

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования
Белорусский государственный университет
информатики и радиоэлектроники

УДК 378.096:331.101.1

Журавкова
Лидия Сергеевна

МЕТОДЫ, СПОСОБЫ И ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОБУЧЕНИЯ
ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙНЕРОВ

АВТОРЕФЕРАТ

на соискание степени магистра
по специальности 1 - 59 80 01 – Охрана труда и эргономика

Магистрант Л.С. Журавкова

Научный руководитель
В.В. Савченко, кандидат
технических наук, доцент

Минск 2020

ВВЕДЕНИЕ

Дизайн как одно из ведущих направлений проектной культуры стал в последние десятилетия важнейшим фактором формирования предметно-пространственной среды. Графический дизайн представляет собой специфическую область художественно-проектной деятельности, которая направлена на создание визуально-коммуникативной среды и является одним из важнейших средств коммуникации в современном мире.

Становление графического дизайна как особой профессии произошло в 80-х гг. XX в. Поле профессиональных графических дизайнеров охватывает события частной жизни, рекламные и культурно-массовые проекты и др. Во всех этих областях представлены результативные эмпирические наработки. Однако и по сей день существует неопределенность в вопросе профессии графического дизайнера: осуществляется ли подготовка к этой профессии в рамках освоения искусства или науки.

С появлением новых отраслей деятельности, таких как компьютерная графика, и развитием информационных технологий постоянно актуализируется и вопрос о развитии методов и средств подготовки специалистов. Необходимо принимать во внимание также особую специфику обучения творческим специальностям. Для дизайнера крайне важно не только овладеть образовательной программой в рамках своего направления, но и приобрести собственное творческое видение мира, осознать свой уникальный стиль перевода мыслей в визуальные образы.

Успешная организация педагогического проектирования образовательного процесса должна быть обеспечена рядом теоретико-эргономических требований, а именно: требование контекстности, требование освоения участниками проектирования (педагог и обучающийся) информационных технологий, требование управляемости процесса обучения. Процесс обучения будет эффективнее, если он будет совершаться в эргатической системе с учетом когнитивных, физиологических, психомоторных механизмов человеческого организма, и таких эргономических критериев, как: надежность, удовлетворенность, комфортность, безопасность, удобность, способных обеспечить интеграцию и дифференциацию между возможностями обучающихся и использованием информационных технологий.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Цель и задачи исследования:

Целью диссертационной работы является разработка структуры программы обучения по специальности «графический дизайн».

В соответствии с поставленной целью в диссертации определены следующие задачи:

1. Выполнить обзор и анализ известных систем обучения графическому дизайну.

2. Провести исследование специфики методов и стратегий преподавания различных направлений графического дизайна.

3. Разработать универсальную структуру программы обучения для графических дизайнеров, используя эргономические и педагогические методы и принципы.

Общий объем диссертационной работы составляет 58 страниц. Работа содержит 8 иллюстраций, 2 таблицы, библиографический список из 38 наименований на 4 страницах.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Выполнен обзор и анализ существующих программ обучения, введенных в практику различными учебными организациями, а также личный опыт прохождения курса компьютерной графики.

Источники информации, используемые в работе основаны на публикациях и статьях открытого доступа, сведениях из электронных ресурсов, а также материалов научных конференций и опубликованных учебных пособий.

Научная новизна и значимость полученных результатов работы заключается в разработке универсальной программы обучения по специальности «графический дизайн», применимой для учеников с разным уровнем подготовки, имеющих разные возрастные и индивидуальные особенности.

Результаты работы по теме диссертации представлены в списке научных публикаций репозитория БГУИР (Республика Беларусь, 2020 г.).

Диссертация состоит из введения, общей характеристики работы, трех глав с краткими выводами по каждой из них, заключения и библиографического списка.

В первой главе проведен обзор и анализ существующих систем подготовки специалистов по направлению «графический дизайн», вошедших в практику учебных заведений различного формата. Выделены основные преимущества каждой из систем, применимых в контексте целей диссертационной работы.

Во второй главе специальность «графический дизайн» разделена по основным направлениям, определена специфика направлений, соответствующих методов и средств обучения, определены критерии компетентности специалистов по направлениям.

В третьей главе представлена структурная схема разработанной программы обучения, определены основные методологические принципы подготовки специалистов. Описаны сценарии учебных занятий и методы обратной связи на отдельных этапах подготовки специалистов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате работы над магистерской диссертацией была разработана универсальная структура программы обучения, учитывающая особенности подготовки специалистов в сфере дизайна и компьютерной графики. В основу проектирования был заложен анализ существующих программ обучения, введенных в практику различными учебными организациями, а также личный опыт изучения компьютерной графики.

Разработанная модель системы обучения в полной мере отражает специфику подготовки специалистов по направлению «графический дизайн». Она построена таким образом, чтобы у преподавателей была возможность создавать вариативные сценарии проведения занятий, применяя необходимые педагогические методы и процедуры.

На первом этапе проведен обзор и анализ существующих систем подготовки специалистов по направлению «графический дизайн», вошедших в практику учебных заведений различного формата. Выделены основные преимущества каждой из систем, применимых в контексте целей диссертационной работы.

На втором этапе специальность «графический дизайн» разделена по основным направлениям, определена специфика направлений, соответствующих методов и средств обучения, определены критерии компетентности специалистов различного профиля.

На третьем этапе разработана непосредственно структура обучения графическому дизайну, определены методологические принципы подготовки специалистов.

На четвертом этапе происходила разработка сценариев учебных занятий, проводимых на разных этапах обучения, определение основных способов получения обратной связи от студентов преподавателю для улучшения образовательного процесса.

Все разработанные аспекты программы обучения делают ее универсальной по отношению к обучающимся и предоставляют возможность подготовки специалистов с учетом различных возрастных, индивидуальных и профессиональных характеристик.

СПИСОК ОПУБЛИКОВАННЫХ РАБОТ

[1-А] Журавкова, Л.С. Методы, способы и педагогические процедуры обучения графических дизайнеров / Журавкова Л.С. – Репозиторий БГУИР, 2020. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/39139>.

[2-А] Дашкевич Д.А., Журавкова Л.С. Методы, способы и алгоритмы формирования новых специальностей в системе высшего образования / Дашкевич Д.А., Журавкова Л.С. – Репозиторий БГУИР, 2020. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://libeldoc.bsuir.by/handle/123456789/39137>.