv, Ukraine*

Дяченко А. В.

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри промислового
дизайну та комп'ютерних
технологій*

*Київська державна академія
декоративно-прикладного
мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
м. Київ, Україна*

Промисловий дизайнер – це професіонал, який здатний самостійно спроектувати об'єкт творчого пошуку без участі інших фахівців, який володіє усіма засобами і методами. У зв'язку з цим в процесі

проходження переддипломної практики майбутнім дизайнерам необхідно використовувати методи активізації творчої діяльності, які є «придатними для професійного використання винахідниками, конструкторами, технологами для покращення вирішення практичних технічних проблем», а саме: моделювання, проблемний, евристичний, «кейс-метод», «мозковий штурм» (індивідуальній та колективній). Так, важливим було використання певних інструментів творчого пошуку у системі дизайнерської діяльності та аналіз моделі задачі [1]; визначення ідеального кінцевого результату та фізичного протиріччя; мобілізація та використання речовинних і польових ресурсів; застосування інформаційного фонду рішень; зміна і заміна завдання; аналіз засобу усунення фізичного протиріччя; застосування одержаного результату; аналіз ходу розв'язання задачі.

Метод організуючих понять Ф. Ханзена (організуючі поняття – це систематизовані керівні матеріали, які полегшують вибір оптимального варіанта вирішення переважно технічного, винахідницького, конструкторського завдання; вирішення завдання здійснюється шляхом синтезу, тобто комбінування елементів вирішення на основі аналізу організуючих понять та їх характерних ознак).

Метод морфологічного аналізу та синтезу за Ф. Цвіком (згідно з цим методом, в об'єкті винаходу виділяються декілька основних структурно-функціональних характеристик; за кожною з них складаються ряди можливих варіантів ознак, компонентів, підсистем; ці ряди об'єднуються в таблицю, тобто утворюється наочна класифікація можливих варіантів. Спираючись на таблицю, можна формувати ті чи інші комбінації рішень, вибирати з них найбільш цікаві).

Метод ступеневого підходу до вирішення завдання А. Фрезера (відповідно до вихідних положень методу, вирішення деяких складних проблем може здійснюватися на основі простого аналітичного підходу, за певною системою, що передбачає сім етапів:

- 1) кінцеві цілі;
- 2) причини;
- 3) ознаки технічного об'єкта, що свідчать про його недоліки, відхилення від нормального режиму функціонування (ці ознаки пов'язуються з можливими причинами);
- 4) перешкоди на шляху вирішення завдання;
- 5) засоби подолання перешкод;
- 6) модель завдання у формі графіка, креслення, схеми тощо;
- 7) перевірка правильності вирішення).

Система творчого пошуку В. Моляко (передбачає застосування та відпрацювання п'яти основних стратегій: комбінаторних дій, пошуку аналогів, реконструктивних дій, універсальної стратегії, стратегії спонтанних підстановок).

Метод каталогу Ф. Кунца (користуючись цим методом, можна відшукати нові комбінації якостей, параметрів об'єктів, беручи за основу випадковий набір «назв» об'єктів, які вибрані із каталогу, довідника, словника тощо; завдяки такому організованому «випадковому» підходу («спроби і помилки») можна отримати нові, оригінальні та корисні дизайнерські ідеї).

Метод інверсології А. Есаулова (базується на застосуванні психологічних особливостей творчого мислення під час пошуку ефективних технічних рішень, що дозволяє успішно долати стереотипи, «глухі кути», інерцію мислення; метод охоплює чотири операційних рівні вирішення науково-технічних завдань:

а) інверсійне поєднання та розчленування об'єктів як початкова стадія творчої діяльності, що характеризує певну впорядкованість щодо незалежних об'єктів;

б) інверсійне суміщення, яке здійснюється вже не як поверхове об'єднання вихідних об'єктів, а як процес більш глибокого взаємного поєднання їх структурних елементів між собою;

в) інверсійне заміщення, за допомогою якого об'єкти можуть бути заміщені один одним таким чином, що деякі елементи їх виносяться за межі системи;

г) інверсійне обертання, завдяки чому об'єкт залучається до інших систем, зв'язків і виявляє нові корисні функції при мінімальних своїх перетвореннях).

Метод семикратного пошуку Г. Буша. Полягає у послідовному системному, багатократному використанні різних матриць типу 7×7 , таблиць та інших прийомів; метод базується на «магічному» числі 7, що дорівнює обсягу оперативної пам'яті людини. Відповідно до цього, людина може одночасно ефективно розглядати, порівнювати, вивчати та перетворювати до семи предметів, понять, ідей, об'єктів; метод складається з семи стадій:

- 1) аналіз проблемної ситуації та суспільних потреб;
- 2) аналіз функцій аналогів і прототипів;
- 3) постановка завдання у загальному вигляді;
- 4) генерування винахідницьких ідей;
- 5) конкретизація ідей;
- 6) зіставлення варіантів і вибір найбільш оптимального серед них;

7) реалізація рішення; передбачається використання семи ключових запитань: хто? що? де? чим? навіщо? як? коли?; запитання спрямовані на отримання інформації про суб'єкт, об'єкт, місце, засоби, цілі, методи, час, що стосуються явища або події, які розглядаються; існує також матриця взаємодії, комбінування питань, за допомогою якої можна розширити інформацію про суб'єкт, об'єкт, місце, засоби, цілі, методи, час; у розширеній матриці кожне питання містить у собі сім підпитань, наприклад, «хто?» – винахідник, конструктор, дизайнер, стандартизатор, виробничник, споживач, продавець; «що?» – відкриття, конструкція, промисловий зразок, стандарт, технологія, речовина, товар.

Аналіз сімох функцій технічних об'єктів базується на виявленні семи видів суспільних потреб. Вибір серед семи функцій здійснюється на основі використання семи методів – аналогії, інверсії, об'єднання, розчленування, трансформації, транслокації, інтенсифікації. Усі вимоги до об'єкта об'єднані у сім груп: функціональність, надійність, довговічність; технологічні, ергономічні, економічні та патентно-правові вимоги. Спеціально розглядаються ергономічні показники технічних об'єктів: антропометричні, гігієнічні, фізіологічні (психофізіологічні), психологічні, еврифонічні (захист людини від шкідливої дії техніки), техніка безпеки, зручність комунікації. Використання вказаної системи семикратного пошуку, аналізу та синтезу ідей сприяє побудові нового оригінального об'єкта [4].

Метод інноваційних проектів є однією з педагогічних технологій, в основі якої лежить креативність, уміння орієнтуватися в інформаційному просторі, самостійно конструювати свої знання, швидко адаптуватися до умов професійної діяльності. Розрізняють такі типи інноваційних проектів: дослідницькі, творчі, ігрові, інформаційні, практико-орієнтовані. Особливе значення в процесі проходження переддипломної практики мають дослідницькі та практико-орієнтовані проекти.

Застосування практико-орієнтованих проектів у підготовці майбутніх дизайнерів дозволяє повніше розвинути у них професійні потреби й інтереси, допомагає ознайомити із специфікою професійної діяльності, викликає інтерес і потребу у створенні та застосуванні інноваційних технологій. До таких інноваційних проектів відносять: розробки рекомендацій, відеофільмів, мультимедіа продуктів професійного спрямування тощо. Інноваційний проект потребує ретельно продуманої структури, сценарію діяльності його учасників з визначенням функцій кожного з них та проміжних і кінцевих результатів [2, с. 149].

Сучасна освіта потребує активного, творчого, інноваційно спрямованого дизайнера, якого можна виховати тільки впроваджуючи у педагогічну практику стратегії розвитку критичного мислення, що полягає у «пробудженні свідомості», коли майбутній дизайнер усвідомлює реалії, що оточують його, і шукає шляхи розв'язання проблем. Такий підхід нерозривно пов'язаний із застосуванням активних та інтерактивних технологій.

Інтерактивне навчання як необхідна умова інноваційної освіти передбачає застосування системи методів спрямованих на активну розумову і практичну діяльність майбутніх дизайнерів. До них можна віднести проблемні лекції і семінари, тематичні дискусії, мозкові атаки, круглі столи, ділові та рольові ігри, тренінги та ін. У практиці професійного навчання широко використовуються ігрові інтерактивні технології, в основі яких лежить ігрове моделювання.

Ігрове моделювання передбачає вирішення проблем, пов'язаних з професійною діяльністю, кар'єрою, людськими взаєминами. Учасники навчального процесу за ігровою моделлю перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Студентам надають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Студенти самі обирають свою роль у грі; висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за обране рішення [3, с. 318].

Тренінг сьогодні став найпоширенішою інтерактивною технологією серед методів ігрового навчання, який сприяє формуванню практичних навичок майбутнього дизайнера. Основна мета тренінгу полягає у відпрацюванні і засвоєнні поведінкових навичок, ідей, які необхідні для виконання конкретного виду діяльності. Методичною особливістю навчального тренінгу є можливість використання його не тільки як методу навчання, а й як комбінацію активних методів.

Залежно від поставлених завдань у практиці підготовки майбутніх дизайнерів тренінг набуває різних форм, все різноманіття яких можна умовно поділити на дві великі групи:

– орієнтовані на придбання і розвиток професійних умінь і навичок ділової взаємодії, що сприяють підвищенню ефективності організаційної діяльності (тренінг розвитку презентаційних навичок і умінь, креативності, сенситивності, вирішення міжособових конфліктів та ін.);

– націлені на поглиблення досвіду аналізу ситуацій спілкування (мотиваційний тренінг; тренінг лідерства, ораторського мистецтва та ін.) [5, с. 128-129].

Отже, використання методів, цілей навчання, змісту навчання, режимів і методів навчання, оцінки ефективності та інших зв'язків професійного навчання промислового дизайну інтегрованої освіти з інноваційного дизайну в поєднанні з вимогами до професійного та інноваційного таланту промислового дизайну та підприємницьких здібностей, посилює інноваційні та підприємницькі здібності професіоналів промислового дизайну в рамках реформи інтегрованої освіти з інноваційного дизайну [4].

Для професійної підготовки майбутніх дизайнерів спеціалізації «промисловий дизайн» необхідно застосувати інноваційні підходи, які передбачають розвиток професійних дизайнерських навичок, що забезпечує розвиток інтегрованої професійної підготовки студентів дизайнерського профілю.

Література:

1. Дизайнерська діяльність : стандарти і розцінки. Довідково-методичний посібник для дизайнерів-практиків / [В. О. Свірко, А. Л. Рубцов, О. В. Бойчук та ін.]; за ред. В. О. Свірка. Київ : ТОВ «Аграр Медіа Груп», 2013. 232 с.
2. Козак Л. В. Застосування педагогічних інновацій в технологізації навчального процесу у вищій школі. Вища освіта України – Додаток 2 до №3, том IV (29): Тематичний випуск «Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору». 2011. С. 148-155.
3. Козак Л. В. Інтерактивні технології у підготовці майбутніх викладачів вищих навчальних закладів. Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди» – Додаток 1 Вип. 27, Том VIII (41) : Тематичний випуск «Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору». К.: Гнозис, 2012. С. 318-325.
4. Рижова І. С. Дизайн як фактор гармонізації відносин суспільства і особистості : методологічні засади : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. філос. наук : спец. 09.00.03 «Соціальна філософія та філософія історії» / І. С. Рижова. – К., 2008. – 32 с.

5. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник / Сисоєва С.О.; НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. К.: ВД «ЕКМО», 2011. 320 с.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-237-1-33>

**INCORPORATING INCLUSIVE PRINCIPLES IN UNIVERSAL
DESIGN IN THE DESIGN OF SOCIAL SERVICE CENTERS**

**ВПРОВАДЖЕННЯ ПРИНЦИПІВ ІНКЛЮЗИВНОСТІ
В УНІВЕРСАЛЬНОМУ ДИЗАЙНІ ПРИ ПРОЕКТУВАННІ
ЦЕНТРІВ СОЦІАЛЬНОГО ОБСЛУГОВУВАННЯ**

Pylypchuk O. D.

*PhD of Technical Sciences,
Associate Professor at the Department
of Design*

Пилипчук О. Д.

*кандидат технічних наук,
доцент кафедри дизайну*

Kysla T. O.

Master at the Departments of Design

Кисла Т. О.

магістр кафедри дизайну

Pismak M. H.

*Master at the Departments of Design
Kyiv National University of
Construction and Architecture
Kyiv, Ukraine*

Пісьмак М. Г.

*магістр кафедри дизайну
Київський національний університет
будівництва і архітектури
м. Київ Україна*

Постановка проблеми. У повоєнний період зростає кількість людей, що відчувають труднощі при самостійному пересуванні; орієнтуванні, отриманні послуг та інформації, зокрема особи з інвалідністю. Збільшується та посилюється навантаження на роботу центрів соціального обслуговування, де однією із проблем громадських місць є неможливість самостійного відвідування та використання їх людьми, що відносяться до маломобільної групи населення: з тимчасовими або постійними функціональними порушеннями (інвалідністю); особи похилого віку; вагітні жінки; батьки з дитячими візочками. Появі концепції універсального (інклюзивного) дизайну та впровадження