МАТЕРИАЛЫ I ВСЕРОССИЙСКОЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ КОНФЕРЕНЦИИ

Furniture Design

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СФЕРА ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ

ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ ПЕРСПЕКТИВНЫХ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ОБЛАСТИ ДИЗАЙНА «НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI»

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное
Образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г.Строганова»

Материалы I Всероссийской студенческой
научно-практической конференции

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СФЕРА ДИЗАЙН - ОБРАЗОВАНИЯ

К 200-летию Строгановской школы

Москва - 2025

УДК 745/749
ББК 85.1
Н 34

Печатается по решению научно-методического совета РГХПУ им. С.Г.Строганова

Издание материалов Всероссийской научной конференции «НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СФЕРА ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ» (в рамках проекта «Новые технологии в дизайн-образовании – XXI») подготовлено кафедрой «Дизайн мебели» Российского Государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова при участии СНО Университета, Института цифрового дизайна Научно-исследовательского института «МИЭТ», кафедры среды и интерьера, мастерской предметного дизайна АНО ВО «Национальный институт дизайна».
Авторы – преподаватели, аспиранты и магистранты РГХПУ им. С.Г.Строганова,
члены Студенческого научного общества РГХПУ им. С.Г.Строганова.

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СФЕРА ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ. Материалы Всероссийской научной конференции. – М.: РГХПУ им. С.Г.Строганова, 2025. – 160 с.
Авторы-составители: Е.С. Аккуратова и М.М. Прокошева

Верстка: Н.В. Жданов

ISBN 978-5-87627-295-9

© ФГБОУ РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2025
© ФГ БОУ ВО АНО ВО «Национальный институт дизайна», 2025
© ФГБОУ ВО Института цифрового дизайна Научно-исследовательского института «МИЭТ», 2025
© ФГБОУ ВО ОГБПОУ «Ульяновский колледж культуры и искусства», 2025
© Авторы, 2025

Всероссийская научно-практическая студенческая конференция «НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СФЕРА ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ» приурочена к 200-летию со дня основания в 1825 году графом С.Г.Строгановым «Школы рисования в отношении к искусствам и ремеслам». Конференция проходит в рамках Всероссийского проекта перспективных научно-практических исследований в области дизайна «Новые технологии в дизайн-образовании – XXI».

Оргкомитет:

Лаврентьев А.Н., доктор искусствоведения, профессор, проректор по научной работе ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г. Строганова;

Макарова Л.Н., и.о. заведующий кафедрой дизайна мебели – председатель Всероссийского проекта «Новые технологии в высшей школе – XXI»;

Аккуратова Е.С., кандидат педагогических наук, профессор кафедры дизайна мебели. ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г.Строганова;

Ногаев В.В., доцент кафедры дизайна мебели ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г.Строганова;

Визель Н.А., заведующая кафедрой дизайна среды и интерьера АНО ВО «Национальный институт дизайна»

Червонная М.А., кандидат искусствоведения, доцент Института цифрового дизайна Научно-исследовательского института «МИЭТ»;

Пандази О.П., преподаватель высшей категории специализации «Дизайн» ОГБПОУ «Ульяновский колледж культуры и искусства»;

Прокошева М.М., преподаватель кафедры дизайна ФГБОУ ВО РГХПУ им. С.Г.Строганова.

В сборнике представлены материалы конференции и научных семинаров кафедры дизайна мебели. Статьи публикуются в авторской редакции.

Москва, апрель 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Секция 1. Методы научного проектирования……**6**

Е.С. Аккуратова, Ассоциации на аналитическом этапе дизайн-проектирования……**7**

Л. Аветисянц, Этнотрадиции в мебели и декодирование символов на примере проекта «Бынат»……**12**

А. Моисеева, Принципы формообразования капсульной мебели «Tretyakovъ» на основе культурного кода наследия Павла Третьякова…..**15**

Е. Роговская, Принципы формообразования детской игрушки дизайнера Льва Наумовича Сморгона……**19**

Я. Агапов, Корпусная мебель как инструмент формообразования экспозиционных зон (на примере проектных решений для компании «Рехау»……**23**

С. Горемыкина, Психологические аспекты пользователя в проектировании мебели для медицинских учреждений……**26**

В. Цурцумия, Особенности разработки мебели для медицинских учреждений с учетом возрастных характеристик пользователя…**30**

А. Некрасова, Формообразование осветительных приборов «Солар» для сферы «HoReCa»……**33**

Е. Гусева, Формообразование осветительных приборов для растений, рыб и рептилий……**36**

А. Данилова, Формообразование осветительных приборов для Агрохолдингов «Hexalinght»…..**40**

С. Яковлева, Формообразование осветительных приборов для детей от 5 до 9 лет……**43**

Секция 2. Технологический арсенал дизайна……**46**

М.А. Червонная, Актуальные технологии дизайна графических интерфейсов в программе магистратуры по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн»……**47**

С. Смирнов, Современные технологии и дизайн (на примере проектирования обуви)……**54**

Секция 3. Методика научных исследований в процессе формообразования объектов предметно-пространственной среды…..**59**

М.М. Прокошева, Индустрия и образование: ВПКТИМ и Ю.В. Случевский. Из истории кафедры дизайна мебели РГХПУ им. С.Г. Строганова…….**60**

А. Тукаева, Факторы формообразования робототкехники в социальной сфере……**64**

Е. Семенова, Факторы формообразования предметно-пространственной среды муниципальных учреждений……**68**

И. Скударь, Восприятие предметно-пространственной среды новым поколением потребителя……**71**

М. Копышева, Факторы этнокультурной идентичности в предметном дизайне (на примере артефактов чувашской культуры)……**74**

А. Ивлева, Символика света в философско-культурной парадигме предметного дизайна……**80**

М. Хисматова, Способы повышения социальной активности маломобильных граждан через предметную среду……**83**

Я. Гатаулина, Аналих развития концептуального образа загородного участка с XX века по настоящее время……**87**

А. Бикулова, Сравнительный анализ среды проживания вахтовых служб в России и за рубежом……**91**

Секция 4. Вопросы научного исследования на этапах курсового и дипломного проектирования в ССУзах……**96**

О.П. Пандпзи, Методические подходы к созданию социально-агитационных плакатов в ССУЗе……**97**

Т.В. Литвинова, Обучение работе в графических редакторах «Фотошоп» и «Иллюстратор» в ССУЗе……**102**

М. Устинова, Мультимедийная презентация как эффективное средство в современном образовательном процессе……**106**

И. Зеленская, Информатика для графических дизайнеров в ССУЗе…….**111**

А.В. Русакова, Этапы проектирования осветительного прибора ……**113**

Секция 1. Методология научного проектирования

АССОЦИАЦИИ НА АНАЛИТИЧЕСКОМ ЭТАПЕ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Е.С. Аккуратова, к.п.н.,
профессор кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова,

Ключевое качество продукта дизайн-деятельности - художественная образность. Художественный образ - межпредметная категория, включающая в себя эмоциональное содержание. По мнению исследователей[1], художественный образ развивается. Это связано с развитием компонентов эмоционального содержания художественного образа в дизайне: личностно-временного, духовно-психологического, социального и т. д. Эмоциональное содержание художественного образа делает доступным для понимания смысл объекта предметно-пространственной среды и самой среды обитания человека. Это, в свою очередь, связано с самим методом образного проектирования в дизайне. В продукте дизайна заложены смыслы, организующие его формообразование. К смыслу вещи дизайнер подводит потребителя через художественное моделирование и композиционное формообразование. Все эти компоненты художественного образа в той или иной мере зависят от навыков ассоциирования в процессе его создания.

Изменение социальной реальности меняет субъективный жизненный опыт индивида, влечет за собой изменениями в социокультурных предпочтениях современного потребителя. Особенно это становится очевидным в процессе дизайн-проектирования общественного, жилого пространства и объектов предметно-пространственной среды, где ключевыми характеристиками являются индивидуальность, уникальность, экологичность, комфорт. В этом контексте ассоциации - ключевая психическая категория в разработке художественного образа предметно-пространственной среды.

Проблема заключается в том, что, во-первых, ассоциирование связано с психической и психологической сферой человека. Ассоциации - научная категория и требует знания психических основ отражения - процесса переработки информации об объекте, создания адекватной модели этого объекта и роли ассоциаций в данных психических процессах. Во-вторых, навыки ассоциирования приобретаются через практические задания по разным дисциплинам, что осложняет единообразие развивающих методик этой междисциплинарной по характеру категории. Развитие ассоциирования происходит в межпредметном режиме обучения. В результате анализа

методик развития ассоциирования в образовании можно сделать вывод, что развитие ассоциативного психического аппарата у студентов ССУЗов и ВУЗов происходит в результате выполнения заданий по дисциплинам «Живопись», «Пропедевтика», «История искусства», «Проектирование», «Объемная пространственная композиция», «Формообразование», «Цветоведение», «Макетирование». [2,3,4,5,6].

Основы ассоциирования закладываются в первый год обучения в рамках дисциплины «Пропедевтика». Закрепление навыков создания художественного образа объектов и предметно-пространственной среды с помощью ассоциаций происходит на протяжении всего времени обучения.

В рамках дисциплины «Пропедевтика», студент познакомился с художественно-выразительными средствами построения композиции, композиционными средствами гармонизации художественной формы. Особенно заметен переход от формальной композиции к эмоциональной в задании «Витрина магазина» у студентов-интерьерщиков. Для задания «Витрина магазина» в композицию добавляется образная составляющая и смыслообразование, связанное с темой. С багажом формальной композиции студент не может работать с данными категориями проектной деятельности. Образ связан с эмоциональным переживанием обучаемым выбранной темы. Для раскрытия отношения студента к теме необходимо ассоциирование. В задании «Витрина магазина» ассоциация - ключевая в создании образа витрины.

Для решения этой проблемы студенту предлагается выполнить ряд упражнений на развитие ассоциирования. Обучаемые создают ассоциативные беспредметные композиции на основе простых геометрических фигур. Формами для заданий на развитие ассоциирования являются эмоциональные, эмоционально-предметные и предметные ассоциации; темами - создание композиций по музыкальным произведениям различных жанров, стихам. В рамках разработанных упражнений студент учится создавать абстрактные ассоциативные композиции, которые будут сопровождать его профессиональную деятельность в виде мудбордов, художественно-образных концепций проектируемых объектов. Мудборды играют первостепенную роль на аналитико-исследовательском этапе проектирования.

Аналитико-исследовательский этап - это накопление опыта студента по теме: расширяется кругозор, выявляются характерные черты объекта исследования, в частности, закономерности формообразования, его история, функциональность, социальная значимость, технологии и т.д. То есть, на этом этапе студент накапливает знания по объекту проектирования, формирует насмотренность по данной теме.

Исходя из рассмотренной ранее схемы психических процессов, давая ассоциативным процессам определение инструмента воображения, приходим к выводу, что ассоциации будут ключом к появлению нового продукта при проектировании. И чем больше насмотренность, тем больше будет предложено вариантов решения проблем, связанных с проектированием нового объекта, тем активнее будут проходить ассоциативные процессы.

Таким образом, только после освоения обучаемыми ассоциативной абстрактной композиции, студенты могут создавать мудборды. Мудборд - доска эмоций - это визуальное представление будущего дизайна графического, объемного или пространственного объекта. Мудборд готовят во время проработки концепции: он основывается на социокультурном опыте дизайнера в процессе анализа аналогов и прототипов. Целью на этом этапе служит определение через ассоциации направления и стиля, поиск визуальных образов, связанных с смыслообразованием. В мудборде собираются элементы, которые могут визуализировать идею проекта.

При подборе элементов доски можно использовать метод ассоциаций. Сначала необходимо подобрать вербальные ассоциации, затем перевести это в невербальные образы.

Подобными технологиями пользуются специалисты социологии рекламы, проводящие качественные маркетинговые исследования[7]. Социологи рекламы пользуются ассоциативными методами для изучения взаимодействия между рекламой и социальной жизнедеятельностью людей с точки зрения социальных институтов и группового поведения в рамках проективных методов. Метод ассоциаций в качественных исследованиях заимствован социологами рекламы у клинической психологии. З.Фрейд рассматривал ассоциации как симптомы мотивационных установок личности. К. Юнг также использовал ассоциативный эксперимент для выявления скрытых аффективных комплексов. Помимо психиатрии, ассоциативный эксперимент получил развитие и в психодиагностике. В качестве стимула для ассоциаций используются не только слова, но и числа, бессмысленные слоги и незнакомые слова, рисунки, чернильные пятна, звуки и т.д. Особенности реакции и общее поведение испытуемого рассматриваются как показатель эмоционально окрашенных представлений. Ассоциативный эксперимент используется не только как индивидуальный, но и как групповой тест.

В проектных методах социологии рекламы можно выделить следующие:

Невербальная персонификация включает в себя задание нарисовать то, с чем ассоциируется у респондентов объект исследования.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI

Образные ассоциации/ слова и картинки - выбор иллюстрации, ассоциирующихся с той или иной характеристикой исследуемого продукта.

Коллаж из иллюстрированных журналов выбираются иллюстрации, которые соответствуют представлениям об исследуемом продукте или любой заданной теме, с помощью ножниц и клея размещая иллюстрации определенным образом на листе. Созданный из готовых образов коллаж позволяет передавать их значение, минуя этап вербализации, с меньшими искажениями и более наглядно.

Анализ коллажа может идти по нескольким направлениям: структура коллажа; центральная идея: подтверждение, противоречия, однозначность или многозначность; степень вербализации основной идеи; образ потребителя, образ продукта, символы, атрибуты, свойства товара; содержательные элементы: персонажи (характеристики изображений людей: выражение лиц, чувства, ощущения), предметная направленность, ситуации, их типичность; несодержательные элементы: композиция, цветовая гамма, линии, надписи, пространство, настроение.

Идентификация образов - демонстрации респондентам набора фотоснимков с различными типажами, которые следует сгруппировать по какому-либо принципу.

Личностные ассоциации - серия фотографий с изображением людей вне какого-то контекста, либо вовлеченных в определенные ситуации: прогулку, романтические отношения, покупку, беседу.

Среди ассоциативных методик очень близким к мудборду является широко известная методика «Коллаж».

Мудборд дизайнера по способу формирования, содержанию форме очень похож на коллажи в социальных ассоциативных методиках. Он может быть, как коллажем из журнальных вырезок, так и ассоциативной абстрактной композицией. Отбор средств в коллаже или ассоциативной абстрактной композиции определяет границы цветовой палитры, пластики оборудования, атмосферу пространства, из чего и складывается художественный образ.

Список литературы

1. Г. Ф. Терещенко, Эволюция художественного образа в дизайне интерьера//Г.Ф.Терещенко, Культурная жизнь Юга России, No 3 (62), 2016

2. Р. Б. Биценко, Научно-методические основы декоративной композиции в развитии художественно-эстетического потенциала будущих дизайнеров, //Ученые записки, Электронный научный журнал КГУ, 2021.№1(57)

3. О. С. Самоненко, Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата искусствоведения «Ассоциативно-образный метод проектирования костюма», С.-Пб.; 2011 - 23 с.

4. И.А. Чернийчук, Ассоциативная объемно-пространственная композиция на основе анализа формообразования традиционных видов игрушек /И.А. Чрнийчук - М.: Ассоциации инструмент активизации проектного поиска в дизайне Сборник методических материалов для студентов направления подготовки 072500 «Дизайн». - М.: ФГБОУ ВПО Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2016, - с.112-118

5. Т. А. Барышева, «Креативность. Опыт самопознания» - технология рефлексивной самоорганизации в информационной образовательной среде.
// Сборник научных трудов VII Международной научно-практической кон-ференции «Современные информационные технологии и ИТ-образование.
М.: МГУ им. М.В.Ломоносова, 2012. -Т.2, - с. 4 -14.

6. Е. С. Аккуратова. Методика развития ассоциирования, Ассоциации инструмент активизации проектного поиска в дизайне Сборник методических материалов для студентов направления подготовки
072500 «Дизайн». - М.: ФГБОУ ВПО Московская государственная художественно-промышленная академия им. С. Г. Строганова, 2016. - с.139 -155

7. Качественные маркетинговые методы исследования рекламы. Проективные методы
https://studfile.net/preview/1731460/page:29/ Интернет-ресурс, Дата обращения 20.02.25

ЭТНОТРАДИЦИИ В МЕБЕЛИ И ДЕКОДИРОВАНИЕ КУЛЬТУРНЫХ СИМВОЛОВ НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТА «БЫНАТ»

Аветисянц Луана,
студент 2 курса кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Вопрос об использовании этнотрадиции в творчестве поднимался не один раз. «Чужеродная» стилистика использовалась в творчестве, но переплеталась с другой ментальностью и национальной традицией или ложилась на новую основу. В преобразованном мире неожиданно появляются новые источники вдохновения там, где раньше их предполагала только природа.

Интерес к этнотрадиции и ее применение в дизайне мебели все чаще отражается в предметах и коллекциях современных авторов:

1. Дагестанский бренд «INA».

2.Система для прихожей «UZORY» бренда «ZAHODI».

Также необходимо сказать про обилие выставок и проектных решений, так или иначе затрагивающих вопросы развития локальной идентичности, народных промыслов, сохранении культурного наследия:

1.«Трын*Трава. Современный русский стиль» - ежегодная масштабная выставка, на которой происходят поиски русского кода через современные предметы интерьера.

2.«Природа предмета» В центре выставочного проекта - современный дизайн, основанный на культурном коде, традициях, обычаях и истории России, дизайн, соединяющий цифровой и физический мир - именно это сочетание и обозначает термин «фиджитал».

Культу́рный код - ключ к пониманию данного типа культуры; уникальные культурные особенности, доставшиеся народам от предков; это закодированная в некой форме информация, позволяющая идентифицировать культуру. Культурный код определяет набор образов, которые связаны с каким-либо комплексом стереотипов в сознании. Это культурное бессознательное - не то, что говорится или чётко осознается, а то, что скрыто от понимания, но проявляется в поступках. Культурный код нации помогает понимать её поведенческие реакции, определяет народную психологию.

Первый и наиболее значимый фактор актуальности заключается в «Сохранении культурного наследия». Этнотрадиции в мебели позволяют сохранять и развивать национальные культурные ценности, что важно для поддержания историко-культурного наследия.

«Инновационные решения». Использование этнотрадиций в мебели способствует созданию уникальных решений, сочетающих традиционные материалы и современные технологии.

«Экологическая и социальная значимость». Данное направление дизайна предполагает экологически чистые материалы и ремесленные техники, что соответствует современным тенденциям устойчивого развития и социальной ответственности.

Тема моего проекта заключается в принадлежности к определенной культуре. Кресло «БЫНАТ» - это история о том, «где все начиналось, приобретало форму».

Концепция, которую можно назвать неотрадиционализмом, нашла отклик в предмете и позволила ему стать манифестом культурному коду.

Традиция - часть нашего прошлого, которая неотъемлемо откликается в каждом из нас. Маркеры, относящиеся к какой-либо культуре являются главным материалом для работы, девять ножек, разделенных на три группы, являются тем самым маркером который отсылает к Газырям, они носились или в сумке-газырнице, или, чаще, в двух рядах нашивных нагрудных кармашков национального костюма, выполняющих роль патронташа.

Имитация небрежно накинутой обивки, выполненной из цельнокроеной овечьей шкуры, отсылает к бурке, которая имела в жизни горцев большое не только практическое, но и ритуальное значение. Когда рождался мальчик, его заворачивали в бурку, чтобы вырос настоящим мужчиной. Умер мужчина - его провожали в последний путь, накинув на него его собственную бурку.

«БЫНАТ» в переводе с осетинского языка - Место.

Это и имеет символичное значение именно для меня. Так как к осетинской культуре я не имею этническую принадлежность, но в то же время это является моим местом рождения

В процессе прототипирования было принято решение изменить цвет фанеры, так как регионально произрастающие породы деревьев, в частности, темных оттенков.

Этот проект про натуральные материалы, традиционные техники, голую форму и причастность к культуре.

Таким образом, неотрадиционализм стал основой концепция проекта «Бынат». Использование культурных маркеров в качестве источника вдохновения и сохранения культурного контекста - важный инструментарий, который необходимо применять.

Список литературы
1. В. Ф. Стрилец, Этнотрадиция в мебели - дизайн будущего // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2014. № 9 URL: http://e-koncept.ru/2014/14239.htm (дата обращения: 25.03.2025).
2.Modern Ethno Interior (Современные этнические интерьеры) // Лабиринт. 2010. URL: https://www.labirint.ru/books/225836/ (дата обращения: 25.03.2025).
3. Образ и язык этно-дизайна мебели // Вісник ХДАДМ. PDF: http://www.visnik.org.ua/pdf/v2011-01-14-tregub.pdf (дата обращения: 27.03.2025).
Арт-объекты из дерева // Журнал INTERIOR+DESIGN.2022. URL: https://www.interior.ru/contests/17-design-now-2022/40-now%20craft/2587 (дата обращения: 27.03.2025).
Открытие выставки «Природа предмета. Современный дизайн и традиции» // Журнал INTERIOR+DESIGN.2024. URL: https://www.interior.ru/news/17630-otkritie-vistavki-priroda-predmeta-sovremennii-dizain-i-traditsii.html

ПРИНЦИПЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ КАПСУЛЬНОЙ МЕБЕЛИ «TRETYAKOVъ» НА ОСНОВЕ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ ПАВЛА ТРЕТЬЯКОВА

Анастасия Моисеева,
студент 4 курса кафедры дизайна мебели РГХПУ им. С.Г. Строганова,
научный руководитель Е.С. Аккуратова, к.п.н., профессор кафедры дизайна мебели

Одним из ключевых подходов к пониманию влияния личности на историю является теория «великих людей», предложенная Томасом Карлейлем в XIX веке. Согласно этой концепции, ход истории определяется действиями выдающихся личностей, обладающих уникальными качествами и способностью преобразовывать действительность. В художественной культуре данная теория находит подтверждение в деятельности таких фигур, как Леонардо да Винчи, чьи научные и художественные открытия повлияли на последующее развитие искусства и инженерии, или Вальтер Гропиус, основавший Баухаус и заложивший основы современного промышленного дизайна. Исторический анализ показывает, что личность, обладая необходимыми знаниями, талантом и ресурсами, может формировать целые направления в искусстве. Одной из таких личностей, повлиявших на формирование русского живописного канона стала фигура Павла Михайловича Третьякова.

Проблематика: Отсутствие должного внимания к личности и социокультурной деятельности Третьякова. Популяризации культурного наследия через предметный дизайн, интегрируя образ значимой личности в современное пространство

В контексте исследования важно рассмотреть, как идеи о влиянии личности на культуру соотносятся с деятельностью Павла Михайловича Третьякова. Его вклад в развитие русского искусства выходит за рамки обычного коллекционирования, поскольку он не только собирал произведения, но и формировал целостный канон русской живописи XIX века. Помимо этого, Павел Михайлович Третьяков вместе со своим братом Сергеем активно занимались предпринимательством, возглавляя торговые дома, финансируя строительство значимых инфраструктурных и социокультурных проектов и черпая свой доход от Костромской мануфактуры.

В этом смысле его деятельность можно сравнить с ролью меценатов эпохи Возрождения, таких как семья Медичи, поддерживав-

шая Леонардо да Винчи и Микеланджело, или Гертруды Стайн, сыгравшей ключевую роль в развитии парижского авангарда начала XX века. Третьяков создавал условия для развития русской художественной школы, финансировал художников передвижников, предоставлял им возможность работать и выставляться. Этот симбиоз в конечном итоге формировал и задавал направление в развитии русского искусства и его идентичности.

Его глобальная цель сформировалась в молодом возрасте после посещения Эрмитажа в Санкт-Петербурге. С этого момента Павел был движем отечественным долгом перед народом - создать доступное для народа собрание искусств.

Формирование мировоззрения и личностных качеств.

Павел Михайлович Третьяков вырос в среде московского купечества, что во многом определило его жизненные принципы. Получив домашнее образование, он с ранних лет сформировал широкий кругозор и стремление к интеллектуальному развитию. Воспитание в строгих традициях привило ему такие качества, как трудолюбие, сдержанность, организованность и аскетизм. Несмотря на значительное состояние, Третьяков вёл скромный образ жизни, тратя в основном сбережения на собрание коллекции.

Одной из ключевых черт его личности было сочетание консервативных взглядов с глубоким интересом к искусству. Он часто посещал театры по несколько раз, много путешествовал в поисках новых тенденций в искусстве, активно занимался собранием русской живописи и рисунка.

Личностные качества Третьякова нашли отражение в его подходе к формированию художественной коллекции. Его главной целью было осветить мастерство русских живописцев наравне с европейскими, ориентированных на реализм и национальную идентичность, что отразилось в его коллекционерской деятельности.

Его приверженность традиционным ценностям способствовала поддержке реалистического искусства, в особенности художников-передвижников, чьи произведения отличались социальной направленностью и стремлением к правдивому отображению действительности. Даже в картинах, которые цензурировали, Третьяков не боялся видеть нечто свое, идя наперекор общественному мнению.

Ассоциативный ряд, связанный с личностью Третьякова.

Анализ биографии и деятельности Павла Михайловича Третьякова позволяет выделить ряд концептуальных характеристик, отразившихся в его собирательской и меценатской деятельности:

- Аскетизм и простота - стремление к минимализму в личной жизни, отсутствие избыточной декоративности как в повседневном быту, так и в эстетических предпочтениях.
- Консерватизм - ориентация на традиционные художественные ценности, предпочтение реалистических направлений.

- Системность и организованность - последовательное формирование коллекции, тщательный отбор произведений, структурный подход к созданию музейного пространства.
- Образованность и утончённость - способность анализировать художественные произведения с точки зрения их культурной и исторической значимости.
- Любовь к театру и искусству - интерес к драматургии художественного образа, внимание к содержательной стороне произведений.
- Стремление к общественному благу - осознание искусства как средства воспитания и просвещения, ориентация на доступность художественных ценностей для широкой аудитории.

Аналоги объектов предметно-пространственной среды, связанных с личностями.

В истории дизайна и искусства нередко встречаются примеры, когда предметно-пространственная среда формируется под влиянием конкретных исторических или культурных фигур. Такие объекты не только выполняют утилитарную функцию, но и несут в себе смысловую нагрузку, отражая характер, принципы и влияние личности, послужившей источником вдохновения. Это может проявляться через форму, материал, символику или философию бренда.

Разработка мебельных объектов, связанных с именем Павла Третьякова, предполагает не только отсылку к его деятельности как коллекционера, но и учёт его роли как предпринимателя и мецената. Важным аспектом является его участие в развитии текстильного производства (Льняная Костромская мануфактура), а также вклад в образовательные и благотворительные инициативы.

1. Диван Восса, вдохновлённый образом Мэрилин Монро.

Этот знаковый объект, созданный Studio 65, представляет собой яркий пример того, как предмет мебели может передавать не только визуальный образ, но и идеологию, связанную с конкретной личностью.

2. Стул Red and Blue (Геррит Ритвельд).

Стул, созданный в 1917 году архитектором Герритом Ритвельдом, отражает идеи неопластицизма и философию движения De Stijl. Хотя он не связан с конкретной персоной, а скорее с художественным направлением, в его дизайне чётко прослеживаются идеи Пита Мондриана и его принципов построения цвета и формы.

По результатам проведенного анализа было выявлено, что личность Павла Михайловича Третьякова носит конкретный характер, который можно отразить в формообразовании предметов: чистый и лаконичный внешний вид, без чрезмерных декоративных деталей; геометричность образа в сочетании с четкими линиями; уникальные текстурированные поверхности; интеграция льна в предметы.

Эти факторы будут учтены при дальнейшем проектировании

набора мебели, вдохновленной социокультурной деятельностью Павла Третьякова.

Были выявлены следующие концепции для дальнейшего проектирования:

1. Коллекционный шкаф для хранения посуды, кофе, чая, вина и т.д.; удобное кресло для отдыха и напольный светильник из льна.
2. Лаконичное формообразование и геометричность изделий.
3. Текстурирование поверхностей для эксклюзивности.

Список литературы

1. Т. В. Юденкова. Московские купцы и меценаты Павел и Сергей Третьяковы: Фабричная и торговая деятельность в Москве и Костроме в 1860 - 1880 -е годы. 2023 г. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/moskovskie-kuptsy-i-metsenaty-pavel-i-sergey-tretyakovy-fabrichnaya-i-torgovaya-deyatelnost-v-moskve-i-kostrome-v-1860-1880-e-gody (дата обращения: 10.03.2025)
2. Т. В. Юденкова. Выбор коллекционера: история приобретений нескольких шедевров коллекции п.м. Третьякова 2021- URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vybor-kollektsionera-istoriya-priobreteniy-neskolkih-shedevrov-kollektsii-p-m-tretyakova (дата обращения: 10.03.2025)
3. М. Кузнецова, Любимые художники Павла Третьякова. 2023 г. - URL: https://lavrus.tretyakov.ru/publications/lyubimye-khudozhniki-pavla-tretyakova/ (дата обращения 10.03.2025)
4. Л. С. Рубан, Роль личности в развитии культуры в российском обществе (ретроспективный анализ 19-20 вв.) 2019 г. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-lichnosti-v-razvitii-kultury-v-rossiyskom-obschestve-retrospektivnyy-analiz-xix-xx-vv \
5. Т. В. Юденкова, Выбор коллекционера: История приобретений нескольких шедевров коллекции П.М. Третьякова 2021 г. - URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vybor-kollektsionera-istoriya-priobreteniy-neskolkih-shedevrov-kollektsii-p-m-tretyakova

ПРИНЦИП И ФОРМООБРАЗОВАНИЕ ДЕТСКОЙ ИГРУШКИ ДИЗАЙНЕРА ЛЬВА НАУМОВИЧА СМОРГОНА

Е.С. Роговская,
студент 4 курса кафедры дизайна мебели РГХПУ им. С.Г. Строганова,
научный руководитель Е.С. Аккуратова, к.п.н., профессор кафедры дизайна мебели

Игра - это деятельность в условных ситуациях, направленная на усвоение общественного опыта через социально принятые методы. Дошкольники обладают гибким мышлением, что позволяет им исследовать мир, в отличие от взрослых, которые действуют по установленным шаблонам. Игра помогает переосмыслить жизненные обстоятельства и улучшить эмоциональное состояние, что делает её эффективным инструментом психотерапии. Игры укрепляют жизненный тонус благодаря выработке «гормонов счастья» - дофамина и окситоцина, что способствует переносу изменений из игры в реальную жизнь и адаптации её к игровым принципам.

Игра является важной частью психологического развития ребенка. В 1956 году в СССР начали создавать игрушки, привлекая художников. Изменение социально-культурных условий повлияло на функции игрушек, и агитационный дизайн стал продвигать идеалы государства через визуальные образы. В Советском Союзе агитационному дизайну относились плакаты, фарфор, ткани, литература, обустройство городской среды и игрушки. В период оттепели изменились приоритеты: каждый человек должен был работать на благо общества. На смену куклам-карапузам пришли игрушки с ролевыми моделями, такими как куклы медсестер и красноармейцев. Одним из ведущих дизайнеров игрушки в период оттепели является Лев Наумович Сморгон. Многие игрушки Льва Наумовича увидели свет в цеху № 6 на охтинском химическом комбинате. Первая игрушка его авторства была запущена в производство в 1956 году. Это был тигренок, которого в цеху прозвали «Сморгошкой».



Рисунок 1. Тигренок из целлулоида 1956 г. Лев Наумович Сморгон

Лев Наумович известен своими инновациями в дизайне игрушки. Дизайнер изменил силуэт кукол, также изобрел более двадцати шарнирных креплений.

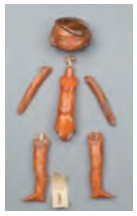


Рисунок 2. Кукла «Тамара» 1960-е. Лев Наумович Сморгон

Крепление «колокол» является одним из самых сложных креплений, придуманных Львом Наумовичем. Тип крепления был использован при создании кукол: «Катя», «Девочка в пальтишке», «Тамара», «Шурик», «Дядя Степа», «Арлекин» и тд. В этом случае ноги соединялись вместе, оставаясь подвижными и вставлялись в преднамеренно созданное отверстие в одежде куклы, прикрепляясь к туловищу резинкой. При такой сборке кукла имела большую подвижность, могла не только шевелить ногами, но и наклонять корпус, не теряя устойчивости.



Рисунок 3. «Гимнастка» 1961 г. Лев Наумович Сморгон

Для «Гимнастки», «Клеопатры», «Большой Гимнастки», «Люды» была использована система шарнирования, при которой изменяется силуэт куклы. Шея объединяется с туловищем, что визуально делает куклу более аккуратной и вытянутой. При такой системе шарнирования куклы могут более естественно крутить головой.



Рисунок 4.«Жираф» 1950-е годы. Лев Наумович Сморгон

У игрушки «Жираф» шея представляет собой отдельный элемент, позволяющий голове и туловищу вращаться независимо друг от друга. Благодаря новым шарнирам, игрушки с анималистическими образами, обрели способность передавать пластику своих прототипов. Этот тип крепления был использован в «Грузине-гоняле», «Олененке».



Рисунок 5. «Пьеро» 1972 г. Лев Наумович Сморгон

«Пьеро» является последней игрушкой, выпущенной на Охтинском Химическом комбинате за авторством Льва Наумовича. По признанию дизайнера, «Пьеро» - это синтез опыта и мыслей, больше художественное произведение, нежели игрушка. В последней игрушке дизайнера был использован тип крепления в виде незамкнутой цепи. «Пьеро» продавался ограниченным тиражом и сейчас имеет очень высокую ценность среди коллекционеров.

По результатам проведенного анализа было выявлено, что советские игрушки авторства Льва Наумовича Сморгона объединены общим стилем: чистый и лаконичный внешний вид, без деталей рассеивающих внимание; геометричность образа в сочетании с четкими линиями; уникальные шарнирные разработки.

Эти факторы будут учтены при дальнейшем проектировании набора мебели, вдохновленной творческим следом Льва Наумовича.

Были выявлены следующие концепции для дальнейшего проектирования:

1. Матрешка-мебель с опрокидывающимися свойствами, но устойчивая.
2. Гиперболизация пропорций, подобная игрушке.
3. Шарнирные разработки Льва Наумовича Сморгона.

Список литературы

1.Выставка к 90-летию со дня рождения // 2003-2024 «Третьяковская галерея» №3 - 18 октября 2022. - URL: https://www.tg-m.ru/news/vystavka-lev-smorgon-k-90-letiyu-so-dnya-rozhdeniya-v-muzee-gorodskoi-skulptury (дата обращения: 15.03.2025)

2.Легендарный скульптор Лев Сморгон: "Мы делаем одно художественное произведение в течение всей жизни - себя" // SOBAKA.RU №34 - 25 июня 2018. - URL: https://www.sobaka.ru/entertainment/cinema/197325 (дата обращения: 28.03.2025)

3.Львы ленинградской игрушки // «Антиквариат, предметы искусства и коллекционирования», стр. 60 №85 - апрель 2011. - URL: https://antiqueland.ru/articles/1091/ (дата обращения: 01.03.2025)

4.Книга «Лев Сморгон. скульптура, рисунок, живопись, фарфоровая пластика, стекло, игрушка. К 90-летию со дня рождения» // Государственный музей городской скульптуры 18 октября 2019 - 07 декабря 2019 (дата обращения

КОРПУСНАЯ МЕБЕЛЬ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ЭКСПОЗИЦИОННЫХ ЗОН (НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТНЫХ РЕШЕНИЙ ДЛЯ КОМПАНИИ «РЕХАУ»)

Агапов Ярослав,
студент 2 курса кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Экспонирование продукции - важный элемент маркетинга на b2b и b2c уровнях. Демонстрация товара, начиная с шоурумов, заканчивая локальными стендами на выставке, от крупноформатных образцов, до мелкой фурнитуры[1]. В данной статье освещен опыт проектирования студентов 2 курса Дизайна Мебели РГХПУ им. С. Г. Строганова в рамках конкурсного задания от компании «Рехау».

Rehau - немецкая компания, основанная в 1948 году в одноименном городе, с тех пор является мировым лидером полимерных решений различных областей: строительство, автомобилестроение, мебельная промышленность и энергетика[2]. Зашедший на российский рынок в 1995 году, сейчас бренд существует независимо и осваивает мебельный рынок, нуждаясь в индивидуальном решении выкладки образцов плитного материала и мебельной фурнитуры. Техническое задание включало в себя следующие тезисы: размещение 80 образцов определенного размера. Экспозитор ограничен по высоте (1800мм), должен быть выполнен из ЛДСП и отвечать требованиям эргономики.

Эспозитор (от лат. expositor - выставляющий, показывающий) - это презентационная или рекламная конструкция, предназначенная для демонстрации товаров, образцов продукции, информационных материалов или услуг в торговых залах, на выставках, презентациях и других маркетинговых мероприятиях[3]. Процесс проектирования строился от анализа проектной ситуации, возможностей компании, технологии и материалов, на базе чего проводился эскизный и макетный поиск, в том числе с учетом характеристик плитных материалов. Каждый участник самостоятельно проанализировал бренд и существующие на рынке решения, вместе с их недостатками и преимуществами. Таким образом, удалось выявить индивидуальные запросы к экспозиторам, дополняю-

щие техническое задание заказчика. Подробнее рассмотрим проекты отдельностоящих и пристенных, решающие задачи компании Рехау по отличительным функциональным характеристикам.

Пристенный экспозитор Василисы Петровой сконструирован по образу сетки. Горизонтальные элементы пересекаются с вертикальными так, что в середине образуются квадратные ячейки, а по бокам прямоугольные. В боковых секциях расположение образцов позволяет видеть большую часть пласти. Предполагается, что в них экспонируются сезонные линейки и бестселлеры. По краям полок представлены перфорированные панели для мебельной фурнитуры, там же располагается разнотемпературное освещение. Такая система позволяет имитировать потенциальную среду эксплуатации: от теплого света в спальне до холодного в кабинете. Кроме того, Василиса спроектировала зону скрытого хранения, располагающуюся за высоким цоколем - выкатные ящики с системой push-to-open.

Отдельностоящий экспозитор Александра Королёва является центрообразующим элементом пространства шоурума или стенда на выставке. Проект выполняет задачи коммуникации менеджера и клиента: симметричная конструкция, большая столешница с открыто расположенными образцами создают атмосферу дружелюбия и открытости бренда. Остальные образцы фиксируются с помощью П-образных металлических профилей, панели для фурнитуры скрыты за ящиками под столешницей.

Дизайн-проект Сергея Черноглазова представляет собой модульную конструкцию архитектурных форм, числом от двух до шести. Модули соединяются на футорки, что позволяет адаптировать экспозитор под любые задачи на ограниченном пространстве. С одной стороны, находится перфорация для крепления фурнитуры, а с другой - образцы продукции, встроенная подсветка и зона хранения у цоколя

Луана Аветисянц разработала гибкое решение - её экспозитор состоит из восьми единичных модулей. Каждый элемент вмещает десять образцов, имеет перфорированную панель для фурнитуры, крепящуюся на скрытые магниты, и оснащен разнотемпературной подсветкой на вылетах. Это позволяет рассмотреть материалы при различном освещении. Доступ к экспозитору осуществляется со всех сторон за счет разворота модулей относительно друг друга на 90 и 180 градусов.

Отдельностоящий экспозитор Ярослава Агапова представляет из себя цилиндрическую модульную конструкцию. Классическая комбинация состоит из трёх бабин на двадцать семь образцов каждая, трех лайтбоксов с регулировкой температуры света, элементов цоколя и «шапки» для брендинга. Кроме того, возможно сочетание в любом порядке с модулями для хранения и экспонирования фурнитуры, представленными в линейке. Каркас выполнен из ДСП и облицован листовым материалом, что обеспечивает достаточную жесткость элементов как по отдельности, так и в сборе. Экспозитор способен стать доминантой на выставочном пространстве за счет своего динамичного и уникального образа. Цилиндрическая форма позволяет легко и экономично использовать зачастую ограниченное пространство.

Подводя итог, стоит ответить на вопрос - «насколько подходящим инструментом создания экспозиционных зон является корпусная мебель?» После проделанной работы ответ однозначный - она выполняет множество функций, важных для экспонирования. Техническое задание поставило нас в крайне ограниченные условия: экспозитор обязан отвечать строгим условиям, выделяться на фоне конкурентов, имея простой конструктив и малую себестоимость. Нам удалось удовлетворить всем вышеуказанным требованиям. Помимо этого, мы успешно разработали и реализовали элементы, отвечающие индивидуальной проблематике. 15 готовых к реализации проектов дополнительно подтверждают уместность корпусной мебели и ЛДСП, в частности для проектирования экспозиционных зон.

Список литературы:

1. H. Keränen. The role of trade fairs in B-to-B marketing: A literature review // Industrial Marketing Management. 2014. № 43(5). P. 737-748.
Выставки предлагают уникальную маркетинговую платформу для повышения осведомленности, построения отношений, демонстрации продукции и генерации лидов (Blythe, 2005; Jobber & Lancaster, 2009). Они предоставляют возможности для личного взаимодействия и позволяют потенциальным клиентам ознакомиться с продукцией из первых рук, что может быть особенно важно для сложных или инновационных предложений (Herhausen, Kleinlercher, Verlegh, Gensler, & Skiera, 2013).
2.Rehau Official Website, page "About Us"
В.А. Бобрицкий, В.Н. Ковальчук, В.В. Лихошерст, Конструкция мебели.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ В ПРОЕКТИРОВАНИИ МЕБЕЛИ ДЛЯ МЕДИЦИНСКИХ

Серафима Горемыкина,
студент 4 курса кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Сегодня особенно актуальна тема влияния пространства на жизнь человека. Правильно оформленное помещение может не только расслаблять и успокаивать, но и заряжать энергией и повышать работоспособность. Дизайн - это удачное сочетание внешней красоты и ответа на психофизические потребности человека. Появление новых стилей и культовых предметов дизайна напрямую связано с пониманием дизайнером психологических и физических потребностей общества.

В клинической психологии применяется термин ВКБ - внутренняя картина болезни, который введен А.Р. Лурия в 1974 году и обозначает субъективное представление пациента о своей болезни, включающее в себя её природу, прогноз исхода и возможные пути лечения.

Многие пациенты негативно относятся к поликлиникам, которые зачастую вызывают ассоциацию со смертью, неизлечимыми болезнями, окружающая обстановка давит на них, тем самым снижает желание проходить лечение. Восприятие вышеописанных чувств и мыслей ухудшает ВКБ пациента, что негативно влияет на путь выздоровления.

В ходе одного международного исследования, проведенного в 2020 году и охватившего 4598 участников из 30 стран, была выявлена тесная связь между цветовосприятием и эмоциональными реакциями.

В одном из исследований 2020 года, в котором изучались эмоциональные ассоциации 4598 человек из 30 разных стран, было установлено, что люди обычно ассоциируют определенные цвета с конкретными эмоциями.

Результаты показали, что 51% участников ассоциировали черный цвет с грустью, а 43% связывали белый цвет с чувством облегчения. Красный цвет чаще всего ассоциировался с любовью, о чем сообщили 68% респондентов.

35% участников связали синий цвет с чувством облегчения, а 39% ассоциировали зеленый цвет с удовлетворением. Желтый цвет

ассоциируется в первую очередь с радостью, на что указали 52% респондентов. Когда речь зашла о фиолетовом цвете, 25% участников сообщили, что ассоциируют его с удовольствием. С другой стороны, 36% связывают коричневый цвет с отвращением. Что касается оранжевого цвета, то 44% респондентов ассоциируют его с радостью, а 50% связывают розовый цвет с любовью.

Результаты исследования И.А. Прощай и Е.Г. Бойко с участием более 400 респондентов показали, что имеются статистически достоверные корреляции конкретных цветов с определенными эмоциями. Например, красный цвет ассоциируется с активностью, гневом, возбуждением, жёлтый - с радостью и удовлетворением, зелёный - с радостью, интересом и уравновешенностью, синий - с интересом, уравновешенностью.

Основываясь на проведенных исследованиях, можно утверждать, что цвета в окружающем пространстве оказывают влияние на наше восприятие помещения. Воздействие цвета может быть связано с субъективными или объективными ассоциациями.

Человек воспринимает цвета на подсознательном уровне, поэтому используемые в дизайне среды цветовые сочетания могут повлиять на физические и психологические процессы его организма. Таким образом можно улучшить условия труда и повысить комфорт в общественных, учебных и рабочих пространствах.

Изменив обстановку внутри поликлиники кардинально, используя благоприятные цвета, формы и фактуры мебели, можно минимизировать негативные ассоциации у пациента и скрасить его пребывание в поликлинике.

Роль фактуры материалов также важна при проектировании мебели, особенно для общественных пространств. Фактура также, как и цвет, воспринимается подсознанием на ассоциативном уровне, благодаря чему помогает ориентироваться в пространстве, а также подсознательно вызывает ассоциацию с нужными для конкретного помещения эмоциями. Например, для рабочих пространств, где человеку требуются концентрация внимания и бодрость, можно выбрать более агрессивные фактуры - металл, бетон, стекло, а для дома более мягкие и природные, вызывающие ассоциацию с чем-то теплым и уютным - шерсть, мех, кожа, глина.

Основываясь на этой теории, при проектировании медицинской мебели следует выбирать цвета и фактуры наиболее благоприятные для посетителей и сотрудников поликлиник. Формообразование мебели для зоны ожидания при этом должно быть статичным, безопасным и понятным.

Так, например, вдохновением может служить пластика морской волны, песчаного пляжа, которая будет вызывать у пациента ассоциацию с отдыхом и спокойствием. В качестве цветовой палитры можно выбрать оттенки голубого, синего, зеленого и нейтральный бежевый. По статистике оттенки голубого ассоциируются

с прохладой, действуют успокаивающе на нервную систему, снижают эмоциональное напряжение. Для зоны ожидания следует минимизировать использование металла, остановив выбор на природных, тактильно приятных материалах - дерево, качественная экокожа. Металл в мебели для зоны ожидания целесообразно использовать только в ручках и деталях наиболее контактных с человеком с целью увеличения срока их эксплуатации и соблюдения санитарных норм.



Рис.1 Пример использования оттенков синего, зеленого и нейтральный бежевый

Для мебели в кабинете врача можно выбрать цвета и фактуры, наоборот взбадривающие и повышающие работоспособность сотрудника, но не слишком агрессивные, а также безопасные для пациентов.

Зеленый цвет одновременно успокаивает и создает подъем работоспособности. Оранжевый цвет способствует повышению настроения, в небольших количествах положительно влияет на состояние человека и также повышает работоспособность. В качестве материалов для мебели в рабочем кабинете врача можно добавить больше металла, поскольку в этой зоне проходят регулярные уборки. Металл в данном случае наиболее оптимален и кроме прочего может оказывать подсознательно взбадривающий эффект на персонал.

Цвета, которые не стоит использовать как основные - это черный, красный, фиолетовый и белый. В больших количествах они вызывают негативные ассоциации, могут спровоцировать депрессию или же гнев и агрессию.

Основываясь на проведенном исследовании, можно утверждать, что при создании мебели для медицинских учреждений дизайнеру важно учитывать влияние цвето-фактурных решений на психофизическое состояние пациентов и персонала.

Список литературы:

1. Сорогина У.В. “Анализ влияния дизайна помещения на психику человека” Международный научный журнал «ВЕСТНИК НАУКИ» № 7 (76) Том 1. ИЮЛЬ 2024 г. https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-vliyaniya-dizayna-pomescheniy-na-psihiku-cheloveka/viewer (дата обращения 30.04.2025)

2. - Колин Эллард. «Места сердца: психогеография повседневной жизни» (Places of the Heart: The Psychogeography of Everyday Life) 2015 г. https://translated.turbopages.org/proxy_u/en-ru.ru.d986b230-6811f367-a9203239-74722d776562/https/www.cbc.ca/arts/psychogeographer-colin-ellard-on-architecture-that-can-make-us-happy-sad-or-even-sick-1.3237530

3. Сара Уильямс Голдхаген «Добро пожаловать в ваш мир: как построенная среда формирует нашу жизнь» (Welcome to your world: how the built environment shapes our lives) . 2017 г. https://www.amazon.com/Welcome-Your-World-Environment-Shapes/dp/0061957801

4. Гарольд Браэм «Психология цвета». https://www.livelib.ru/book/1000414825-psihologiya-tsveta-braem-garald 2009 г.

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ МЕБЕЛИ ДЛЯ МЕДИЦИНСКИХ УЧРЕЖДЕНИЙ С УЧЕТОМ ВОЗРАСТНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Виктория Цурцумия,
бакалавр 4 курса кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

В последнее время в Москве активно реализуются программы модернизации здравоохранения, направленные на обновление оборудования и улучшение инфраструктуры для пациентов и персонала. В рамках программы «Моя поликлиника» стандартизируется проектирование и оснащение медучреждений. Благодаря модернизации посещаемость поликлиник увеличилась в 1,5 раза[1]. Все это подтверждает заинтересованность властей в создании качественной среды в мед. учреждениях. Важным аспектом в этом вопросе является правильное проектирование интерьеров и мебели, учитывающее потребности разных групп пользователей.

По статистике НИИ Организации здравоохранения и медицинского менеджмента, женщины старше 55 записываются на прием чаще других групп.

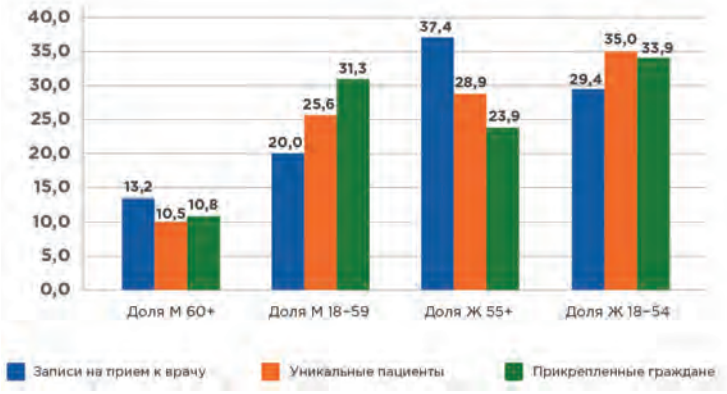


Рис.1

Доля граждан старше трудоспособного возраста, прикрепленных к медорганизациям, составляет 33-36% и ежегодно растет[2].

Анализ интерьеров поликлиник показал, что в учреждениях старого типа используется не специализированная офисная мебель, отсутствует комплексный подход к проектированию, а функциональность предметов ограничена. В новых поликлиниках мебель стилистически едина и соответствует стандартам, но не учитывает эргономические особенности основной группы целевой аудитории.

Можно сделать вывод, что в условиях наблюдаемой положительной динамики организации предметно-пространственной среды медицинских учреждений, не все зоны медучреждений в достаточной мере оборудованы для комфортного использования посетителями преклонного возраста. Многие из них имеют хронические проблемы со здоровьем: ограниченную подвижность, избыточный вес, плохое зрение или какую-либо степень инвалидности.

Для решения указанных проблем, необходимо продумать ряд функций для разрабатываемых предметов мебели. В посадочных местах и местах для осмотра и манипуляций необходимо предусмотреть удобства посадки и подъема, место для трости/костылей, повышенную прочность и надежность как визуальную, так и физическую.

Медицинская мебель должна быть износостойкой, гигиеничной, мобильной и эргономичной. Она должна выдерживать частые перемещения, быть устойчивой к загрязнениям, дезинфицирующим средствам, химическим очистителям, ультрафиолету и влаге, а также гипоаллергенной. Подходящие материалы: винилискожа, сталь, пластик, алюминий, ЛДСП, МДФ с химстойким покрытием и древесный массив[3]. На основании вышеизложенных критериев была разработана коллекция мобильной медицинской мебели «МЕДИТРИНА».

Проектное предложение включает в себя предметы мебели для комплектации кабинета врача/процедурного кабинета: стул и рабочий стол врача, стул для пациента, ширма, вешалка; и мебель для зоны ожидания: диван, журнальный столик, стойку для заполнения документов. Практически все предметы имеют специальные вырезы и отверстия для позиционирования тростей и костылей.



Рис. 2 Решение формы и цвета

Широкие подлокотники дают большую площадь опоры, пользователю легче сесть/встать.



Рис. 3 Детали оборудования

Дружелюбный образ предметов достигается за счет мягких, округлых линий и форм, а также открытого, яркого колористического решения.

Подводя итог, учет специфики возрастной категории целевой аудитории позволяет предлагать проектные решения, отвечающие не только требованиям ГОСТа, но и запросам потребителя, таким образом улучшая их опыт взаимодействия со средой и благотворно влияя на процесс выздоровления.



Рис. 4 Формообразование и цвет оборудования

Список литературы:

1.Титко А. Сергей Собянин рассказал о новых проектах в первичном звене столичного здравоохранения // Комсомольская правда. - 15 декабря 2022. - URL: https://www.msk.kp.ru/daily/27484/4693451/ (дата обращения 26.03.2025)

2.Структура половозрелых групп населения, обращающихся в медицинские организации // НИИ организации здравоохранения и медицинского менеджмента. - 5 июня 2020. - URL: https://niioz.ru/news/struktura-polovozrastnykh-grupp-naseleniya-obrashchayushchikhsya-v-meditsinskie-organizatsii/ (дата обращения 29.03.2025)

3. Из каких материалов изготавливают медицинскую мебель // Первый портал по мебели и дизайну. - 15 февраля 2019. - URL: https://www.1md.ru/catalog/see_article/iz_kakih_materialov_obyichno_izgotavlivayut_meditsinskuyu_mebel/ (дата обращения 29.03.2025)

ФОРМООБРАЗОВАНИЕ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ «СОЛАР» ДЛЯ СФЕРЫ «HoReKa»

Арина Некрасова,
студент 3 курса мастерской предметного дизайна АНО ВО «НИД»,
научный руководитель Г.А Визель

Задачей стояло спроектировать набор светильников, учитывая способ производства. Изучив типы освещения, были созданы несколько концепций и выбрана следующая: «Солар» - это акцентное декоративно-функциональное освещение для сферы HoReCa, которое также может использоваться в интерьере жилых и других общественных помещений. Общее настроение набора «Солар» передаёт атмосферу интимности, уединения и при этом прочность через простые плавные линии, чистый дизайн, переливы света и полупрозрачность.

Исходя из этой концепции, были изучены различные стили интерьеров сферы HoReCa и подобраны те, которые отвечали общей концепции. Посетители таких мест - это люди 30-60 лет среднего и высшего класса.

Согласно этой концепции «Солар» относится к декоративному освещению. Такой свет призван украшать и создавать требуемую атмосферу. К этому типу относят светодиодные ленты, фасадные и некоторые ландшафтные светильники. Декоративный свет выполняет дополнительную функцию подсветки. Например, освещает дорожку или служит ночником в детской комнате.

Согласно составленной концепции, были выбраны материалы, изучены возможные варианты производства и выбраны наиболее подходящие.

Корпус светильника: алюминий, экструзия + фрезеровка + анодирование.

Экструзия алюминия - это процесс изготовления деталей путём принудительного выдавливания раскалённой массы через матрицу с фильерами при помощи пресса. Применяется в строительстве, транспортной промышленности.

Литье под давлением - металлические порошки, смешанные с полимером и воском, разминаются до состояния кашицы. При литье под давлением форма заполняется затвердевшей под давлением смесью, которая механически связывает металлический порошок в сырую массу. Затем заготовку отделяют от формы и обрабатывают для уменьшения содержания связующего перед спеканием.

В результате атомы металлического порошка рассеиваются и соединяются вместе металлургической связью.

Фрезеровка алюминия по спирали - это технология обработки, при которой цикл плунжерного фрезерования осуществляется с шагом по спирали.

Анодирование - это электрохимический процесс, при котором на поверхности металлических изделий формируется тонкая плёнка оксида. Такая обработка улучшает внешний вид и повышает коррозионную стойкость и износоустойчивость.

Плафон: матовый пластик, ротационное формование.

Ротационное формование (ротомолдинг, ротоформовка, ротационное литье) - метод изготовления тонкостенных полых изделий во вращающейся форме: заполненная порошкообразным или гранулированным материалом закрытая металлическая форма вращается вокруг двух и более пересекающихся осей. Метод позволяет изготавливать пластиковые изделия толщиной от 6 до 20 мм и объёмом до 10 000 л. Изготавливают детали приборов, мебели, бочки, контейнеры, лодки и другие предметы.

Свет: светодиодная лента

В данной сфере существует следующая проблема: светильники для выбранного сегмента достаточно дорогие. Мой проект, в сравнении, меньше по стоимости и при этом не теряет качества и эстетичного вида.



Рис 1. Образная основа формообразования

После исследования интерьеров выбранного направления и заметила, что там превалирует простота формы от общего впечатления до деталей мебели. Так что в работе я ориентировалась на дизайнерские решения в графике, интерьере и предметах, которые согласуются с тем, что я выяснила в ходе анализа. Среди аналогов есть множество схожих по конструкции светильников, но они отличаются по материалам и общей атмосфере. Так же отличительной особенностью моего светильника является простота в изготовлении и демократичная цена.

В формообразовании серии учитывались ретро-футуристические идеи и минимализм. Это отражено в геометрических формах и повторении линий через разные материалы. Так же в деталях и колористике можно проследить влияние ар-деко.

Общий цветовой тон - тёплый охристый оттенок. Он создаётся за счёт света и его отражения от металла. Сам цвет металлической трубы - бледно-золотистый. Цвет пластика - льняной.

В дизайне светильников используется сочетание гладкого металла и шершавого пластика. Вместе с этим контраст есть между гладкой и рифлёной поверхностью.

Яркость и насыщенность светового потока можно регулировать через панель с сенсорными кнопками на торшере и настольной лампе и через 2 димера на стене на люстры. Цветовая температура находится в радиусе от 3000 до 5600 Кельвина. Световая насыщенность на каждом шаре разнится в зависимости от радиуса шара, чтобы внешне они выглядели одинаково яркимию.

ФОРМООБРАЗОВАНИЕ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ ДЛЯ РАСТЕНИЙ,РЫБ И РЕПТИЛИЙ

Елизавета Гусева,
студент 3 курса мастерской предметного дизайна АНО ВО «НИД»,
научный руководитель Г.А. Визель

Задачей проекта было спроектировать набор светильников, учитывая метод производства. После предварительного исследования темы, целью проекта стало проектирование серии светильников для растений, рептилий и рыб. Целевой аудиторией были выбраны люди, которые хотят использовать качественное и правильное освещение для животных и растений, а также для эффектного дополнительного сценарного освещения дома.

Исходя из выбранной темы был начат сбор основной информации, которая помогла глубже погрузиться в проблему и задачу проекта.

Спектр света - это диапазон всех возможных цветов излучения, который включает в себя как видимые глазу цвета (например, красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый), так и невидимые, такие как инфракрасный и ультрафиолетовый.

Светильники для растений - специально разработаны для стимулирования фотосинтеза благодаря излучению света в спектрах, наиболее полезных растениям - синего и красного. Эти устройства обеспечивают оптимальное освещение даже в условиях недостаточного естественного света, способствуя росту и развитию растений. Современные фитосветильники часто оснащены энергосберегающими технологиями, такими как светодиоды (LED), которые минимизируют потребление энергии и продлевают срок службы ламп. Регулируемые параметры интенсивности и спектра позволяют адаптировать световые условия под конкретные потребности различных видов растений на разных стадиях роста.

Светильники для аквариумов - в аквариумах в основном содержат тропических рыб, которым необходим продолжительный световой день - минимум 12 часов. Поскольку естественного света часто недостаточно, в аквариумы устанавливают дополнительные источники света для поддержания нормальной жизнедеятельности.

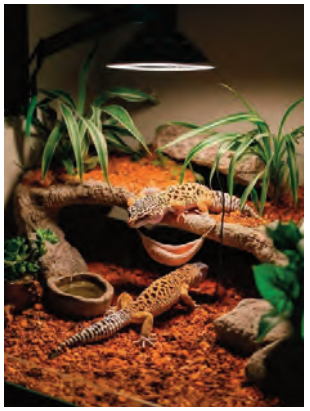


Рис.1 Светильники для аквариума

Светильники для террариумов - обеспечивают освещение, необходимое для жизнедеятельности рептилий и амфибий, многие из которых нуждаются в ультрафиолетовом свете для синтеза витамина D3. Ультрафиолетовые лучи спектра UVA способствуют активности животных, а UVB помогают усваивать кальций. Такие светильники поддерживают оптимальный температурный режим, важный для терморегуляции холоднокровных существ. Современные модели включают функции регулировки интенсивности и спектра, позволяя создавать условия, близкие к естественной среде обитания питомцев.

Благодаря изучению информации, были сформированы проблемы в данной области: Проблема нынешнего рынка данных светильников в том, что в них нет универсальности использования. Потребитель должен хорошо разбираться в этой теме, чтобы подобрать нужное ему освещение. Данный проект будет в себя включать все необходимое техническое оснащение для сбалансированной жизни рыб, растений и человека.

После постановления проблем был создан мудборд, который позволил лучше отобразить будущую концепцию проекта.

С помощью всего вышеперечисленного, была сформирована концепция и формообразование светильников:

Наша планета объединяет растительный и животный мир, существующий в тесной взаимосвязи. Без воды и солнечного света жизнь на Земле была бы невозможна. Серия светильников, по стилизации напоминающую Солнечную систему, создает атмосферу природного мира, подчеркивая красоту обитателей аквариумов, террариумов и флорариумов.



Рис.2 Формообразование светильника

Светодиодный светильник разработан для флорариумов и комнатных растений по мотивам строения Солнечной системы. Благодаря возможности регулировки направления осей каждого кольца возможно одновременно освещать растения на разном расстоянии от прибора. Также регулируется высота ножки, что позволяет адаптировать интенсивность освещения под потребности каждого растения в естественных условиях помещения.

Свет с каждом из колец рассеивания излучается в двух направлениях: вниз излучается ультрафиолет, вверх - декоративное освещение. Таким образом, светильник является не только удобным и полезным инструментом для выращивания растений, но и интересным предметом декора и освещения. Светодиодный светильник для аквариумов имеет прекрасные показатели энергоэффективности, высокую светоотдачу, очень низкое энергопотребление и долгий срок службы. Светодиоды позволяют плавно регулировать спектральный состав и яркость освещения (для разных видов рыб и водорослей необходимо различное соотношение белого, синего и красного спектров), благодаря чему светильник может работать во множестве режимов и имитировать различные погодные явления (пасмурный день, грозу, яркое солнце и т. д.) Светильник оснащен беспроводной связью и доступом к сети, с помощью собственные мобильного приложения можно дистанционно регулировать освещение в аквариуме и выбирать/создавать собственные режимы.

Большинство рептилий нуждаются в соответствующем высококачественном освещении, чтобы обеспечить удовлетворение различных метаболических потребностей. Так как практически невозможно осуществить это с помощью одного источника света, в большинстве случаев требуется комбинация различных источников искусственного света. Данный светодиодный светильник выступает источником видимого света. Дизайн в виде солнечной системы добавляет экзотичности террариуму. Светильник изготовлен из поликарбоната, что придает ему большую прочность, устойчивость к высоким температурам. Внешнее кольцо прозрачное, остальные - матовые, что позволяет по-разному рассеивать свет, в радиусе освещения, чтобы наиболее эффектно подчеркнуть ландшафт и особенности обитателей террариума.

ФОРМООБРАЗОВАНИЕ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ ДЛЯ АГРОХОЛДИНГОВ «HEXALINGHT»

Анастасия Данилова,
студент 3 курса мастерской предметного дизайна АНО ВО «НИД»,
научный руководитель Г.А. Визель

Создание своих ламп я начала с исследования истории технического освещения. Она начинается с первобытных времен, когда люди использовали огонь для освещения своих жилищ. Первоначально это были костры и факелы, которые обеспечивали тепло и свет, обеспечивая защиту от суровых ночей и опасных хищников. С развитием цивилизации, в античности появились первые источники искусственного света, такие как масляные лампы и свечи. Древние египтяне использовали лампы из глины, наполненные маслами. В Риме свечи из воска и сала стали очень распространены.

Однако огромную популярность свечи получили во времена Средневековья. После 16 века до нового времени начали активно развиваться различные технологии освещения. В XVIII веке произошла настоящая революция - появились газовые лампы. Технический прогресс в XIX веке проложил путь к электрическому освещению. В 1809 году был изобретен электрический разряд, а в 1879 году Томас Эдисон запатентовал первую коммерчески жизнеспособную лампу накаливания, что изменило представление об освещении.

В течение XX века освещение продолжало эволюционировать с появлением люминесцентных ламп и, в конечном счете, светодиодов, которые стали основой современного освещения, предлагая энергоэффективные и долговечные решения для различных нужд.

Такая обширная информация натолкнула меня на обдумывание таких вопросов: «Как освещение влияет на домашний скот? Как животное себя ведет в замкнутом пространстве с искусственным освещением? К чему может привести отсутствие должного освещения?».

И в результате поиска пришла к выводу, что освещение способствует созданию комфортной и безопасной атмосферы, которая напрямую влияет на самочувствие животных. Достаточный уровень света также помогает улучшить видимость и делает поведение животных более предсказуемым и управляемым. Отсутствие надлежащего освещения в комплексе с животными может оказать серьезное влияние на их продуктивность и общее состояние здоровья. Недостаток света нарушает естественные биоритмы животных, что может привести к стрессу и снижения иммунитета. Это, в свою очередь, негативно сказывается на их физической активности, аппетите и способности к росту, а также испытывать дезориентацию и стресс, что в конечном итоге отражается на их продуктивности - будь то молоко, мясо или яйца.



Рис. 1 Технические лампы, применяемые в агрохолдингах

Помимо этих вопросов, была рассмотрена уникальность строений для коров, кур и лошадей. Конструкция потолков в зданиях для животных часто включает скатные или арочные формы для улучшения вентиляции и распределения воздуха. Эти конструкции способствуют естественному циркулированию, предотвращая застойные зоны и обеспечивая более комфортные климатические условия для животных. Ведь хорошая вентиляция способствует удалению тепла, влажности и запахов, создавая тем самым комфортные условия. Это также позволяет избежать скопления аммиака и других вредных газов, что важно для здоровья поголовья.

Кроме того, такие потолки могут поддерживать большую нагрузку, необходимую для установки освещения, оборудования и утепления, что делает их функциональными и долговечными.

Созданный мудборд вдохновил меня на создание модульной конструкции ламп, которая создает мягкое и рассеянное свечение, способствуя приятной атмосфере. Форма соты символизирует гармонию и связь с природой, а также ассоциируется с уютом и теплом.



Рис.2 Мудборд

Лампа в форме шестиугольника обладает несколькими значительными преимуществами: Во-первых, уникальная геометрия соты позволяет оптимально распределять свет, создавая освещение, которое не слепит в глаза и способствует уютной атмосфере в помещении. Во-вторых, форма имеет хорошую тепло отводящую способность, что помогает предотвратить перегрев лампы и продлевает срок службы источника света. В-третьих, декоративный элемент в виде соты также становится интересным акцентом, который может служить не только источником света, но и уникальной деталью в помещении. В-четвертых, удобно крепить, как на легкую сцепку, так и жесткую, моделируя конструкцию на нужную площадь.

ФОРМООБРАЗОВАНИЕ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ 5 ДО 9 ЛЕТ

Светлана Яковлева,
студент 3 курса мастерской предметного дизайна АНО ВО «НИД»,
научный руководитель Г.А. Визель

Технической задачей проекта являлась проектирование коллекции светильников, оснащенными дополнительными функциями, для детей возраста 5-9 лет.

Первым шагом в создании коллекции светильников было проведение исследования. Тщательный поиск информации и изучение современных тенденций в области детского освещения позволили понять, как развивались светильники для детей на протяжении истории и какие требования предъявляются к ним сегодня.

В ранние времена как таковых детских светильников не существовало, обычно использовались общие источники света (факел, свечи, керосиновые лампы, ранние электрические лампы и т.д.). Однако эти устройства не были безопасны для детей. Только в первой половине 20 века начали появляться первые светильники, разработанные специально для детских комнат. Они отличались яркими цветами, изображениями животных и сказочных персонажей. Светильники стали не только источником света, но и элементами декора. После Второй мировой войны, с развитием промышленности и ростом благосостояния населения, детская мебель и аксессуары стали более разнообразны. Появились настольные лампы, ночники, бра, предназначенные исключительно для детей. Они имели забавные формы (например, игрушек или героев мультфильмов). В последнее десятилетие детские светильники продолжают развиваться, учитывая современные тенденции. Многие устройства имеют интерактивные элементы (музыкальные функции, управление светом, совмещение нескольких функций).

Также была рассмотрена рассмотрена эргономика детей ростом 100-130 см при взаимодействии с настольной лампой, гибким ночником, передвижным напольным торшером.

После исследования сформировалось несколько задумок, которые мудборд помог собрать воедино. Это яркие цвета, игровые формы, образы животных.

В основе формообразования коллекции лежат образы животных. Слон, удав и жираф стали главными источниками вдохновения. Были изучены их анатомия, движения, повадки.

Постепенно форма африканских зверей упрощалась и стилизовалась. А с помощью золотого сечения животные преобразовались.

Создание макетов из картона помогли оценить удобство размеров, пропорций, функциональность светильников в реальном масштабе.

Для более детальной проработки настольной лампы «Слонёнок» был использован пластилин, это визуализировало концепцию светильника. В дальнейшем пластилиновый макет был отсканирован и переведен в 3D-программу.

Следующим шагом стало 3Д-моделирование в программе Rhinoceros. Было уделено внимание проработке всех элементов: от формы и пропорций до декоративных элементов.

В конечном результате получились:

Настольная лампа «Слонёнок» обладает подвижным хоботом, что позволяет направлять источник света в разные стороны, так пользоваться устройством удобно как правшам, так и левшам. На конце хобота находится переключатель, с его помощью можно регулировать яркость света, если его покрутить. А на спинке слона расположена корзинка, удобная для хранения канцелярских принадлежностей.

Большинство элементов осветительного устройства выполнены из высококачественного пластика, а гибкий хобот-из силиконового полимера, внутри которого металлическая гибкая трубка.



Рис.1 Светильник «Слоненок»

Гибкий светильник «Удав» сделан из силикона с гибкой арматурой внутри, которая позволяет приобретать удаву различные формы и направлять источник света. Прибор имеет мягкое свечение, потому его можно использовать в качестве детского ночника.



Рис.1 Светильник «Удав»

Передвижной торшер «Жираф» имеет гибкую шея, поэтому можно регулировать направление света. У светильника есть 4 колесика и эргономичная форма, что дает возможность ребенку передвигаться на нем. Также жираф обладает встроенной полкой, в которую можно положить игрушки, книжки и другие небольшие предметы.

Основные детали торшера изготовлены из высококачественного пластика. Шея торшера украшена забавными пятнышками и выполнена из силикона, как и некоторые декоративные элементы.



Рис.1 Светильник «Жираф»

Таким образом, коллекция «Сафарики» включает в себя три уникальных светильника, каждый из которых разработан с учетом эргономичности, функциональности и, конечно же, детской фантазии. Каждый осветительный прибор вдохновлен образами африканских животных и призван создать уютную и вдохновляющую атмосферу в детской комнате, словно отправив малыша в путешествие на сафари.

Секция 2. Технологический арсенал дизайна

АКТУАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДИЗАЙНА ГРАФИЧЕСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ В ПРОГРАММЕ МАГИСТРАТУРЫ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ 54.04.01 «ДИЗАЙН»

Мария Алексеевна Червонная, кандидат искусствоведения,
доцент Института цифрового дизайна
Научно-исследовательского института «МИЭТ»

В эпоху активной цифровизации общества и экономики профессиональная дизайн-деятельность предполагает эффективное решение задач, связанных с созданием и разработкой цифровых продуктов и сервисов различного назначения. Функциональную карту профессиональной деятельности составляют следующие позиции[1]:

1. Подготовка интерфейсной графики, контента и графических материалов для включения в интерфейс.
2. Графический дизайн интерфейса, создание визуального стиля интерфейса, эскизирование графического стиля.
3. Создание концепции графического дизайна интерфейса, единой системы образов и метафор для графических объектов пользовательского интерфейса.
4. Проектирование структурной схемы экранов интерфейса, взаимодействия между экранами, структур наследования свойств и элементов интерфейса.
5. Формализация общих принципов оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции). Рисование пиктограмм и разработка их метафор, рисование графических подсказок и другой интерфейсной графики. Техническая эстетика в рамках визуального дизайна интерфейса.
6. Подготовка графических материалов для включения в верстку, оптимизация интерфейсной графики. Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу.
7. Создание раскадровок, анимация интерфейсных объектов.
8. Прототипирование интерфейса.

1 - Профстандарт: 06.025. Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов. Утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н.

Специалист по дизайну интерфейсов должен обладать профессиональными навыками разработки и совершенствования визуальных компонентов, ориентированных на качественное взаимодействие пользователя с технологическими устройствами. Разрабатываемые на базе Лаборатории дизайна (программа магистратуры) НИУ МИЭТ проекты в области дизайна графических интерфейсов направлены на формирование необходимых коммуникативных, проектно-графических, технических и аналитических компетенций у будущих специалистов.

Проект магистранта 2 года обучения А.А. Малинкиной «Цифровой игровой инструмент для командно-штабных тренировок специалистов в области информационной безопасности» разрабатывается для российской компании по управлению цифровыми рисками «БИЗон», которая работает на рынке кибербезопасности с 2016 года. Компанией сформулировано техническое задание на создание концепции игрового инструмента, проектирование визуального графического стиля и дизайна отдельных графических элементов. В начале работы над проектом совместно со специалистами компании «БИЗон» был разработан сценарий, на основе которого формировались игровые действия. После анализа ТЗ была создана структурная модель игрового инструмента, определен план и объем предстоящей разработки, в которую, согласно сценарию, вошли игровое поле и основные интерактивные инструменты - группы карточек различного назначения. Визуализация игрового поля создавалась на основе инфраструктуры компании, которая включает 7 подразделений, соединенных в единую сеть. Аналогичная схема, с административный ресурсом под логотипом компании в центре, легла в основу схемы игрового поля приложения. В завершенной визуализации игрового поля каждый сегмент компании выполнен в виде 3Д модели. Графическое представление элементов передает ассоциативный образ. В частности, над сегментом администраторов расположились вращающиеся шестеренки, как символ четкой и слаженной работы специалистов. Игровое поле анимировано. Анимация игрового поля сигнализирует о начале кибератаки, совершаемой на один из сегментов компании, который подсвечивается красным цветом. После успешного отражения атаки подсветка сегмента окрашивается в зеленый цвет, сообщая участникам о правильности предпринятых действий. Далее подсветка возвращается в первоначальный вид. Такой формат представления игрового поля позволяет создать атмосферу и настроиться на тренировку, а интерактивность увеличивает вовлеченность в процесс обучения.



Рис.1. Игровое поле цифрового игрового инструмента для командно-штабных тренировок специалистов в области информационной безопасности компании «БИЗон». Автор проекта магистрант 2 года обучения А.А. Малинкина, Научный руководитель канд. иск., доцент НИУ МИЭТ М.А. Червонная

Дизайн-проектирование обучающих приложений и изучение возможностей их интеграции в образовательный процесс занимает важное место в направлении магистерских исследований. Проект магистранта 2 года обучения С.Д. Бодаданова посвящен разработке виртуальной лаборатории по изучению анатомии и физиологии органов зрения для студентов медицинских колледжей РФ. Разработка вэб-приложения, синхронизированного с действующими образовательными программами по офтальмологии и оптометрии, позволит сделать процесс изучения анатомии органа зрения доступным, наглядным и интерактивным. Основными условиями и аспектами разработки приложения выступили научная достоверность, визуализация и анимация, наличие интерактивности, понятный интерфейс, обучающие функции приложения, обратная связь и доступность. В основе визуального решения приложения - технологии моделирования и визуализации. Пять стилизованных 3D-моделей человеческого глаза позволяют пользователю детально изучать его структуру и функции в трех интерактивных режимах.

Первый режим «Внешнее строение глаза» включает две трехмерные модели: сборную и разборную (Рис.2,3). Сборная модель позволяет пользователю изучить внешние элементы глаза, мышцы и сосудистое кольцо. Их можно рассмотреть благодаря интерактивному взаимодействию с моделью, что помогает лучше понять их структуру и функции. В разборной модели пользователю предоставляется возможность увидеть большинство внутренних элементов глаза, например, сетчатку или склеру.



Рис.2 Трехмерная модель виртуальной лаборатории «Зрение». Автор проекта магистрант 2 года обучения С.Д. Бодаданов, Научный руководитель канд. иск., доцент НИУ МИЭТ М.А. Червонная



Рис.3 Трехмерная модель виртуальной лаборатории «Зрение». Автор проекта магистрант 2 года обучения С.Д. Бодаданов, Научный руководитель канд. иск., доцент НИУ МИЭТ М.А. Червонная

В режиме «Внутреннее строение глаза» представлены те же функции, что и в предыдущем, но с другими трехмерными моделями: модель глаза в разрезе, демонстрирующая глаз без мышц и его внутренние структуры, и сетчатка в разрезе, отображающая внутреннее устройство и функционирование сетчатки.

Третий режим «Глазодвигательный аппарат» предполагает взаимодействие с трехмерной моделью глаза с помощью специальных панелей управления. В частности, пользователь может

понижать и повышать освещение в рабочей области, наблюдая за работой мышц зрачка.

В рабочей области интерфейса в каждом режиме также присутствуют информационные элементы: панель описания, список элементов глаза, панели управления: навигация, кнопка возвращения модели в изначальное положение, иконка для скрытия панелей. Разработанные сценарии взаимодействия пользователя с элементами графического интерфейса отвечают конкретным учебно-методическим задачам. В приложении реализованы современные технологии и принципы визуализации для простой и наглядной демонстрации студентам сложного анатомического устройства глаза и механизмов его функционирования. Прототипирование графического интерфейса приложения реализуется при помощи игрового движка Unreal Engine 5, предоставляющего оптимальный набор инструментов для разработки прототипа интерактивного приложения медицинского назначения с высоким уровнем визуального качества и стабильностью работы.

Современные технологии позволяют цифровизировать экспозиции и коллекции музеев и создавать высококачественные цифровые копии, сохраняя экспонаты и делая их доступнее для широкой аудитории. От интерфейса виртуального музея пользователи ожидают высокое качество визуализации, информативность контента, эстетичность и понимание исторического контекста экспонатов, освоение информации без технических затруднений и удобный интерфейс. Теме цифровизации музейной экспозиции и предоставления посетителям музея новых интерактивных функций посвящен проект магистранта 1 года обучения А.А. Минкиной «Виртуальный музей эскизов А.Я. Головина к балету «Жар-птица». Работы художника А.Я. Головина представляют собой ценный историко-культурный артефакт, олицетворяющий уникальный стиль и эстетику русского балета XX века, эскизы костюмов к балету И.Ф. Стравинского «Жар-птица» 1921 г. были проданы советским правительством и считались утраченными. В данный момент 20 эскизов хранятся в Библиотеке Гарвардского университета (США). Проект направлен на повышение доступности коллекции для широкой российской аудитории, стимулирование интереса к театральному искусству, изучение и сохранение русского культурного наследия.

Для создания цифровых копий отобраны наиболее выразительные персонажи. Например, эскиз костюма «Кикимора» имеет характерную динамику позы и озорной образ, который подчеркивается необычными комбинациями, сложными и яркими деталями в одежде. В процессе работы особое внимание уделено сохранению пропорций и точному переносу всех характерных деталей. Первоначальные модели разрабатываются в черно-белом варианте, без характерных поз в программах «Clo3D», «Zbrush» (Рис.4, 5).



Рис.4 Модель персонажа «Кикимора». Автор проекта магистрант 1 года обучения А.А. Минкина, Научный руководитель канд. иск., доцент НИУ МИЭТ М.А. Червонная



Рис.5 Модель персонажа «Слуга Кащея». Автор проекта магистрант 1 года обучения А.А. Минкина, Научный руководитель канд. иск., доцент НИУ МИЭТ М.А. Червонная

Цифровое преобразование графических эскизов художника в трехмерные копии с сохранением детализации, текстуры и фактурности, учетом динамики изображения, точной передачей художественных образов предоставит пользователю

возможность рассматривать костюмы с разных ракурсов, вращать их, приближать детали, изучать аксессуары, узоры, драпировки ткани, открывая больше ресурсов для знакомства с творчеством и авторским стилем художника. Вэб-формат музея позволит постоянно расширять и дополнять экспозицию.

Рассмотренные студенческие проекты показывают разнообразие и комплексность задач, стоящих перед современными дизайнерами интерфейсов в условиях цифровой трансформации. Ключевое значение приобретает прикладной характер образовательного процесса, подразумевающий участие студентов в реализации реальных заказов и моделирование ситуаций, приближенных к профессиональной деятельности. Образовательная программа Института цифрового дизайна НИУ МИЭТ на базе Лаборатории дизайна (программа магистратуры), направлена на подготовку высококвалифицированных специалистов, способных применять инструменты и технологии, соответствующие современным тенденциям индустрии дизайна и IT-сектора, интегрировать инновационные подходы и творческие идеи в реальные цифровые продукты и сервисы.

Список литературы:
1. Приказ Минтруда РФ от 29.09.2020 N 671н «Об утверждении профессионального стандарта "Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», зарегистрировано в Минюсте РФ 27.10.2020 N 60591.

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ДИЗАЙН (НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБУВИ

Степан Смирнов,
аспирант кафедры промышленного дизайна
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Большинство современных технологий для дизайна и производства продукта можно наглядно рассмотреть на примере проектирования обуви

Появление и развитие современных технологий началось с момента создания первой электронно-вычислительной техники. В привычные механические станки и технологии начали внедрять автоматизированные и цифровые разработки. Первые концепции большинства технологий приходятся на 1960 год, когда компьютер начал приобретать массовый характер.

3д моделирование

Начало массового распространения: 1980-е

Моделирование в области изготовления обуви появилось еще с момента создания геометрического метода проектирования модели на плоскость. С созданием и развитием компьютерной техники помимо модельеров появилось специальность трехмерного моделирования обуви. С помощью профессиональных программ проектирования пользователь может разработать дизайн любого предмета, за счет чего значительно сократить время разработки, снизить затраты и улучшить качество готового продукта. Программы обеспечение позволяет моделировать форму, визуализировать и создавать анимацию разрабатываемого продукта.

В качестве основных способов моделирования выделяют три вида: Полигональное моделирование, твердотельное моделирование и скульптинг.

Полигональное моделирование (Polygon Modeling) - создание модели из множества многоугольников (обычно треугольников или четырёхугольников), образующих поверхность объекта. Внутри создаваемый объект всегда пуст.

Твердотельное моделирование (Solid Modeling) - создание модели как наполненного и замкнутого объекта с четко определенными геометрическими параметрами. Такая модель содержит информацию об объеме, массе и других физических свойствах. На основе твердотельной модели можно проводить различные расчеты и с легкостью печатать на 3D-принтере, без особой подготовки и конвертации.

Скульптинг (Digital Sculpting) - это моделирование, имитирующее процесс лепки из мягкого материала. Дизайнер «лепит» модель, добавляя и удаляя материал, сглаживая и детализируя поверхность различными инструментами.

В дальнейшем готовая модель размещается на подготовленной сцене для создания реалистичных визуализаций, которые в конечном счете используются для демонстрации концепта на разных носителях информации.

Сегодня технология 3д моделирования - это ключевой инструмент дизайнера для разработки и визуализации концепции. 3D-моделирование, заменив ручной геометрический метод, совершенно изменило уровень сложности проектирования, а так же подход и процесс создания очередной формы обуви с 99% точностью исполнения.

Генеративный дизайн

Начало массового распространения: 2010-е

Генеративный дизайн появился с развитием 3д-моделирования и чаще всего является его модификатором, но благодаря своим уникальным возможностям он стал восприниматься как самостоятельная технология арсенала дизайна. Принцип работы генеративного проектирования основан на алгоритмах и вычислительных мощностях, используемых для автоматического создания множества вариантов дизайна, соответствующих заданным целям и ограничениям. Сегодня генеративный дизайн приобрел совершенно новую, более творческую способность создания объекта благодаря развитию и внедрению в него искусственного интеллекта. За счет постоянного совершенства технологии, генеративный инструмент создания объекта способен очень гибко настраивать разные параметры целей и ограничений.

С помощью целей дизайнер может определить, например: минимальный вес, максимальная прочность, снижение стоимости, улучшенная аэродинамика.

За счет ограничений можно настроить границы генеративной способности модификатора: материалы, размеры каждого элемента, производственные процессы, бюджет и т. д.

В обувном дизайне технологию алгоритмичного построения формы можно использовать для создания интересной сетки подошвы. Не заходя за рамки своих ограничений. Вам потребуется довольно мало времени для создания нескольких вариантов разного дизайна подошвы.

Экологичные технологии дизайна

Начало массового распространения: 1990-е

Саму по себе экологию сложно назвать технологией для дизайна, но в нее входит целый список разного рода методов, подходов и принципов проектирования и производства обуви. Поскольку сегодня экологичный подход к созданию обуви влияет на выбор конечного покупателя, экология, отчасти, становится мульти

технологичным методом проектирования. В Принцип устойчивого проектирования входят: оптимизация процессов проектирования и производства, минимизация отходов и вредных технологий в процессе, выбор материалов, использование вторичных отходов, влияние на окружающий мир (психологическое воздействие на людей или непосредственное воздействие), рекламная компания, взаимодействие с экологическим сообществом по борьбе с загрязнением и т. д.

Интерес к экологичному дизайну возник в результате глобальных катастроф и проблем загрязнения окружающей среды. Благодаря росту осознанного потребления и экологичного сознания внимание дизайнера, при создании очередной модели обуви, переключилось на выбор материалов, использования перерабатываемых или переработанных материалов, определенной палитры и сочетания оттенков, биоморфных и бионических форм и мотивов.

Аддитивная технология. 3д печать. Начало массового распространения: 2000-е

Аддитивная технология производства - это метод создания трёхмерных объектов путём последовательного добавления слоёв материала. Машина, создаваемая такие объекты, называется 3D-принтером. Аддитивная технология начала использоваться еще в 1980-ых годах для производства различных деталей. Широкое распространение технологии началось с 2000- года, когда компания 3D Systems выпустила свой первый вариант персонального принтера, который можно было использовать в бытовых условиях. Сегодня каждый человек может приобрести себе 3д-принтер по низкой цене относительно изначальной стоимости. В производстве обуви технология 3D-печати в 2013 году впервые была использована всемирно известной компанией Nike в модели бутс - Vapor Laser Talon. Подошва футбольной обуви была изготовлена технологи селективного лазерного спекания (SLS). По началу аддитивные технологии использовали для создания отдельных элементов обуви, но сегодня все чаще выпускаются модели обуви, которые полностью печатаются на 3д-принтере. Одним из таких ярких представителей - модель Nike Air max 1000. 3д-принтер стал незаменимым помощником для прототипирования. В нашем университете имени Строганова на кафедре промышленного дизайна уже более 5 лет используется 3D-принтер для разных дизайнерских задач, но в первую очередь для более наглядной демонстрации концепции своего проекта.

Расширенная реальность (XR)

Начало массового распространения: 2010-е

Расширенная реальность включает в себя ряд технологий: AR, VR и MR.

Дополненная реальность (AR - Augmented Reality) - представляет собой наложение компьютерной графики по верх изображения реального мира. Можно использовать для демонстрации любого

продукта, как заведомо плоского, так и имитации 3д концепта. Если каждый участник презентации наденет очки или наведет камеру, то сможет ознакомится с демонстрацией новой модели обуви. Для большей наглядности можно продемонстрировать основные качества обуви через анимацию, например: стягивание ботинка на ноге или сгибание при ходьбе. Так же можно показать уникальный способ шнуровки или иную фиксацию обуви при его наличии.

Виртуальная реальность (VR - Virtual Reality) - Самостоятельная виртуальная среда, в которую погружается пользователь. В дизайне чаще всего используется для показа пространственных проектов, таких как ландшафтный дизайн, дизайн интерьера, архитектура и дизайн уровней игры.

Смешанная реальность (MR - Mixed Reality) - объединяет в себе технологии AR и VR, позволяя тем самым взаимодействовать цифровому миру с реальным миром в режиме реального времени. Технологию можно использовать в более широком диапазоне и с более глубокой настройкой, например: накладывать дизайн интерьера поверх реальной пустой квартиры. Или предавать прототипу продукта новые внешние качества.

Цифровое эскизирование/скетчинг (Digital Sketching)

Начало массового распространения: 2000-е

Прежде проектирования дизайнеры и модельеры все создают наброски своих будущих продуктов. Обычно они создавали наброски с помощью карандаша, маркера и листа бумаги. С момента развития электро-вычислительной техники в арсенале дизайнера появился совершенно новый, удобный и мобильный способ создания набросков. Цифровое эскизирование - это метод создания эскизов с помощью стилуса вместо привычного карандаша и графического планшета или сенсорного экрана, вместо листа бумаги. Технология открывает возможность к использованию невероятно обширному функционалу, большому количеству разных библиотек и всей палитры цветов. Постепенно набираясь опыта цифрового скетчинга, с помощь стилуса и планшета можно создавать невероятно эффектные и профессиональные эскизы концептов. Графический планшет становится незаменимым помощником среди предметных, графических и арт дизайнеров.

Искусственный интеллект

Начало массового распространения: 2000-е

От первых программ, способных решать простые логические задачи, до серьезных генеративных ИИ прошло около 50 лет. Сначала технологию искусственного интеллекта использовали лишь для автоматизации различных машинных процессов во многих отраслях жизнедеятельности человека. Постепенно технология перешла от голосовых помощников в генеративный жанр. Важный прорыв в области искусственного интеллекта стала разработка Иана Гудфеллоу - генеративо-состязательная сеть (GAN). Сегодня

в нашем распоряжении есть несколько достойных разработок генеративного искусственного интеллекта, которые являются инструментом для дизайнера, но не как не замещающем его элементом. Благодаря возможностям ИИ мы можем генерировать различные изображения посредством так называемого «промтинга» - текстового запроса, исходя из наших пожеланий. Сгенерировав несколько картинок, мы получаем информацию и креатив, с которым можно дальше работать. Например, если вам понравилась форма, или элемент, созданный с помощью ИИ, вы можете использовать его в своих дальнейших эскизах, накладывая его нижним слоем на том же планшете или компьютере. Помимо этого, есть возможность создавать изображение на основе другого изображения, а не только лишь на основе текста. К примеру, если вы создали логотип, у вас есть возможность на основе вашего дизайна, сгенерировать новые варианты, сопровождая «промтинг» картинки корректирующим текстом.

Сегодня у ИИ есть функция не только генерации изображения, но и редактирования или соединения нескольких изображений или их частей. Таким образом вы можете совмещать разные варианты эскизов или дизайнов, чтобы получить новый результат.

Подводя итог, хочется отметить, что в наше время имеется довольно обширный арсенал крайне удобных и гибких по настройке технологий для разработки различных дизайн концепций, от арт дизайна до архитектуры. На основании этого вы можете использовать множество различных способов для достижения одной цели.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI

Секция 3. Методика научных исследований в процессе формообразования объектов предметно-пространственной среды

ИНДУСТРИЯ И ОБРАЗОВАНИЕ: ВПКТИМ и Ю.В. СЛУЧЕВСКИЙ. ИЗ ИСТОРИИ КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА МЕБЕЛИ РГХПУ им. С.Г.СТРОГАНОВА

М.М. Прокошева, соискатель,
учебный мастер кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Рубеж 200-летия Строгановской школы художественного проектирования ставит вопрос об осмыслении и анализе пройденного пути. От Школы технического рисования в отношении искусств и ремёсел к ВХУТЕМАСу/ВХУТЕИНу и до Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г.Строганова - это непрерывный процесс становления как и художественно-проектной деятельности и дизайна в России в целом, так и методики его преподавания.

Каждая историческая эпоха ставила исключительную задачу, актуальную для своего времени, контекста и возможных ресурсов, которую взаимосвязанная система государственной политики, образования и промышленности в разные периоды стремилась разрешить.

По итогам Великой отечественной войны встает вопрос восстановления инфраструктуры городов, культурных ценностей, массового расселения. Так, 2 февраля 1945 года, еще за несколько месяцев до окончания войны, совет народных комиссариатов СССР издает постановление «в целях подготовки высококвалифицированных кадров для художественной промышленности, декоративно-прикладного искусства и для выполнения художественно-отделочных работ при новом строительстве и восстановлении разрушенных немецкими захватчиками городов и памятников искусства». Согласно данному постановлению, училище было восстановлено как МЦВХПУ - Московское центральное высшее художественно-промышленное училище (б. Строгановкое)[1].

Отделение художественной обработки дерева становится одним из первых 4-х отделений, открытых для студентов, и соответственно, наследником факультета дерево- и металлообработки ВХУТЕМАСа. Основные дисциплины: технология дерева; моде; моделирование, конструирование и шаблонирование; мастерские; скульптура, - преподают архитекторы, выпускники ВХУТЕМАСа и Архитектурного института, мастера краснодеревщики и технологи. Со временем, преподавательский состав стал формироваться из лучших выпускников отделения.

Одним из наиболее значимых персон как в образовании, так и в индустрии стал Юрий Васильевич Случевский (1928 - 2017), выдающийся советский дизайнер, выпускник первого набора Строгановского училища, профессор кафедры, главный художник ВПКТИМ, руководитель множества государственных проектов, заслуженный деятель искусств РФ. В 1953 году Ю.В. Случевский с отличием заканчивает МВХПУ (б. Строгановское), и с этого времени начинает преподавать на кафедре художественной обработки дерева[4,5].

Конец 50-х годов связан с началом строительства типового жилья для массового расселения. Государство ставило задачу разместить в собственном жилье более половины всего населения Советского союза. Поиск решения для этой задачи становится одной из главных тем в проектных работах Ю.В. Случевского, посвященых разработке и поиску оптимальных форм и конструкций мебели для малометражных квартир.

В рамках обучения в аспирантуре Юрий Васильевич занимается разработкой архитектурно-художественных решений 2-х и 4-х комнатных квартир в типовой секции современного жилого дома, результатом которых стал набор секционной мебели из 12 унифицированных элементов и включает до 30-ти наименований изделий[3].

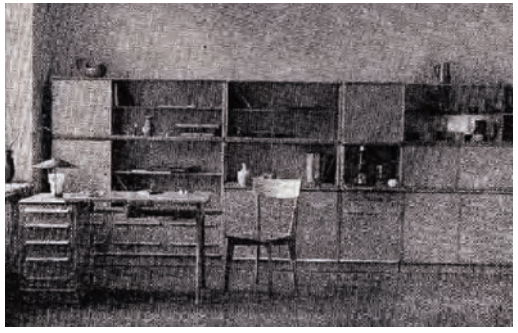


Рис. 1. Набор секционной мебели из 12 унифицированных элементов МХВПУ (б. Строгановкое), 1956

Набор спроектирован в стадии техно-рабочего проекта, как творческое предложение к диссертационной работе «Секционная мебель для типовых квартир». По рекомендации главного управления мебельной промышленности Минлесбумдеревообрабатывающей промышленности был изготовлен на Ленинградской фабрике им. Халтурина[3].

Одной из наиболее ярких и значимых работ стал совместный проект Ю.В. Случесвского и А.И. Белорусского - набор К58-103,

спроектированный в Центральном мебельном конструкторском бюро (ЦМКБ) для I Всесоюзного конкурса на лучшие образцы мебели для типовых квартир односемейного заселения в 1958 г. В следующем году он был показан на выставке конкурса, проводимый в экспериментальном районе Новых Черемушек, где получил вторую премию [6].



Рис. 2. Ю.В. Случевский, А.И. Белорусский (ЦМКБ, Москва). Набор К58-103. Выставка всесоюзного конкурса 1958 г. в Новых Черёмушках, 1959

Новые формы мебели были показаны в новых интерьерах новых типовых домов. Саму выставку можно назвать программной, и определившей дальнейшей вектор развития как предметного дизайна, так и мебельного производства, которому предстояло активнее внедрять плитные материалы, фанеру и древесно-стружечную плиту.

Данные проекты дали старт дальнейшей научно-исследовательской разработки в поиске оптимальных решений для создания массовой, недорогой и удобной мебели, и вместе с тем - способствовали коренной реорганизации мебельной промышленности, утверждению новой эстетики форм промышленных изделий[4,5].

В 1962 ЦМКБ и ЦПБМ в ВПКТИМ (Всеюзный проектно-конструкторский и технологический институт мебели) - главный проектный институт СССР, занимающийся вопросами проектирования мебели, где с 1963 года Ю.В. Случевский работал в качестве главного художника[2].

Исследовательский и проектный опыт Юрий Васильевич организует в статьях, методических и программных пособиях, применяемых как в преподавательской деятельности на кафедре мебели МВХПУ, так и в ВПКТИМ. Так, в 1962-м году в статье «Секционной мебели» дизайнер формулирует четыре основных типа секционной мебели: основная, стеллажная, навесная, универсально-разборная, - отличающихся принципами работы и сборки конструкции. Если

первые три типа отличаются системой крепления объемов хранения друг к другу, то универсально-разборный тип описывает принцип строения корпусной мебели, как наиболее перспективный для дальнейшего внедрения с точки зрения как оптимального использования материала, адаптивности к пространству, так и использования в быту[3].

1960-70-е годы активно развивается серийное проектирование, в 70-80-е - проектирование становится системным. В ВПКТИМ под руководством Ю.В. Случевского была разработана Отраслевая система унификации (ОСУ), учитывающая стандартные размеры квартир, технологические ограничения производств и другие факторы. Систему утвердили в 1972 году, и с этого момента она стала обязательная для всей советской мебельной промышленности. Ее применение позволяло проектировщикам работать с утвержденными стандартными видами модульных элементов и универсальной системы их креплений[4].

Только к 1976 году Ю.В. Случевский спроектировал 116 наборов и комплектов мебели, 830 отдельных изделий мебели, а также проекты интерьера и научные работы, рассматривающие вопросы дизайна и художественного-проектирования[2].

Активная работа Юрия Васильевича Случесвкого в проектных институтах позволила внедрять и передавать актуальные навыки новым и новым поколениям студентов, таким образом став связующим звеном между образовательной институцией и индустрией мебельного производства. Многие выпускники кафедры практически полностью формировали состав сотрудников мебельных проектных организаций, как это было, например, во ВПКТИМе.

Анализ проектной работы преподавателей и выпускников кафедры, методологии проектирования и методики преподавания позволит составить полное представление о становлении Строгановской школы предметного дизайна в послевоенное время.

Список источников:

1.Документы из истории МГХПА. Приказ комитета по делам архитектуры при СНК СССР о воссоздании Строгановского училища. 1945
2.Архивная справка. Ю.В. Случевский // Архив РГХПУ им. С.Г. Строганова - 2025.
3.Ю.В. Случевский. Секционная мебель // Вопросы декоративного искусства. №2 - МВХПУ (б. Строгановское), Москва - 1962
М.Т. Майстровская, Юрий Васильевич Случевский // Дизайн ревю № 3-4 июль - Декабрь 2013

ФАКТОРЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ РОБОТОТЕХНИКИ В СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЕ

Анастасия Тукаева ,
аспирант 1 курса кафедры промышленного дизайна
РГХПУ им. С.Г. Строганова Строганова

Социальные роботы составляют вторую по объему и востребованности область робототехники, оставляя впереди лишь промышленных роботов. Робототехника в социальной сфере представлена персональными сервисными, бытовыми, медицинскими, наблюдающими, презентующими и обучающими роботами, компаньонами и ассистентами. Применение таких роботов основано на высоких когнитивных возможностях их интеллекта, позволяющих высококвалифицированно функционировать и коммуницировать с обычными людьми, заменяя труд медика, преподавателя, экскурсовода, администратора, официанта, секретаря, няни, дворецкого и др. Большинство современных социальных роботов легко адаптируются в общественных пространствах, многофункциональны, обладают большим количеством степеней свободы конечностей, ловкостью, мобильностью, взаимодействуют с пользователем одновременно на физическом, психологическом, информационном и семантическом уровнях.

На основании активного внедрения социального робота в предметную среду обитания человека он причисляется к ряду объектов, проектированием форм которых занимается промышленный дизайн. Как техническая система, успешное функционирование которой обусловлено многочисленными факторами, он отличается своей морфологической сложностью от любого другого объекта этой сферы. Робот состоит из множества элементов, которые необходимо иерархически согласовать между собой в конструктивном, композиционном, пластическом и стилистическом планах.

В социальных роботах в наибольшей степени проявляется актуальность формообразования как основного инструмента работы дизайнера. Являясь объектом как прикладной науки, так и дизайн-проектирования и, в некоторой степени, произведением искусства, робот совмещает в своем формообразовании два подхода: художественно-образный, в котором форма является средством выразительности, и инженерно-функциональный, в котором форма подчиняется технологии. Для получения гармоничного и эффективного

взаимодействия форм необходимо оптимально соединять эти два метода.

Факторы формообразования социальных роботов можно разделить на внешние (условия предметной окружающей среды, эргономика и безопасность пользователя, семантические средства коммуникации, внешние конструкционные части и сочленения, интерфейсы связи с пользователем, стиль) и внутренние (функционал, механическая структура, связующие узлы конструкции, расположение, формы и размеры приводов, двигателей, элементов электроники, энергетических подсистем, технического зрения и др., производственные технологии). Основные внутренние факторы формообразования робота выстраиваются во взаимосвязь «функция - технология - механизм - композиционный набор внутренних элементов с определенными формами и размерами - внешняя конструкция - пластика форм».

Функциональная составляющая является основным фактором формообразования робота. Форма должна обеспечивать точное и быстрое выполнение механических движений и манипуляционных операций, а также прямым образом подчеркивать для пользователя назначение и характер действий робота. Одна функция может иметь различные конструктивные, и, соответственно, морфологические решения. Социальный робот выполняет множество взаимосвязанных или различных по природе функций, так что дизайнеру необходимо найти оптимальное решение для совмещения в одном элементе формы сразу нескольких конструктивных узлов.

Конструкция социального робота в большинстве случаев антропо- или зооморфна и представлена корпусом, головой, верхними конечностями, оснащенными захватами, и платформой шасси (колеса, гусеницы, ноги). Требование расширенного функционала и, следовательно, подвижности социального робота предполагает большое количество возможностей пластического формообразования в соединениях этих частей между собой.

Специфическая особенность дизайна социальной робототехники - обязательное наличие образного решения. На формирование образа робота, выражающегося в количестве, характере и пластике внешних форм, оказывает влияние аспекты культуры, мышления, психологии, возраста и пола целевой аудитории. Ясно считываемый образ социального робота привлекает пользователя на стадии выбора и приобретения и мотивирует более активную и успешную коммуникацию.

Робота можно рассматривать как объемно-пространственную композицию, к которой применимы традиционные средства выразительности: пропорциональность, морфологическая и эстетическая целостность, тектоничность, ритм, контраст, нюанс, метафора. Морфологическую целостность можно разделить на сочетание компо-

зиционных элементов, объемов, основных формообразующих линий, пластики и стилистики. Вследствие активного семиотического и эмоционального воздействия на человека социальный робот должен наиболее ярко проявлять все черты художественного единства форм.

Большую роль в факторе стилевого формообразования играют тренды и мода. Социальные роботы как современные и наукоемкие объекты, постоянно находящиеся рядом с человеком, особенно чувствительны к прогрессу как в технологиях, так и в развитии новых стилистических направлений в формообразовании. Другим важным фактором стиля выступает подчинение общей стилевой концепции бренда-производителя.

Условия окружающей среды, в первую очередь - экономия занимаемого роботом пространства, диктуют выбор оптимальных размеров корпуса и конечностей, объемов и пропорций робота. Учитывание таких элементов среды, как обстановка и планировка интерьера, большие и малые общественные пространства, выставочные зоны, холлы, коридоры, маленькие комнаты, ступени, особенно важно для формообразования мобильных сервисных и бытовых роботов. Мобильный робот должен быстро поворачиваться, проходить в дверные проемы, огибать и аккуратно контактировать со столами, сидениями, шкафами и другими элементами замкнутого пространства.

Эргономика и безопасность особенно важны в морфологии социальных роботов, физически взаимодействующих с пользователем. Отсутствие острых ребер, соотнесение размеров робота с антропометрическими данными, перемещение в многолюдном пространстве без рисков для окружающих заставляют видоизменять формы конечностей и захватов так, чтобы роботу и человеку было легко и просто контактировать.

Технология изготовления форм и элементов внутренней конструкции в меньшей степени, чем другие факторы, влияет на формообразование современных роботов, так как обилие производственных технологий и материалов позволяет создавать большое разнообразие кристалломорфных и криволинейных поверхностей. Робот состоит из десятков больших, средних и малых частей, каждая из которых изготовляется отдельно от других и должна не просто соединяться и взаимодействовать с другими формами, но и создавать с ними единый пластический рельеф. Также на производство робота оказывают влияние аспекты экономии ресурсов, материалов, выбора доступных технологических операций и т.д.

Таким образом, основными факторами формообразования социальных роботов являются функционал, прямым образом влияющий на расположение механических элементов и подсистем внутренней конструкции, и образное решение, подчеркивающее социальную семантическую функцию робота. Значимыми факторами также являются композиционно-художественные средства, эстетическое, стилевое и пластическое единство, метафора, гармонизация и другие средства художественной выразительности, стилевые тренды и брендовая концепция. В меньшей степени на формообразование оказывают влияние элементы окружающего замкнутого пространства, эргономика, антропометрия и безопасность пользователя, технологии изготовления и принципы экономики производства.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI

Список литературы:

1.Ившин К.С., Антипина Е.В. Принципы дизайн-проектирования робототехники // Дизайн и технологии. - 2015. - № 50(92). - С. 6-10.

2.Ильина О.В. Проектирование в промышленном дизайне : учебно-методическое пособие / СПбГТУРП. - Санкт-Петербург, 2015. - 21 с.

3. Дубова А. А. Взаимосвязь функциональных особенностей и объемно-пространственной структуры в дизайне объектов робототехники / А. А. Дубова // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. - 2017. - № 1. - С. 357-368.

4. Ившин К.С., Антипина Е.В. Эргономические составляющие дизайна робототехники // Дизайн и технологии. - 2018. - №63(105). - С.-13.

5. Ившин К.С., Антипина Е.В. Формообразование робота как дизайн-продукта [Электронный ресурс] / Е.В. Антипина, К.С. Ившин // Архитектон: известия вузов. - 2020. - №1(69). - URL: http://archvuz.ru/2020_1/18

6. Хаминова А.А., Симонова Э.Р. Эстетика в дизайне социальных роботов // Гуманитарная информатика. 2014. № 8. С. 84-92.

ФАКТОРЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ МУНИЦИПАЛЬНЫХ УЧРЕЖДЕНИЙ

Екатерина Семенова,
магистрант 1 года обучения кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Изучая тему стилеобразования предметной среды общественных пространств в государственных и муниципальных учреждениях, было проведено исследование. Его целью являлось выявление системы, благодаря которой учреждения различного типа оснащаются мебелью и оборудованием. А также необходимо было понять, как и почему в большинстве учреждений используются одни и те же предметы мебельной среды.

В результате анализа было выяснено, что в нашей стране существуют организации, отвечающие за предоставление услуг в областях, где выполняются задачи государственной власти или местного самоуправления. Эти учреждения бывают трёх типов: казённые, бюджетные и автономные. Каждое учреждение из этих типов обладает собственным администрированием, где, в том числе, решаются вопросы, касающиеся внутренней организации учреждений. Нас интересуют бюджетные организации, которые по закону могут осуществлять приобретение какой-либо продукции, заказывать работы или услуги только в рамках системы государственных закупок, то есть посредством торгов. Специалистом, отвечающим за эту деятельность, является госзакупщик или контрактный управляющий, он отвечает за организацию, проведение и контроль закупок товаров, работ или услуг для государственных и муниципальных нужд[1]. В процессе изучения была получена информация от представителя этой должности, в следствии выяснилось каким образом в учреждениях различного назначения появляются всем известные предметы мебели. Эта информация относится к формированию так называемого «лота».

Первым шагом в формировании «лота» является составление подробного технического задания, где прописываются все возможные характеристики на каждую позицию, от технических характеристик и формообразующих элементов до материалов на каждую деталь.

После, ТЗ направляется на анализ к трём поставщикам, где формируется НМЦК (начальная максимальная цена контракта) - это

верхняя граница цены на закупаемый товар, работу или услугу в конкурентных закупках, которую покупатель готов заплатить.

Далее закупщик размещает лот на платформе ЕИС (единая информационная система) - это портал для поставщиков и заказчиков, на котором собрана информация о государственных тендерах. При публикации лота, закупщик руководствуется соответствующим для его организации федеральным законом, 44 ФЗ или 223 ФЗ. 44 ФЗ подходит для государственных или муниципальных казённых учреждений (ГКУ / МКИ), для бюджетных учреждений и органов власти [2]. А 223 ФЗ руководствуются автономные и государственные учреждения[3]. Лот может быть представлен на сайте ЕИС в формате конкурса, аукциона и запроса котировок, где результат может быть непредсказуем или же лот может быть отправлен прямым запросом на конкретные модели единому поставщику (с рядом ограничений).

После того как формат проведения тендера определён, поставщики начинают «бороться» за него, все это проводится в ограниченные сроки. Закупщики отмечают, что повышенные шансы на победу у представителей мест не столь отдалённых и людей с ограниченными физическими возможностями.

По истечению дедлайна проводится проверка заявок на соответствие поставленному ТЗ и выявляется победитель. Победителем в подавляющем большинстве становится тот, кто заявил наименьшую цену, но бывают исключения в пользу заявок с более высоким качеством или отличительными признаками, которые влияют на продолжительность пользования и качества предмета.

После проверки, с победителем тендера заключается контракт, где подробно прописываются сроки и условия выполнения. Дальше дело за исполнителем, он доставляет, собирает и устанавливает (исходя из условий контракта) заказанные предметы.



Рис. 1 Схема системы государственных закупок

После поставки, закупщик принимает и проверяет предметы на соответствие заявленному в контракте, также обращает внимание на качество закупленных товаров. Если принимающую сторону

всё устраивает, то контракт закрывается и предметы допускаются в пользование. Если в момент приёма возникают расхождения или качество поставленного товара не соответствует заявленному, то поставщик обязуется выполнить замену бракованного товара, если ситуация позволяет. Если возможности произвести замену нет, оформляется полный возврат, а поставщик после этого отправляется в «чёрный список».Таким образом было выявлено, что следуя системе государственных закупок, каким бы ни было техническое задание, результат может быть непредсказуем. В силу ограниченности выделяемых на закупку бюджетов всегда «победит»самый экономически выгодный поставщик.

Список источников:
1.Казенные, Автономные и бюджетные учреждения: в чем разница и каковы особенности их закупочной деятельности // Учебный центр ФИНКОНТ
URL: https://www.finkont.ru/blog/kazyennye-avtonomnye-i-byudzhetnye-uchrezhdeniya/ (дата обращения: 12.03.2025)
2.Федеральный закон о контрактной системе в сфере закупок, работ, услуг для обеспечения государственных и муниципальных нужд URL: https://fssp.gov.ru/storage/77cd70cd-ba78-4085-83e9-f8d447fb3b6e/00npa2024/prikaz_fssp_44.pdf (дата обращения: 19.03.2025)
3.Федеральный закон закон от 18.07.2011 N 223-ФЗ (ред. от 08.08.2024) « О закупках товаров, работ, услуг отдельными видами юридических лиц» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2025)URL:https://stgmu.ru/upload/iblock/f87/j4i5m81qy66w2tefg58wucoymd0et5e0.pdf (дата обращения: 19.03.2025)

ВОСПРИЯТИЕ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ НОВЫМ ПОКОЛЕНИЕМ ПОТРЕБИТЕЛЯ

Илья Скударь,
магистрант 1 года обучения кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Современное поколение потребителей демонстрирует смену традиционных моделей владения и использования материальных ресурсов. В отличие от предыдущих поколений, для которых личная собственность являлась важнейшим показателем социального статуса и экономического успеха, представители поколения Z всё чаще отдают предпочтение моделям временного владения товарами и услугами.

Этот сдвиг обусловлен не только объективными экономическими факторами, такими как высокая стоимость недвижимости, автомобилей и других дорогостоящих активов, но и изменением ценностных ориентиров. Для поколения Z владение перестает быть самоцелью; важнее становятся гибкость, свобода выбора и доступность. В этом контексте стремительное развитие сервисов подписки, шеринговой экономики и краткосрочной аренды выглядит закономерным результатом трансформации потребительского поведения.

Изменение отношения к владению отражается и на подходе к проектированию жилых пространств. В условиях неопределённости современные пользователи стремятся создать функциональные и легко адаптируемые интерьеры, где эмоциональный комфорт становится важнейшей составляющей среды.

Текущий социокультурный контекст характеризуется высокой степенью неопределенности. Экономическая нестабильность, пандемии, вооружённые конфликты и глобальные экологические угрозы создают условия постоянного стресса. На этом фоне существенно возрастает уровень тревожности в обществе, особенно среди молодежи, сталкивающейся с проблемами трудоустройства и растущими расходами на базовые жизненные потребности.

Психологические исследования фиксируют растущий интерес к методам быстрого снятия стресса, в том числе через потребление визуальных и тактильных стимулов, направленных на создание ощущения спокойствия, безопасности и эмоциональной поддержки. Одним из ответов на эти вызовы становится феномен, известный

как «дофаминовый стиль» в проектировании предметно-пространственной среды.

Дофаминовый стиль - подход в проектировании предметно-пространственной среды, основанный на использовании ярких цветов, выразительных форм и «инфантильных» образов, ориентированных на создание положительного эмоционального отклика у потребителя.

Психологический аспект

С точки зрения когнитивной психологии и нейронаук, дофамин играет ключевую роль в системе вознаграждения мозга, обеспечивая чувство удовольствия и положительного подкрепления. Активация дофаминовой системы происходит в ответ на внешние стимулы, вызывающие положительные эмоции, что напрямую связано с восприятием объектов дизайна.

В этом контексте «дофаминовый стиль» можно рассматривать как инструмент физиологического воздействия на пользователя. Яркие цвета, выразительные формы, приятные на ощупь текстуры и «инфантильные» образы активируют механизмы получения удовольствия, помогая человеку справляться с фоном тревожности и стрессом.

Особенностью восприятия представителей поколения Z становится потребность в быстром и эффективном получении эмоционального отклика от внешней среды. Предметы и пространства, оформленные в духе «дофаминового стиля», удовлетворяют это стремление, способствуя психоэмоциональному саморегулированию и временной компенсации негативных ощущений, вызванных внешними стрессорами. Таким образом, «дофаминовый стиль» можно рассматривать не просто как визуальную или стилистическую тенденцию, но и как психологически обусловленную реакцию на актуальные вызовы современности.

Социологический аспект

С точки зрения социологии поколений, Z - первое поколение, для которого рефлексия над собственными эмоциями и психоэмоциональным состоянием становится социально нормированным поведением. Молодые люди стремятся осознанно управлять своим психическим здоровьем, активно используя ресурсы психологической поддержки и развивая навыки саморегуляции.

Создание безопасной среды - как физической, так и психологической - становится одной из ключевых ценностей поколения Z. Это отражается в стремлении формировать вокруг себя пространства, способствующие эмоциональному комфорту, снижению тревожности и поддержке ментального здоровья.

Необходимо подчеркнуть, что акцент на эмоциональное благополучие имеет коллективное измерение: поколение Z объединяют общие травмы, вызванные глобальными и локальными кризисами. Пандемия COVID-19, военные конфликты, климатические изменения усилили ощущение уязвимости и неопределенности, что стимулировало поиск новых моделей социального и пространственного взаимодействия. Создание пространств, способствующих эмоциональной безопасности, воспринимается представителями нового поколения не только как индивидуальная потребность, но и как коллективная ответственность перед будущими поколениями. Это меняет базовые параметры проектирования предметно-пространственной среды, ставя на первый план эмоциональную отзывчивость и психологическую поддержку.

Заключение

Таким образом, новое поколение потребителей отличается высокой чувствительностью к эмоциональному восприятию окружающего мира. Согласно данным исследований, поколения, пережившие масштабные кризисы, склонны искать утешение в объектах, создающих чувство радости, надежности и уверенности. Это стремление непосредственно влияет на их потребительские предпочтения, определяя спрос на товары и услуги, способные вызывать положительный эмоциональный отклик.

Социологические исследования подтверждают, что поколение Z ориентировано на создание безопасной среды и пространств, обеспечивающих эмоциональное благополучие. Эта тенденция будет оказывать всё более заметное влияние на развитие индустрии дизайна и формирование новых стандартов проектирования, где ключевыми характеристиками успешных продуктов станут акцент на эмоциональный отклик, психологическую безопасность и адаптивность к меняющимся условиям внешней среды.

Список литературы

1. Новосёлова, С. М. Поколение Z: ценностные ориентиры и поведенческие модели // Вестник МГУ. Серия 18. Социология и политология. - 2022. - № 1. - С. 56-72.
2. Twenge, J. M. iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy-and Completely Unprepared for Adulthood. -Atria Books, 2017.
3. Шишкина, Т. С. Психология современного потребителя: поколение Z и его особенности // Психологическая наука и образование. - 2021. - Т. 26. - № 1. - С. 75–90.
4. Шилова, И. С. (2021). Социальные практики и социально-психологические характеристики поколения Z (по результатам фокус-группового исследования). Социологические науки
5. Иванова, Н. В. (2022). Поколение Z: психологические особенности и ценности на примере Омского государственного университета путей сообщения. Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета
6. Малиновская, Н. В. Тревожность современного общества

ФАКТОРЫ ЭТНОКУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ В ПРЕДМЕТНОМ ДИЗАЙНЕ (НА ПРИМЕРЕ АРТЕФАКТОВ ЧУВАШСКОЙ КУЛЬТУРЫ)

Мария Копышева,
магистрант 1 года обучения кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Вопрос социальной идентичности как формфактор средовых объектов напрямую связан с моим диссертационным исследованием «Социальная идентичность как формообразующий фактор в проектировании средовых объектов (на примере чувашской культуры)». В процессе работы над диссертацией возникла необходимость в изучении основ теории социальной идентичности для выявления ее влияния на формирование культурного пространства. Сохранение этнокультурной специфики и локальных традиций приобретает особую актуальность в условиях современного общества, характеризующегося интенсивным взаимодействием культур. Социальная идентичность, являясь неотъемлемым компонентом культурной самобытности этноса, находит свое выражение в материальной культуре, символических образах и артефактах, которые функционируют как носители исторической и культурной памяти. В последние десятилетия проектирование средовых объектов с учетом социальной идентичности становится значимым направлением в дизайне и архитектуре, где традиции и элементы локальных культур выступают в качестве основы для создания уникальных и семантически насыщенных объектов.

Особую актуальность данное направление приобретает в России, где наблюдается ярко выраженный тренд на укрепление и актуализацию социальной идентичности. Это обусловлено рядом факторов, включая укрепление национального самосознания, многонациональный характер страны, поиск консолидации общества, развитие внутреннего туризма и цифровизацию культурного наследия. В этих условиях, изучение социальной идентичности и ее отражения в культурных артефактах становится важным инструментом для сохранения и развития этнокультурного разнообразия.

В данном контексте особый интерес представляет чувашская культура, демонстрирующая устойчивость своей уникальности, несмотря на длительные процессы интеграции в различные политические и культурные формации. Чувашская культура являет собой пример взаимодействия различных этнокультурных традиций, что обусловило ее многослойную и динамичную идентичность. В настоящем исследовании анализируется, каким образом артефакты чувашской культуры, такие как элементы традиционного костюма, орнаментальные комплексы, руническая письменность, музыкальные инструменты и предметы быта, репрезентируют социальную идентичность и могут быть использованы в проектировании средовых объектов, выполняющих не только функциональные, но и культурно-маркирующие функции.

Для анализа социальной идентичности и ее влияния на формообразование средовых объектов были изучены различные теоретические подходы. Эрик Эриксон, один из основоположников теории идентичности, рассматривал ее как динамический процесс, который проходит через несколько кризисных этапов в жизни человека, воздействуя как на личностное развитие, так и на восприятие своей социальной принадлежности. Эриксон подчеркивал, что социальная идентичность формируется в контексте взаимодействия личности с окружающим миром, включая культурные и исторические особенности. Этот подход позволяет рассматривать чувашскую идентичность не как статичную, а как развивающуюся и адаптирующуюся в зависимости от внешних и внутренних факторов.

Генри Тэджфел, развивая идеи Эриксона, предложил концепцию социальной категоризации, где ключевым элементом является разделение на «своих» и «чужих». В рамках этой теории социальная идентичность определяется через принадлежность к определённой группе, что оказывает влияние на поведение индивида. С этой точки зрения можно рассматривать чувашскую идентичность как результат интеграции различных социальных и культурных категорий, что прослеживается в истории чувашского народа, который не раз сталкивался с чуждыми ему культурами.

Наиболее подходящей для анализа этнокультурной идентичности в контексте данного исследования является теория этносимволизма Энтони Смита. Смит рассматривает культуру как «ethnie» с выраженным этническим ядром, основанным на уникальном языке, традиционных верованиях и исторической памяти. В контексте чувашской культуры, историческая идентичность этноса формировалась в результате сложных миграционных процессов. Чуваши произошли от тюркоязычных кочевых племен Азии, которые при перемещении побывали на Алтае и Кавказе и пришли на среднюю Волгу, где соединились с племенами суваз (чуваш) и болгарами, создав Волжскую Булгарию. После падения Волжской Булгарии под натиском Золотой Орды, территория перешла в состав Казанского ханства. В 1551 году, в результате завоевательной политики Ивана Грозного, Чувашия вошла в состав Русского

государства. В XVIII веке произошла массовая христианизация чувашского населения. В 1920 году была образована Чувашская автономная область, а в 1992 году - Чувашская Республика.



Рис. 1 Исторические вехи развития чувашской народности

Чувашская Республика, столицей которой является город Чебоксары, расположена в самом сердце Поволжья, на берегу великой реки Волги. Этот регион обладает уникальной культурной самобытностью, обусловленной историческим развитием чувашского народа, его языком и традициями. Чуваши - это самостоятельная нация, говорящая на чувашском языке, насчитывающая около 1,2 миллиона человек.

В рамках диссертации были проведены полевые исследования в Российском этнографическом музее в Санкт-Петербурге, а также в Российском музее Декоративного искусства в Москве, где были обнаружены артефакты, связанные с чувашской культурой. В Российском этнографическом музее удалось обнаружить экспозиции чувашской культуры. Однако было обнаружено всего 5 витрин, что значительно меньше, чем у других этнических групп, которые представлены целыми разделами. При этом, чувашские артефакты располагались в коридоре, в плохо проходимом месте, что указывает на низкую популярность посещения или отсутствие артефактов.



Рис.2 Витрина с артефактами чувашской культуры

Среди артефактов были деревянные ковши, свидетельствующие о развитой культуре пивоварения, чувашская волынка, национальные костюмы, украшения, обрядовые инструменты. Тем не менее, количество представленных артефактов оказалось недостаточным для полного представления чувашской культуры.

Так же один из ковшей, был обнаружен и описан как «Ковш-черпак народов Поволжья» во всероссийском музее декоративного искусства г. Москва. Эта ситуация свидетельствует о проблемах, связанных с репрезентацией чувашской идентичности в музейном пространстве, а также об утрате значительной части культурного наследия и обезличивании артефактов чувашской республики.



Рис. 3 Артефакты чувашской культуры

Проектирование средовых объектов, основанное на социальной идентичности, способствует сохранению и актуализации культурных традиций. Интеграция элементов чувашской культуры в дизайн и архитектуру создает уникальные визуальные образы и сохраняет культурное наследие в условиях глобализации. Использование традиционных символов и образов в интерьере и архитектуре

способствует формированию пространства, отражающего связь с культурным наследием и укрепляющего идентичность.

Для выявления современных тенденций в репрезентации этнокультурной идентичности были проведены полевые исследования на выставках «Трын-трава», Made in Russia, Cosmoscow, Blazar и биеннале «Придумано и сделано в России». На основе анализа этих данных, а также информации из интернет-источников, были выделены четыре принципа интеграции этнокультурной идентичности в современном дизайне:



Рис.4 Принципы интеграции этнокультурной идентичности

Исследование социальной идентичности чувашей через анализ культурных артефактов открывает перспективы для проектирования средовых объектов, выполняющих не только функциональные, но и культурно-маркирующие функции. Артефакты, такие как традиционный костюм, руническая письменность и музыкальные инструменты, выступают в качестве элементов, сохраняющих культурное наследие и адаптирующих его к современным потребностям. Дальнейшие исследования в данной области позволят интегрировать элементы чувашской культуры в современное проектирование, способствуя сохранению этнокультурной самобытности.

Список литературы

1. Подвойский В., Садретдинова А. Социальная идентичность: теоретико-методологические основания социологического анализа. 2019.
2. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. М.: Прогресс, 1996.
3. Тэджфел Г., Тернер Дж. К. Социальная идентичность и межгрупповые отношения // Психология межгрупповых отношений. Хрестоматия / Ред. Ю. П. Зинченко. М.: Аспект Пресс, 2001.
4. Каховский В.Ф. Происхождение чувашского народа. - 1-е изд., перераб. - Чебоксары: Чуваш. кн. изд-во, 2003.
5. История Чувашии / под ред. В. Д. Димитриева. Чебоксары: Чуваш. кн. изд-во, 1993.
6. Чувашская энциклопедия. Чебоксары: Чуваш. кн. изд-во, 2006. Т. 1.
7. 2012.04.010. Симонова О.Ф. Теория идентичности Э.Эриксона: Социологические аспекты. - Брянск: Изд-во «Курсив», 2011. - 196 с.
8. Концептуальные компоненты подхода теории социальной идентичности к изучению групп © 2008 г. Н.С. Горбатенко, А.В. Сидоренков
9. Национальная и этническая идентичность в современном мире
В.В. Кочетков, докт. социол. наук, проф. кафедры социологии международных отношений социологического факультета МГУ имени М.В. Ломоносова

СИМВОЛИКА СВЕТА В ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРНОЙ ПАРАДИГМЕ ПРЕДМЕТНОГО ДИЗАЙНА

А.А. Ивлева,
магистрант 2 года обучения кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г.Строганова

Свет - это не просто физическое явление, но и мощный символ, который на протяжении веков формировал представления о мире, истине, сакральном и человеческом восприятии. В философии он ассоциируется с познанием и просветлением, в культуре - с божественным откровением и жизненной энергией, а в искусстве и дизайне - с созданием атмосферы и раскрытием формы. В предметном дизайне свет перестал быть лишь утилитарным элементом, став средством художественного высказывания и инструментом взаимодействия с пространством. Келли Хоппен говорила: «Освещение способно коренным образом изменить атмосферу пространства, больше, чем какой-либо другой элемент дизайна». Современные технологии дают возможность экспериментировать с динамическим освещением, прозрачными и отражающими поверхностями. Эти подходы открывают новые горизонты в дизайне, позволяя создавать предметы, которые воздействуют не только на визуальное восприятие, но и на эмоции человека.

Свет часто ассоциируется с божественным присутствием и истиной. В христианской традиции свет символизирует божественную имманентность и трансцендентность, проникая во все сущее, оставаясь при этом чистым[1]. В философии Платона свет используется как метафора истины и познания. В аллегории пещеры свет символизирует высшую реальность и понимание, тогда как тьма олицетворяет невежество[2]. Эти философские концепции прослеживаются и в истории искусства, где свет в архитектуре и искусстве становился основным элементом для выражения высших ценностей и духовных смыслов.

В искусстве модернизма свет стал инструментом для исследования новых форм и пространств. Художники и дизайнеры использовали свет для создания динамичных композиций и взаимодействия с пространством, подчеркивая его роль в восприятии формы и объема. В 1930 Ласло Мохой-Надя представляет «Light Space Modulator».Эта кинетическая световая скульптура сочетает

вращающиеся металлические элементы и освещение, создавая динамичные тени и абстрактные формы. Мохой-Надь стремился показать, как свет может быть самостоятельным художественным средством. Олафур Элиассон в своей знаменитой инсталляции в галерее Тейт Модерн создал огромное искусственное солнце, наполняя пространство оранжевым светом и туманом, что изменяло ощущение пространства у зрителей. Современные дизайнеры продолжают развивать эту традицию, интегрируя свет в структуру предметов. Использование световых эффектов и взаимодействие света с различными материалами позволяет создавать уникальные визуальные и эмоциональные эффекты.

Современные технологии освещения открывают новые возможности для дизайна, предлагая инструменты для создания интерактивных и трансформируемых объектов. Световые инсталляции, работающие в реальном времени, меняющие свой облик в зависимости от взаимодействия с человеком, становятся важной частью предметного дизайна. Эти объекты не только выполняют свою функциональную роль, но и создают определенную атмосферу, воздействуя на эмоции и восприятие людей. В этом контексте свет становится важным элементом, который помогает дизайнерам выразить не только эстетическое содержание, но и более глубокие символические значения.

В Клуж-Напоке, Румыния, Катринел Сабасиаг переопределяет роль света в нашем мире, рассматривая его как научное средство для исследования, а не просто источник освещения. Ее работа находится на уникальном стыке дизайна продукта, инсталляционного искусства и интерактивной скульптуры, опираясь на неожиданное сочетание квантовой физики и буддизма (рис.1).



Рис.1

В современном дизайне свет стал самостоятельным художественным средством. Например, студия ELOA создает стеклянные светильники, вдохновленные космосом. Их изделия, такие как СИРИУС и ПЛЕЯДА, напоминают звезды и передают ощущение бес-

крайнего пространства. Свет в них играет ключевую роль, оживляя стекло и придавая ему глубину[3].

Другим интересным примером является настольные светильники-свечи от студии Boccі. Они напоминают свечи и состоят из двух полушарий из стекла с пузырьками воздуха, создавая мягкий рассеянный свет. Этот проект демонстрирует, как традиционные ремесленные техники, такие как стеклодувное искусство, могут сочетаться с современным дизайном. Еще один пример символики света - панно «Солнце» Екатерины Аксеновой-Чаленко и Олега Аксенова. Оно основано на славянской традиции, где солнце олицетворяет смену времен года и непрерывность жизни. В древности его изображали на предметах быта, одежде и оберегах, передавая идеи защиты и гармонии. В этом проекте свет используется для создания эффекта движения и изменения формы, отражая смену дня и ночи[4].

Таким образом, свет в философско-культурной парадигме предметного дизайна является важным символическим и эстетическим инструментом. Современные технологии и материалы открывают новые горизонты для его использования, позволяя создавать не только функциональные, но и глубокие по смыслу объекты. Свет становится важным элементом, который влияет на восприятие, эмоции и символическое восприятие окружающего мира, открывая новые возможности для дизайнеров и художников.

Список литературы

1.«Метафизика света» (2002), Кэролайн Эва Шульцингер. - URL: https://inters.org/schultzinger-metaphysics-light?utm_source=chatgpt.com (дата обращения 26.03.2025)
2.Notopoulos, James A. “The Symbolism of the Sun and Light in the Republic of Plato. I.” Classical Philology, vol. 39, no. 3, 1944, pp. 163–72. JSTOR,- URL: http://www.jstor.org/stable/264878 (дата обращения 29.03.2025)
3. 10 ТАЛАНТОВ: исследование света как среды - URL: https://adorno.design/editorial/10-talents-illuminated-expressions-exploring-light-as-a-medium/?srsltid=AfmBOorEdk8L1wPITjbi2xDL9kmsdXjvSAsKOhhlqZawqjX87ML62O0M (дата обращения 29.03.2025)
4. Трын*трава католог работ- URL: https://tryntrava.com/catalog-2023/tproduct/919961191811-kontsept-panno-solntse (дата обращения 29.03.2025)

СПОСОБЫ ПОВЫШЕНИЯ СОЦИАЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МАЛОМОБИЛЬНЫХ ГРАЖДАН ЧЕРЕЗ ПРЕДМЕТНУЮ СРЕДУ

Мария Хисматова,
магистрант 1 года обучения кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Тема моей диссертационной работы - Оптимизация жилой среды для повышения социальной активности маломобильных людей. Для того чтобы решить эту проблему, необходимо было изучить:

1. Что такое маломобильный гражданин? Результатом чего явилась маломобильность? Какие группы входят в понятие маломобильности? Какая группа меня интересует?
2. Негативные последствия маломобильности. Какое из последствий рассматривается в данном случае?
3. Какими средствами дизайна можно предотвратить депрессию в случае приобретённой маломобильности лицами до 70 лет?

Так, Ефремов В.С., отмечает, что в конце 18 века была распространена социокультурная концепция суицидального поведения, разработанная Э. Дюркгеймом, который считал, что предпосылками данного появления является прочность социальных связей человека. Он писал, что чем прочнее связи человека с семьей, церковью, обществом, тем менее он подвержен проявлению суицидального поведения.

Маломобильный гражданин - это лицо, имеющее ограниченные физические возможности, которые мешают ему передвигаться самостоятельно. К этой категории относятся как пожилые люди, так и молодые, которые по разным причинам, таким как травмы, заболевания или врождённые особенности, не могут свободно передвигаться. Важным аспектом является то, что маломобильность может носить как временный, так и постоянный характер. Маломобильность может быть результатом различных факторов, включая хронические заболевания, травмы, нейродегенеративные болезни, возрастные изменения и другие медицинские состояния. Помимо этого, в некоторых случаях маломобильность может быть следствием физического или социального окружения, не адаптированного для людей с ограниченными возможностями.

К группе маломобильных граждан, в зависимости от причин, определяющих их ограничения, можно отнести следующих лиц:

1. Пожилые люди - часто сталкиваются с уменьшением физической активности из-за возрастных изменений.
2. Лица с инвалидностью - имеют различные физические, умственные или сенсорные нарушения.
3. Временные маломобильные граждане - лица, временно ограниченные в движении, например, после операций или травм.
4. Беременные женщины - могут испытывать затруднения в передвижении на поздних сроках беременности.
5. Родители с маленькими детьми - часто используют коляски, что также может ограничить их передвижение в общественных пространствах.

Рассмотрим группу людей с приобретённой малой мобильностью в результате несчастных случаев, катаклизмов или локальных вооружённых конфликтов. В данной статье основной акцент будет сделан на лицах с инвалидностью, особенно тех, кто стал маломобильным в результате приобретённых обстоятельств, и сталкивается с рядом психологических изменений, включая риск депрессии.

Маломобильность может иметь множество негативных последствий для здоровья и социального статуса граждан. Одним из самых серьезных последствий является социальная изоляция, которая часто приводит к депрессии и снижению качества жизни. Скрытая угроза, связанная с маломобильностью, состоит в том, что ограничения физической активности могут повлиять на психоэмоциональное состояние человека. Особенно это актуально для людей, которые раньше были активны и не сталкивались с подобными трудностями.

Рассмотрим депрессию как следствие маломобильности. Это состояние не только ухудшает общее самочувствие, но и может вести к физиологическим заболеваниям, что создаёт замкнутый круг: одна проблема усугубляет другую.

Для снижения риска депрессии и повышения социальной активности маломобильных граждан можно использовать различные средства дизайна:

1. Универсальный дизайн

- Доступные пространства: Проектирование жилых помещений с учетом потребностей маломобильных граждан (широкие двери, без барьеров и порогов, хорошо освещенные коридоры).
- Многофункциональная мебель: Использование модульной мебели, которую можно легко перемещать и адаптировать под разные нужды.

2. Создание удобной и безопасной жилой среды

- Безопасные пути передвижения: Отсутствие скользких полов, наличие поручней и достаточного освещения.
- Зоны отдыха: Удобные и доступные зоны для общения, например, беседки в садах, качели или скамейки, которые могут служить местом встречи с друзьями и соседями.

3. Интеграция технологий

- Умные системы дома: Установка систем автоматизации для контроля освещения, отопления и безопасности, которые могут управляться удаленно и облегчают повседневную жизнь.
- Средства связи: Обеспечение доступности технологий для видеозвонков, которые помогут поддерживать связь с друзьями и родственниками.

4. Социальные пространства

- Общие зоны: Создание мест для общения, таких как общие столовые, библиотеки или комнаты для проведения мероприятий, в жилых комплексах.
- Стимулирование участия в общественной жизни: Организация мероприятий, которые приветствуют участие всех жильцов, включая семинары, занятия по интересам и художественные выставки.

5. Зеленая среда

- Сады и парки: Разработка доступных зеленых зон для прогулок и отдыха, которые также предлагают возможности для социальной активности и общения с природой.
- Дополнительные элементы: Посадка растений, создание цветников и зон для досуга, что может иметь положительный эффект на психоэмоциональное состояние.

6. Психологическая поддержка

- Интерьеры: Дизайн, подразумевающий использование теплоте и уюте в цветах и текстурах, которые создают ощущение безопасности и спокойствия.
- Социальные услуги: Проведение групповых занятий и практик в жилых комплексах, направленных на социализацию и психологическую поддержку.

7. Обратная связь и вовлеченность

- Участие жильцов в проектировании: Опрашивание и вовлечение маломобильных граждан в процесс проектирования их жилой среды, что поможет учесть их реальные потребности и предпочтения.

Эти подходы могут способствовать не только снижению риска депрессии, но и созданию более активной и вовлеченной социальной среды для маломобильных граждан, улучшая их качество жизни и обеспечивая полноценное участие в обществе.

После этих исследований стало очевидно, что главной проблемой маломобильного человека является одиночество и невостребованность, и можно попробовать решить это через проектирование предметов, составляющих жилое пространство таких людей.

Список литературы
1.International Journal of Humanities and Natural Sciences, vol. 1-2 (88), 2024 “Трудоустройство инвалидов-колясочников как одна из социальных проблем” Е.Р. Кондакова
2. Приказ от 27 августа 2019 г. N 585н о классификациях и критериях, используемых при осуществлении медико - социальной экспертизы граждан федеральными государственными учреждениями медико - социальной экспертизы.
3. Методические рекомендации по уходу за маломобильными гражданами. Составитель: Крылова Л.А., Пикинская М.В., методисты бюджетного учреждения Ханты-Мансийского автономного округа–Югры «Ресурсный центр развития социального обслуживания»
4.Исследование механизмов совладающего поведения как одна из актуальных проблем психологической помощи ветеранам и инвалидам войн Р.А. Абдурахманов
5.Г. Дж. Джогерст. Депрессия у пожилых людей. Журнал “Российский семейный врач”, 2006
6.Депрессия в пожилом возрасте: теоретический аспект. Коваленко В. И. Вестник магистратуры 2017

АНАЛИЗ РАЗВИТИЯ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ОБРАЗА ЗАГОРОДНОГО УЧАСТКА С XX ВЕКА ПО НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ

Яна Гатауллина,
магистрант 1 года обучения кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Данное исследование связанно с влиянием кооперативных объединений СССР на формирование предметной среды современного загородного быта. Для исследования было необходимо изучить историю возникновения садоводческих и садово-огороднические товариществ.

В 1929 г. начали появляться садово-огородные кооперативные товарищества. Официальное разрешение на их создание было закреплено в п. 1 постановлении Экономического Совета РСФСР от 13 апреля 1929 г. «О садово-огородных, жилищно-строительных кооперативных товариществах»[2]. Люди начали объединяться в кооперативы по причинам постоянного наличия внешних и внутренних опасностей и дефицита. Также кооперативы считались общественными организациями, наряду с профсоюзами и ВЛКСМ[1].

Большее распространение садово-огородные товарищества получили уже после Великой Отечественной войны. В стране не хватало продовольствия, и правительство страны решило активно продвигать садоводство и огородничество, и дать возможность гражданам прокормить себя самим. Так с принятием постановления Совета Министров СССР от 24 февраля 1949 г. № 807 «О коллективном и индивидуальном огородничестве и садоводстве рабочих и служащих» и постановления Совета Министров РСФСР от 16 декабря 1955 г. № 1522 «О дальнейшем развитии садоводства и виноградарства рабочих и служащих»[3].

Но первый Типовой устав садоводческого товарищества был принят в 1956 г.[4]. В нём предусматривалось, что работники различных организаций с небольшой численностью персонала могли формировать одно садоводческое товарищество на совместных началах[1], а также о закреплении земельных участков на праве пользования[3].

Несмотря на отсутствие права собственности на землю, действующий регламент предусматривал преемственность пользования участками между поколениями. В то же время, представители

высшего эшелона власти были обязаны возвращать служебные дачные владения после прекращения полномочий[5]. Пайщики - члены садоводческого и садово-огородного товарищества. Они участвовали в образовании средств путем уплаты взносов и внесения вкладов[1].

Земельный участок подлежал обязательному сельскохозяйственному использованию. Благоустройство дачных строений регламентировалось установленными нормативами, соблюдение которых контролировалось специально созданными комиссиями. Допускались исключительно одноэтажные щитовые постройки площадью до 16 кв.м. Однако в период под руководством Л.И. Брежнева, произошло увеличение предельной допустимой площади до 25 кв.м. На огородных землях категорически исключалось размещение объектов жилого назначения[5].

Стандарт площади участка в 6 соток был установлен в постановление Совета Министров СССР от 24 февраля 1949 г. № 807 «О коллективном и индивидуальном огородничестве и садоводстве рабочих и служащих»[5]. Данный норматив был обоснован экономическими расчетами минимальной площади, необходимой для обеспечения среднестатистической семьи сельскохозяйственной продукцией. Ученый-овощевод из Московского сельскохозяйственного института В.И. Эдельштейн рассчитал сколько человеку в год необходимо овощей, и какая площадь необходима для их выращивания. Также добавил площадь для выращивания плодовых деревьев[6].

В 1967 г. в СССР была введена пятидневная рабочая неделя. Это было связано с социальными и идеологическими соображениями. Благодаря этому люди могли больше времени проводить с семьёй и за городом[7].



Рис. 1. ВЦИОМ результаты мониторингового опроса россиян о дачах.

Всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ) представил результаты мониторингового опроса россиян о дачах. В последние годы интерес к дачной жизни возрос. Дача или земельный участок есть у каждого второго горожанина[8]. (рис. 1)

Также результаты опроса выявили, что горожане воспринимают дачу в первую очередь как место отдыха и единения с природой, но при этом сохраняют её значение как пространство для хозяйственной деятельности, как второстепенную[8]. (рис. 1) Изменение отношения к загородному быту привело к тому, что прежние представления о главном назначении дачи уступили место новым функциональным моделям.

В советскую эпоху дача играла важную роль в жизни людей. Прежде всего, она служила важным подспорьем в обеспечении семьи продовольствием, компенсируя дефицит продуктов. Помогала восполнить силы после трудовой недели. Параллельно дача выполняла социально-педагогическую функцию. Подрастающее поколение осваивало трудовые навыки, училось взаимодействовать с природой и перенимало традиции бережного отношения к земле, что формировало особую систему ценностей и преемственность между поколениями.

Сегодня отношение к дачам сильно изменилось: они превратились в зоны отдыха и релаксации. Поскольку острая необходимость самостоятельно выращивать продукты исчезла, современные дачники чаще видят в своих участках место для пикников, шашлыков и единения с природой. Хоть многие и продолжают тенденцию огородничества, но большую часть участка предпочитают отводить под сад и зоны отдыха. В среднем на даче находится 3 поколения семьи, которым нужно закрывать свои потребности и мирно сосуществовать.

Это всё приводит к тому, что контекст использования и функционал меняется и исследование должно найти отражение в будущих проектных решениях для благоустройства загородных участков.

Список литературы:
1.Серегина Т.С., «Садоводческое и садово-огородное товарищества как разновидности потребительского кооператива в СССР». URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sadovodcheskoe-i-sadovo-ogorodnoe-tovarischestva-kak-raznovidnosti-potrebitelskogo-kooperativa-v-sssr
2.Известия ЦИК СССР и ВЦИК. 1929. № 91. URL: https://docs.historyrussia.org/ru/nodes/392517-postanovlenie-ekonomicheskogo-soveta-o-sadovo-ogorodnyh-zhilischno-stroitelnyh-kooperativnyh-tovarischestvah-13-aprelya-1929-g.
3.Бутовецкий А.И., «Садоводческие, огороднические и дачные некоммерческие товарищества как собственники недвижимости». URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sadovodcheskie-ogorodnicheskie-i-dachnye-nekommercheskie-tovarischestva-kak-sobstvenniki-nedvizhimosti-novelly-grazhdanskogo
4. Утв. постановлением Совета Министров РСФСР от 15 октября 1956 г. № 678. URL: https://docs.historyrussia.org/ru/nodes/372431-ob-utverzhdenii-tipovogo-ustava-sadovodcheskogo-tovarischestva-rabochih-i-sluzhaschih-postanovlenie-soveta-ministrov-rsfsr-15-oktyabrya-1956-g-locale-nil-678
5.Горлов В.Н., «Загородная дача как зеркало советского образа жизни». URL: https://cyberleninka.ru/article/n/zagorodnaya-dacha-kak-zerkalo-sovetskogo-obraza-zhizni
6. «Почему в СССР под дачу выделяли именно по 6 соток», [Электронный ресурс]. URL: https://weekend.rambler.ru/read/53450548-pochemu-v-sssr-pod-dachu-vydelyali-imenno-po-6-sotok/ (дата обращения: 12.03.2025)
7.Шанина О.Н., ««Пятидневная рабочая неделя – социально-экономическая необходимость». О введении двух выходных дней в СССР (на примере ярославской области)». URL: https://cyberleninka.ru/article/n/pyatidnevnaya-rabochaya-nedelya-sotsialno-ekonomicheskaya-neobhodimost-o-vvedenii-dvuh-vyhodnyh-dney-v-sssr-na-primere-yaroslavskoy
ВЦИОМ. Новости: «Сезон у дачи» [Электронный ресурс]. URL: https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/sezon-u-dachi

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ СРЕДЫ ПРОЖИВАНИЯ ВАХТОВЫХ СЛУЖБ В РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ

Алиса Бикулова,
магистрант 2 года обучения кафедры дизайна мебели
РГХПУ им. С.Г. Строганова

Принципы проектирования мебельного оборудования жилых пространств в условиях вахтового метода работы (на примере оснащения типового блок - контейнера нефтегазового месторождения на Крайнем Севере) рассматривается в рамках магистерской диссертации и приобретает особую значимость в контексте стремления к повышению качества жизни трудовых мигрантов и, как следствие, их трудовой производительности. Так же это обусловлено растущей важностью обеспечения комфорта и функциональности проживания для работников, занятых на вахтовых методах работы. Для разработки эффективного проектного решения необходимо провести комплексный анализ условий проживания сотрудников, работающих по вахтовому методу, как в России, так и за рубежом.

Вахтовый метод работы широко применяется в таких отраслях, как добыча полезных ископаемых, строительство и энергетика, системообразующие для экономики страны, где трудовые процессы требуют значительных временных ресурсов и специфических условий. Вахтовая работа представляет собой специфическую форму занятости, широко используемую в удаленных и труднодоступных районах для выполнения важных промышленных задач. В России и за рубежом данный метод имеет как сходства, так и значительные различия, которые обусловлены характером трудовой деятельности, требованиями отрасли, климатическими, социальными и экономическими условиями труда. Однако условия проживания вахтовиков варьируются не только в зависимости от региона, но и от культурных, экономических и социальных факторов, что делает сравнение этих условий в России и за рубежом особенно важным.

Кроме того, улучшение условий проживания вахтовиков может способствовать формированию положительного имиджа работодателя, что в свою очередь будет способствовать развитию устойчивых отношений между работниками и руководством. Это напрямую влияет на операционную эффективность предприятий и способствует социальной стабильности в регионе.

Исследование направлено на выявление лучших практик и возможных направлений для улучшения условий труда и жизни вахтовых сотрудников, что, в свою очередь, может способствовать повышению их удовлетворенности работой. В рамках данной статьи мы рассмотрим ключевые аспекты, такие как уровень комфорта, доступность инфраструктуры, социальные гарантии и психологические факторы, влияющие на качество жизни работников. Ниже приведены основные схожие черты:

1. Организация рабочего времени: Вахтовый метод предполагает чередование периодов активной работы и отдыха. Обычно рабочие смены длятся от нескольких недель до нескольких месяцев, после чего работники получают длительный отпуск. Это позволяет эффективно использовать рабочую силу в условиях удаленности от постоянного места жительства.

2. Географическая удаленность: Вахтовые сотрудники часто работают в удаленных и труднодоступных регионах, таких как северные территории, горные районы или морские платформы. Это общая черта как для российских, так и для зарубежных вахтовиков, что требует создания специализированной инфраструктуры и обеспечения транспортных связей.

3. Условия проживания: Вахтовики, как правило, располагаются в специально оборудованных общежитиях, которые могут варьироваться по уровню комфорта. В обоих случаях важным аспектом является обеспечение минимально необходимых условий для жизни, включая питание, медицинское обслуживание.

4. Социальные гарантии и безопасность: Важно обеспечить соблюдение трудовых прав и социальных гарантий для вахтовиков. Это касается как вопросов оплаты труда, так и безопасности на производстве. Во многих странах существуют законодательные нормы, регулирующие условия труда вахтовиков.

5. Психологические аспекты: Работа вахтовым методом может оказывать влияние на психологическое состояние сотрудников из-за длительного пребывания вдали от семьи и привычной среды. Как в России, так и за границей работодатели осознают необходимость внедрения программ поддержки психического здоровья и адаптации работников.

6. Требования к квалификации: Вахтовые работы часто требуют высокой квалификации и специализированных навыков, что делает обучение и подготовку работников важным аспектом как в российских, так и зарубежных компаниях.

7. Экономические факторы: Вахтовый метод работы часто используется в отраслях с высокой добавленной стоимостью, таких как добыча полезных ископаемых, энергетика и строительство. Это приводит к схожим экономическим условиям, где компании стремятся оптимизировать затраты на труд и повысить эффективность производства.

Но в то же время существуют различия условий вахтового метода работы в России и за рубежом:

1. Правовая регламентация

• Россия: Вахтовый метод работы регулируется Трудовым кодексом Российской Федерации, который устанавливает нормы по организации труда, продолжительности рабочих смен и условиям отдыха. Однако на практике существует значительная вариативность в интерпретации этих норм, что может приводить к нарушениям трудовых прав работников.

• Зарубежные страны: В большинстве развитых стран также существуют законодательные акты, регулирующие вахтовую работу, но они могут быть более жесткими и детализированными. Например, в странах Европейского Союза действуют строгие нормы по охране труда и минимальным стандартам проживания, что обеспечивает более высокую защиту прав работников.

2. Условия труда и проживания

• Россия: Условия проживания в вахтовых лагерях могут варьироваться от простых общежитий до более комфортных условий, однако часто встречаются случаи недостаточного обеспечения санитарных норм и комфорта.

• Зарубежные страны: В странах с высоким уровнем жизни (например, Канада, Австралия, Норвегия) вахтовые комплексы обычно предлагают более высокие стандарты проживания, включая отдельные комнаты, доступ к интернету и разнообразные услуги для досуга. Это связано с высокими требованиями к обеспечению благосостояния работников.

3. Социальные гарантии и компенсации

• Россия: Социальные гарантии для вахтовиков могут быть ограничены, и наличие компенсаций за работу вахтовым методом часто зависит от конкретного работодателя. В некоторых случаях работники сталкиваются с проблемами получения положенных выплат.

• Зарубежные страны: В большинстве развитых стран социальные гарантии для работников, работающих вахтовым методом, более развиты. Работодатели обязаны предоставлять медицинскую страховку, оплачиваемый отпуск и другие социальные льготы, что способствует привлечению квалифицированных специалистов.

4. Культура труда и отношения между работниками и работодателями

• Россия: В российских компаниях традиционно наблюдается более иерархическая структура управления, что может приводить к меньшей открытости в коммуникациях между работниками и руководством. Это может негативно сказываться на моральном состоянии сотрудников.

• Зарубежные страны: В западных странах чаще наблюдается более горизонтальная структура управления и культура открытого

общения. Работодатели стремятся создавать условия для обратной связи от сотрудников, что позволяет повышать уровень удовлетворенности работой.

5. Образование и квалификация работников

• Россия: В России вахтовый метод часто применяется для привлечения рабочей силы с низким уровнем квалификации, хотя в некоторых отраслях требуются высококвалифицированные специалисты.

• Зарубежные страны: За границей вахтовый метод чаще используется для привлечения высококвалифицированных специалистов, что связано с высокой стоимостью проектов и необходимостью соблюдения строгих стандартов безопасности.

Таким образом, ключевые различия в вахтовом методе работы в России и за рубежом заключаются в правовой регламентации, условиях труда и проживания, социальных гарантиях, культуре труда и уровне квалификации работников. Эти аспекты влияют на общую эффективность организации труда и уровень удовлетворенности работников как в России, так и за рубежом. В России основными характеристиками являются экстремальные климатические условия и продолжительные периоды работы и отдыха, в то время, как например, в США акцент делается на развитые социальные гарантии и условия труда.

Разумеется, одним из главных преимуществ является достойное финансовое вознаграждение - вахтовый метод работы обеспечивает высокий уровень заработной платы, который зачастую превышает средний уровень по аналогичным отраслям. Это позволяет компенсировать трудности, связанные с удаленностью рабочих мест и специфическими условиями труда.

Возможность карьерного роста - работа в условиях вахты предоставляет уникальные возможности для приобретения профессионального опыта и навыков, что способствует ускоренному продвижению по карьерной лестнице и улучшению профессиональной квалификации.

Так же не всегда высокий стандарт охраны труда. Несмотря на существующие нормативные требования, уровень охраны труда на местах вахты не всегда соответствует высоким стандартам. Это увеличивает риск травматизма и профессиональных заболеваний, что требует усиленного контроля и улучшения условий безопасности. Несмотря на эти различия и схожесть условий, во многих странах вахтовый метод остается эффективным способом выполнения важных промышленных задач в удаленных регионах. А одним из главных недостатков является отсутствие возможности постоянного проживания с семьей - длительные периоды разлуки с близкими могут оказывать негативное влияние на семейные отношения и психоэмоциональное состояние работников, что требует дополнительной психологической поддержки и адаптационных механизмов.

Список литературы:

1."Трудовой кодекс Российской Федерации" от 30.12.2001 N 197-ФЗ (ред. от 07.04.2025)

2.ПРОБЛЕМЫ ВАХТОВОГО МЕТОДА РАБОТЫ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ Оспичев Игорь Михайлович кандидат юридических наук, доцент кафедры государственно-правовых дисциплин, Югорский государственный университет

3.Хаснулин В.И., Хаснулина А.В., Безпрозванная Е.А. Адаптационно-восстановительный потенциал человека в условиях вахтового труда и психоэмоциональный стресс на севере // VII Сибирский съезд физиологов: Материалы съезда / Под ред. Л.И. Афтанаса, В.А. Труфакина, В.Т. Манчука, И.П. Артюхова. Красноярск, 2012.

4. Лобова В.А., Логинов С.И., Ковешников А.А. Психофункциональное состояние и работоспособность

Секция 4. Вопросы научного исследования на этапах курсового и дипломного проектирования в ССУЗах

МЕТОДИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К СОЗДАНИЮ СОЦИАЛЬНО-АГИТАЦИОННЫХ ПЛАКАТОВ В ССУЗЕ

О. П. Пандази,
преподаватель высшей категории специализации «Дизайн» ОГБПОУ
«Ульяновский колледж культуры и искусства»

Тема «Социальный агитационный плакат» является частью программы профессионального модуля ПМ.05 Выполнение работ по профессии Исполнитель художественно-оформительских работ, который изучается в контексте взаимодействия со специальностью целостно и объясняется задачей формирования у студентов базы, необходимой для усвоения профессиональных компетенций.

Актуальность данной темы обусловлена тем, что социальные проблемы, такие как экология, здоровье, права человека и социальная справедливость, требуют постоянного внимания и активного участия граждан. Агитационные плакаты, как один из наиболее доступных и наглядных способов донесения информации, способны не только информировать, но и мотивировать людей к действию. Социально-агитационные плакаты представляют собой важный инструмент в сфере коммуникации, который используется для привлечения внимания к актуальным социальным проблемам и формирования общественного мнения. В условиях современного общества, где информация распространяется с невероятной скоростью, а конкуренция за внимание аудитории становится все более острой, создание эффективных агитационных материалов требует глубокого понимания методических подходов и стратегий.

В процессе разработки социально-агитационных плакатов важно учитывать множественные аспекты, которые влияют на их восприятие и эффективность. Методические подходы к созданию таких плакатов требуют системного анализа и интеграции знаний из различных областей, таких как психология, социология, визуальная коммуникация и культурология.

Анализ агитационных плакатов требует сочетания разнообразных методов, способствующих глубокому пониманию их содержания и воздействия на целевую аудиторию. Важным аспектом анализа является выделение смысловых элементов, формирующих конечное восприятие плаката. Для этого применяются различные подходы, среди которых стоит отметить визуально-семантический, конструктивный и контекстуальный.

Визуально-семантический подход фокусируется на взаимодействии изображения и текста. Изображения способны вызвать определенные эмоциональные реакции и установить визуальные ассоциации, которые могут существенно повлиять на восприятие информации. Например, использование ярких цветов и динамичных форм может создать ощущение энергии и движения, что важно в контексте агитации. В то же время, пастельные тона и статичные изображения могут ассоциироваться с чем-то спокойным и уравновешенным. Анализ композиции, таких как расположение объектов, размер шрифтов и выбор изображений, помогает понять, какие акценты автор намеревался сделать и какое послание передать.

Конструктивный подход акцентирует внимание на структурных элементах плаката. Каждый элемент может выполнять свою функцию: привлекать внимание, информировать, побуждать к действию. Важно оценивать, как различные элементы сочетаются друг с другом, создавая общее впечатление. Открытые и закрытые композиции, использование пробелов и контрастов способны менять восприятие содержания и интерпретацию сообщения. Здесь также учитывается иерархия, где первичное сообщение выделяется с помощью шрифта или цвета, а второстепенные - становятся фоном. Такой подход позволяет глубже проанализировать, каким образом создается визуальная и текстовая гармония на плакате.

Контекстуальный анализ включает в себя изучение факторов, формирующих содержание и структуру плаката в зависимости от времени и места. Он рассматривает временные особенности, культурные кодировки и социальные контексты, в которых создается и воспринимается агитационный материал. Здесь учитываются исторические события, культурные традиции какой-либо страны или региона, а также социально-экономические условия жизни населения. Анализ контекста позволяет выявить, какие элементы могут быть поняты только в рамках определенной культурной среды, и какие сообщения могут быть неверно истолкованы вне этого контекста.

Первым шагом в создании агитационных материалов служит определение целей и задач, которые должны быть достигнуты с их помощью. Эти цели могут варьироваться от повышения осведомленности о конкретной социальной проблеме до мотивирования людей к активным действиям, таким как участие в выборах или волонтерская деятельность. Таким образом, каждое сообщение, которое будет передаваться через плакат, необходимо тщательно продумывать с точки зрения его соответствия поставленным задачам.

Следующий важный аспект анализа - это целевая аудитория, на которую направлена агитация. Важно понимать, к кому именно будет обращено агитационное сообщение. Психологические портреты различных групп, их ранее сформированные взгляды и обращение к эмоциям играют ключевую роль в процессе разработки контента. Открытые и закрытые опросы, фокус-группы могут стать

основой для понимания потребностей и ожиданий аудитории, тем самым способствуя созданию более адресных и эффективных плакатов.

Не менее важно определить визуальные и текстовые элементы, которые будут включены в плакат. Использование простых и запоминающихся визуальных символов, а также кратких, но ярких текстовых слоганов увеличивает вероятность того, что сообщение будет донесено до аудитории. В этом контексте также стоит учитывать использование цвета, шрифтов, композиций - все эти факторы могут существенно влиять на визуальное восприятие и эмоциональную реакцию. Цвета, например, могут ассоциироваться с определенными эмоциями и значениями, что позволяет более эффективно передать смысл сообщения.

Актуальность интерактивных элементов, таких как QR-коды, системы обратной связи или промо-акции, также заслуживает внимания. В современном мире, где наблюдается рост цифровой грамотности, внедрение таких элементов может значительно повысить уровень вовлеченности аудитории.

Следующим этапом является тестирование созданных плакатов. Сосредоточение анализа на обратной связи от оригинальной аудитории позволяет выделить менее удачные элементы и оптимизировать визуальный и текстовый контент. Оценка восприятия конкретного плаката через экспертные мнения и зрительские опросы способствует его дальнейшему улучшению. Обратив внимание на текущие события, социокультурные явления и даже мемы, можно создать более резонирующее и эмпатичное сообщение. Это обеспечит не только актуальность, но и запоминаемость агитационного материала.

Финальной стадией служит распространение агитационных плакатов. Комбинация различных каналов, таких как онлайн-ресурсы, социальные сети, а также традиционные методы - размещение на улицах, в учреждениях и учебных заведениях - может значительно повысить видимость и доступность информации. Необходимо адаптировать форматы и размеры плакатов для различных платформ, чтобы максимально использовать потенциал каждого канала.

Агитационные плакаты представляют собой визуальные сообщения, которые играют важную роль в процессе формирования общественного мнения и мобилизации граждан. Анализируя их структуру, становится возможным увидеть, что ключевым элементом агитационного плаката является изображение. Оно должно не только привлекать внимание, но и быть легко воспринимаемым. Важные аспекты здесь - композиция, цветовая палитра и стилистическое решение. Изображения могут быть как символическими, так и реалистичными, и их правильный выбор зависит от конкретной цели агитации. Например, использование ярких цветов может вы-

звать эмоциональный отклик, тогда как более сдержанные и пастельные тона часто применяются для создания атмосферы доверия и серьёзности.

Текстовая составляющая также играет важнейшую роль в информировании и убеждении. Он должен быть кратким и содержательным, чтобы передать основную мысль без избыточной информации, которая может отвлечь внимание. Шрифты и их размер важны для восприятия: крупные и чёткие шрифты позволяют легко читать текст даже на расстоянии. Кроме того, использование лозунгов, повседневных фраз или риторических вопросов может усилить эмоциональный отклик и запоминаемость послания.

Структура плаката не ограничивается лишь картинкой и текстом. Способ подачи информации, размещение элементов на плакате и даже использование пустого пространства влияют на восприятие всего сообщения. Баланс между текстом и изображением создаёт гармоничное визуальное сообщение, которое привлекает взгляд и побуждает к действию.

Слова и образы должны быть выбраны так, чтобы создавать ассоциации, которые направляют восприятие. К примеру, использование популярных культурных символов или метафор может сделать сообщение более доступным и понятным для широкой аудитории. Кроме того, интертекстуальные связи, такие как отсылки к известным событиям или лицам, могут углубить смысл и вызвать больший интерес.

Выбор целевой аудитории также не должен оставаться без внимания. Разные социальные группы могут по-разному реагировать на одни и те же элементы, и это влияет на структуру агитационного плаката. Подходы к молодежной аудитории будут отличаться от методов, применяемых для более зрелых групп. Знание потребностей, интересов и образа жизни целевой аудитории позволяет более эффективно составлять сообщение и выбирать способы его доставки.

Качество изготовления также является важным элементом, поскольку плохая печать или невнятные изображения могут создать негативное восприятие и уменьшить эффективность. Материалы, используемые для создания плаката, такие как бумага или винил, могут влиять на восприятие сообщения и его долговечность. Эстетическое качество должно соответствовать содержанию; неуместный дизайн может отвлечь от трансляции основной идеи. Через анализ обратной связи от аудитории проводится оценка эффективности агитационных плакатов. Проведение опросов и анкетирований позволит не только узнать, насколько успешно был воспринят плакат, но и выявить его сильные и слабые стороны.

Таким образом, важно, чтобы авторы плакатов осознавали свою ответственность за формирование общественного мнения и использовали свои навыки для решения актуальных социальных проблем.

Список литературы

1. Александрова И.Е. Креативные технологии в создании агитационных материалов // Современные технологии в образовании и науке. - 2020. - № 8. - С. 55–62.
2. Иванова Л.М. Методические основы создания социально-агитационных плакатов // Дизайн и коммуникации. - 2020. - № 4. - С. 12-18.
3. Петров С.А. Визуальные средства агитации: опыт и новации // Журнал искусства и дизайна. - 2019. - Т. 15. - № 3. - С. 25-34.
4. Смирнова Е.Ю. Плакат как средство социальной агитации: история и современность // Проблемы социальной коммуникации. - 2021. - № 1. - С. 9-15.
5. Кузнецова Т.В. Социально-агитационный плакат: принципы и подходы к разработке // Начиная с нуля: дизайн и реклама. - 2022. - № 2. - С. 44-50.
6. Рожкова В.Ф. Плакат как инструмент социального воздействия: проблемы и решения // Научные поиски. - 2021. - Т. 10. - № 2. - С. 20-27.
7. Федоров П.Р. Актуальные тренды в дизайне социально-агитационных плакатов // Вестник дизайна и рекламы. - 2023. - № 3. - С. 13-19.

ОБУЧЕНИЕ РАБОТЕ В ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРАХ «ФОТОШОП» И «ИЛЛЮСТРАТОР» В ССУЗЕ

Т.В. Литвинова,
преподаватель ГБПОУ СК «Ставропольское краевое художественное училище (колледж)»

Подготовка квалифицированных дизайнеров в системе среднего профессионального образования (СПО) предполагает освоение ключевых графических редакторов, таких как Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Формирование профессиональных компетенций, отвечающих современным требованиям рынка, требует тесной интеграции практических навыков работы с данными инструментами в контекст профильных дисциплин дизайн-проектирования.

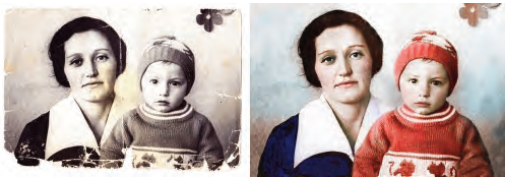


Рис. 1

Организация обучения должна строиться на принципах последовательности и взаимосвязи теоретических знаний с практическими занятиями. Освоение теории и практики информационных технологий для дизайн-проектирования является неотъемлемым этапом. Процесс обучения целесообразно структурировать на основе принципа возрастающей сложности, начиная с базовых операций и постепенно переходя к решению комплексных задач.



Рис. 2

Важным элементом является использование обучающих материалов, доступных в сети Интернет, что позволяет расширить возможности самостоятельного обучения и углубить понимание принципов работы с векторной и растровой графикой . Дополнительные задания, направленные на практическое применение полученных навыков в реальных проектах, способствуют закреплению знаний и развитию креативного мышления.



Рис. 3

Критерии оценки должны учитывать, как теоретические знания, так и практические навыки, продемонстрированные в процессе выполнения заданий.

Обучение дизайнеров в СУЗах невозможно представить без уверенного владения графическими редакторами, такими как Illustrator и Photoshop. Эти инструменты становятся основой для реализации творческих концепций и визуализации идей. К профессиональным компетенциям будущего дизайнера предъявляются высокие требования, включающие не только технические навыки, но и развитое чувство стиля, композиции и понимание трендов. Обучение должно быть тесно связано с профильными дисциплинами дизайн-проектирования, такими как теория дизайна, история искусств и эргономика. Организация обучения предполагает сбалансированное сочетание теории и практики, где студенты изучают принципы работы в Illustrator и Photoshop, а затем применяют их в реальных проектах. Теория и практика информационных технологий для дизайн-проектирования формируют основу для создания качественных визуальных материалов. Процесс обучения строится на принципах возрастающей сложности: от простых упражнений к комплексным проектам. Использование обучающих материалов в интернете, а также выполнение дополнительных заданий, позволяют

углубить знания и развить навыки. Важным аспектом является изучение векторной и растровой графики, их особенностей и областей применения. Полученные навыки должны активно использоваться в дизайн-проектировании, позволяя создавать эффективные и эстетически привлекательные решения. Требования к уровню полученных знаний включают уверенное владение инструментами, понимание принципов дизайна и способность к самостоятельному решению творческих задач. Критерии оценки учитывают техническое качество работы, соответствие поставленным задачам и оригинальность решения.

Развитие креативного мышления и визуальной культуры - неотъемлемая часть образовательного процесса. Студенты должны учиться анализировать визуальные образы, понимать их влияние на аудиторию и создавать собственные, оригинальные концепции.



Рис. 4

Важно стимулировать эксперименты с формами, цветами и композицией, чтобы раскрыть творческий потенциал каждого студента.

Внедрение современных методик обучения, таких как проектная деятельность и мастер-классы от практикующих дизайнеров, позволяет приблизить учебный процесс к реальным условиям работы. Участие в конкурсах и выставках дает студентам возможность продемонстрировать свои работы, получить оценку экспертов и установить профессиональные контакты.

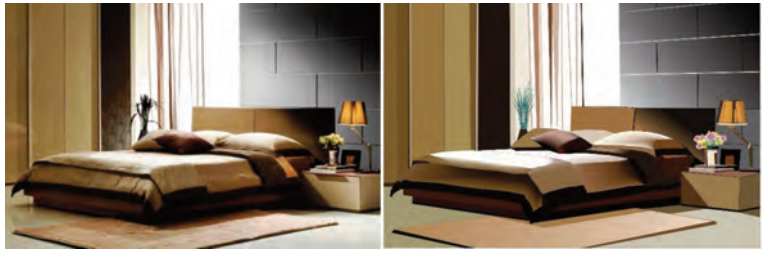


Рис. 5

Самостоятельная работа студентов играет ключевую роль в формировании профессиональных навыков. Предоставление свободы в выборе тем и подходов к решению задач позволяет развивать индивидуальный стиль и находить собственные творческие решения.

Оценка результатов обучения должна быть комплексной и учитывать не только техническое мастерство, но и креативность, оригинальность и соответствие работы требованиям дизайн-проектирования. Использование портфолио, презентаций и защиты проектов позволяет оценить уровень подготовки студентов и их готовность к профессиональной деятельности.



Рис. 6



Рис. 7

Таким образом, эффективное обучение дизайнеров в СУЗах требует комплексного подхода, сочетающего теоретические знания, практические навыки, развитие креативного мышления и активное взаимодействие с профессиональной средой.

Иллюстрации - работы студентов 2-х курсов отделений дизайн (графический, средовой), живопись, декоративно-прикладное, дизайн костюма.

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Мария Устинова, преподаватель
ОГБПОУ «Ульяновский колледж культуры и искусства»

Образовательный процесс подвержен изменениям не менее чем другие сферы жизни и деятельности человека. Под инновациями в образовании понимается процесс совершенствования педагогических технологий, совокупности методов, приемов и средств обучения. В настоящее время инновационная педагогическая деятельность является одним из существенных компонентов образовательной деятельности любого учебного заведения, она не только создает основу для создания конкурентоспособности того или иного учреждения на рынке образовательных услуг, но и определяет направления профессионального роста педагога, его творческого поиска, реально способствует личностному росту воспитанников. Сегодня инновационная деятельность в педагогическом процессе неразрывно связана с мультимедиа-технологиями. Мультимедийные технологии - это одно из перспективных направлений информатизации учебного процесса. Современные мультимедийные программные средства обладают большими возможностями в отображении информации, значительно отличающимися от привычных, и оказывают непосредственное влияние на мотивацию обучаемых, скорость восприятия материала, утомляемость и, таким образом, на эффективность учебного процесса в целом.

Одним из типов мультимедийных продуктов, получивших наиболее широкое применение в образовательном процессе, является компьютерная презентация.

Использование компьютерных технологий в учебном процессе позволяет обеспечить переход от механического усвоения знаний к овладению навыками самостоятельно приобретать новые знания и умения, приобщает студентов к современным методам работы с информацией, даёт возможность осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения учебных задач, профессионального и личностного развития.

В виду того, что в настоящее время преподавание специальных дисциплин предусматривает большое количество метапредметных связей, а также включает в себя демонстрации практически

всего окружающего мира, то иллюстративного материала часто бывает недостаточно, поэтому созданные цифровые ресурсы позволяют сделать процесс обучения на уроке более эффективным. В сложившейся ситуации преподавание любых дисциплин, в том числе и творческих, невозможно себе представить без использования компьютера и ТСО. Компьютер помогает педагогу и студентам повысить уровень преподавания и усвоения учебного материала, обеспечивая наглядность. Принцип наглядности - это главное организующее положение всего целостного процесса педагогического воздействия и обучения. Значение принципа наглядности - бесспорно и особенно важно в преподавании изобразительных дисциплин. Психологические основы наглядности заключаются в том, что в сознании человека решающую роль играют ощущения, т. е. если человек не видел, не слышал, не ощущал, у него нет необходимых данных для суждения. Чем больше органов чувств участвует в восприятии, тем познание предмета у человека глубже и вернее.

Одним из методов обучения, основанным на принципе наглядности и предполагающим использование компьютерных технологий, является создание и применение мультимедийной презентации. Компьютерная презентация, созданная в программной среде PowerPoint, представляет собой последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты (музыку, мультипликацию и видеофрагменты). Переход между слайдами осуществляется с помощью управляющих объектов (кнопок) или гиперссылок.

Каждая электронная презентация, подготовленная к уроку, с одной стороны, должна быть в значительной степени автономным программным продуктом, а с другой - отвечать некоторым общим стандартам по своей внутренней структуре и форматам содержащихся в ней исходных данных (формат рисунков, дизайн таблиц и т.п.). Это обеспечит возможность, при необходимости, связать презентации в единую обучающую систему, ориентированную, например, на изучение целого раздела (в идеале - дисциплины).

Эффективность мультимедийных презентаций зависит от качества используемых электронных материалов и мастерства педагогов, участвующих в этом процессе.

При создании мультимедийной презентации следует руководствоваться следующими принципами:

прежде чем приступить к работе над презентацией, следует добиться полного понимания того, о чем вы собираетесь рассказывать;

в презентации не должно быть ничего лишнего: каждый слайд должен представлять собой необходимое звено повествования и работать на общую идею электронного продукта;

презентация должна быть краткой, доступной и композиционно целостной;

продолжительность презентации со сценарием должна составлять не более 20-30 минут;

презентация должна дополнять, иллюстрировать то, о чем идет речь

на занятии, а не дублировать материал урока; идеальным вариантом является такое сочетание текста и презентации, когда слушатель, упустив какую-то зрительную информацию, мог бы восполнить ее из того, что говорит лектор, и наоборот, увидеть на демонстрируемых слайдах то, что он прослушал.

Кроме того, существуют определенные требования к объёму и расположению информации на слайде презентации:

не стоит перегружать слайды слишком большим объёмом информации (человек может единовременно запомнить не более трех фактов, выводов, определений);

наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном слайде; поле экрана целесообразно заполнять зрительной информацией не более чем на 75%;

следует отдавать предпочтение горизонтальному расположению информации;

наиболее важную информацию рекомендуется размещать в центре слайда;

если на слайде располагается рисунок (картинка), надпись должна находиться под ним;

лучше не располагать на одном слайде более 2 - 3 рисунков, иначе внимание слушателей будет рассеиваться.

При оформлении слайдов презентации нужно руководствоваться определенными требованиями, касающимися стиля и цветовой гаммы. Стиль:

соблюдайте единый стиль оформления;

избегайте стилей, которые будут отвлекать от самой презентации;

вспомогательная информация (управляющие кнопки) не должны преобладать над основной информацией (текстом, рисунками).

Цвет. При проектировании обучающих программ рекомендуется учитывать следующие физиологические особенности восприятия цвета:

стимулирующие (тёплые) цвета способствуют возбуждению и действуют как раздражители (в порядке убывания интенсивности воздействия):

красный,
оранжевый,
жёлтый;

дезинтегрирующие (холодные) цвета успокаивают, умиротворяют:

светлые оттенки зелёного,
розовый,
голубой,
отчасти белый;

нейтральные цвета считаются наиболее эргономичными:

зелёный,
синий,
светло-коричневый
светло-розовый,
серовато-голубоватый;

цвета, вызывающие неуверенность, тревогу, утомление:

лиловый,
фиолетовый
угнетающие цвета:
тёмно-коричневый,
чёрный.

Сочетание цветов на слайде презентации:

для фона предпочтительней выбирать более холодные тона (например, синий или зеленый);

одним из сильнейших средств выразительности признается белое пространство;

фоновый рисунок повышает утомляемость глаз обучаемого и снижает эффективность восприятия материала;

если фоновый рисунок всё же необходим (несёт смысловую нагрузку), следует использовать более-менее однотонные, иногда чуть размытые фотографии или располагать текст не на самой фотографии, а на цветной подложке;

цвета фона и шрифта на слайде должны контрастировать: если фон светлый, то шрифт должен быть темным и наоборот (первый вариант предпочтительнее, так как текст читается лучше);

черный цвет текста на белом фоне - не всегда удачное сочетание для презентаций: появляется рябь в глазах (особенно если шрифт мелкий);

на одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов:

для фона,
для заголовков,
для текста;

не следует злоупотреблять красным цветом: его длительное использование вызывает быстрое утомление;

следует обращать особое внимание на цвет гиперссылок (до и после их использования);

пользуйтесь на первых порах готовыми шаблонами при выборе стиля символов и цвета фона.

В современном учебном процессе среднего профессионального образования при обучении дизайнеров, художников-проектировщиков мультимедийная презентация становится эффективным и незаменимым средством. При помощи презентаций организуется защита курсовой и дипломной работы, квалификационные и демонстрационные экзамены.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что сегодня, эффектив-

ность применения информационных технологий на учебных занятиях не подлежит сомнению и использование мультимедийной презентации в учебном процессе позволяет повысить качество обучения, сформировать профессионально-значимые компетенции будущего специалиста, сохранить время, затрачиваемое на методическую деятельность педагога.

Список источников:
1. Губина, Т.Н. Мультимедиа презентации как метод обучения // Молодой ученый. - 2012. - №3. - С. 345-347. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL https://moluch.ru/archive/38/4465/
2. Толстых Л.А. Мультимедийная презентация учебного назначения: рекомендации по разработке и применению/Л.А. Толстых//учебно-методическое издание. – Ульяновск, ОГБПОУ УПК, 2017. – 24 с.

ИНФОРМАТИКА ДЛЯ ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙНЕРОВ В ССУЗе

Инесса Зеленская,
студентка 2 курсе отделения Графический дизайн,
«Ставропольское краевое художественное училище

Я Зеленская Инесса, учусь на 2 курсе отделения Графический дизайн, сейчас на занятиях по предмету Информатика мы изучаем векторную программу- Иллюстратор, до этого у нас была растровая программа- Фотошоп, скажу из личного опыта, что все знания по фотошопу мне очень пригодились в учебе и сильно упросили обработку и подготовку фотографий для дизайн - проектов. На занятиях мы создаем различные интересные векторные иллюстрации, каждое занятие нам дают новую растровую иллюстрацию для перевода ее в вектор, есть множество легких способов отрисовки, казалось бы, таких сложных картинок, о которых нам рассказывают на информатике. Например, последнее задание Бык, оно было отрисовано только с помощью окружностей и выбора формы. С помощью всего лишь двух инструментов можно получить такую красивую иллюстрацию.



Рис. 1 Задание «Бык»

Как проходят занятия?

Нам дают новую растровую иллюстрацию, которую мы должны отрисовать с помощью определенных инструментов, будь то перо, фигуры или выбор формы. В программе есть множество различных инструментов, которые упрощают работу и создание иллюстраций. После объяснения и задачи вопросов по теме мы начинаем работать, людям у которых возникают трудности всегда помогут и покажут, как и с помощью каких инструментов можно сделать ту или иную часть иллюстрации.

Я считаю, что мы на занятиях получаем важные знания и умения, которые можно будет применить не только в своей профессиональной деятельности, но и при обучении, а также для личных целей. Занятия по информатике дают что-то новое и интересное, что потом возможно понравится и станет близким ученику.

ЭТАПЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОСВЕТИТЕЛЬНОГО ПРИБОРА

А. В. Русакова, преподаватель
ОГБПОУ «Ульяновский колледж культуры и искусства»
Отделение художественных дисциплин

В современном мире освещение играет ключевую роль в создании атмосферы, формировании эмоционального фона и повышении качества жизни. Осветительные приборы становятся неотъемлемой частью архитектурного и интерьерного дизайна, а их форма и функциональность напрямую влияют на восприятие пространства. В связи с этим, тема учебного задания: этапы формирования формообразования осветительного прибора включается в программу для подготовки специалистов в области дизайна и направлена на освоение вида деятельности «Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале», задачей является формирования у студентов базы, необходимой для усвоения профессиональных компетенций.

Проектирование светильников представляет собой сложный и многогранный процесс, включающий в себя не только стилистические и эстетические решения, но и множество технических аспектов, которые оказывают определяющее влияние на результат. Каждый из этапов формирования светильника требует тщательного учета не только функциональности, но и практичности, безопасности и надежности.

На первом этапе необходимо определить, основные задачи, которые должны решаться при помощи нового светового решения. Это может быть как создание минималистичного стиля для офисного пространства, так и использование теплого света для обеспечения уюта в жилых помещениях. Данная фаза включает в себя анализ функционального назначения зоны и рассматривает возможность использования различных источников света и форм освещения. Далее идет изучение естественного освещения и специфики пространства, для которого проектируется светильник. Сбор данных о типе помещения, его назначении и размерах, а также о необходимых уровнях освещенности позволяет задать правильные параметры для будущего продукта. Определение типа источника света, который будет использоваться в проектируемом светильнике. В последние годы наблюдается резкий рост популярности светодиодов, их универсальные характеристики делают их идеальными для различных сценариев.

Следующим шагом является разработка дизайн-идеи, здесь можно использовать метод мозгового штурма или другие творческие техники, позволяющие собрать множество различных концепций. На помощь приходит создание скетчей и эскизов, помогающих определить общие формы и стили светильников, которые будут использоваться. В этом процессе важно учитывать, естественное освещение, что позволяет определить, как искусственный свет будет взаимодействовать с уже существующими источниками света. Это не только помогает в правильном расположении светильников, но и закладывает основу для дальнейшего проектирования. Концепция освещения должна учитывать не только функциональные аспекты, но и эмоциональные, создавать комфортную атмосферу для пользователей. Важно, чтобы освещение не только выполняло свою основную задачу - освещать пространство, но и способствовало созданию определенного настроения, которое может варьироваться в зависимости от времени суток, назначения помещения и предпочтений пользователей.

На этапе разработки формы светильника необходимо учитывать, что он должен оптимизировать распределение света и создать приятную визуальную атмосферу. На производствах инженеры и дизайнеры работают в тесном сотрудничестве, чтобы добиться гармонии между функциональностью и эстетикой, так же обратная связь от пользователей стоит на первом плане в процессе проектирования. Слышать мнение конечного пользователя о том, как работает светильник в реальных условиях, важно для улучшения дизайна и его функциональности. Светильник должен взаимодействовать с пользователями, обеспечивая не только эффективность, но и комфорт.

Материалы, используемые для изготовления светильников, также занимают ключевую роль. Важно выбрать такие материалы, которые обеспечат достаточную прочность, легкость и визуальную привлекательность. Металлы, пластики и стекло – все эти материалы имеют свои преимущества и недостатки. К примеру, алюминиевые конструкции легки, стойки к коррозии и легко обрабатываются, тогда как стекло может обеспечить уровень прозрачности и эстетичности, но его хрупкость вызывает необходимость дополнительных мер по обеспечению безопасности. Если проектируемый светильник будет располагаться на улице или в помещениях с высокой влажностью, необходимо использовать защищенные от коррозии материалы и компоненты, а также разработать специальные меры по гидроизоляции.

Инновации в области монтажа и установки также должны быть учтены в процессе проектирования. Разработка простых и удобных решений для монтажа является неотъемлемой частью проектирования. Использование компьютерного моделирования на этом этапе существенно упрощает процесс создания и позволяет быстро внести изменения в проект, создавать трехмерные визуализации, что дает возможность лучше понять конечный результат.

Весь описанный процесс проектированию осветительных приборов на каждом этапе является продуманным подходом. Стремление соединить технические характеристики с эстетическими требованиями и потребностями пользователей служит основой для успешного создания эффективного и современного светильника.

Список литературы

1. Смирнова Т.И. Этапы разработки осветительных приборов // Светотехника. - 2019. - № 2. - С. 12-19.
2. Кузнецова Е.П. Материалы и методы в производстве осветительных приборов // Технология и дизайн. - 2021. - № 3. - С. 23-30.
3. Лебедев Н.А. Приемы проектирования светильников для различных интерьеров // Ремонт и отделка. - 2020. - № 1. - С. 44-51.
4. Громов И.В. Современные тенденции в дизайне осветительных приборов // Дизайн и искусство. - 2021. - № 4. -С. 39-45.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ - XXI

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СФЕРА ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИЯ.
Материалы Всероссийской научной конференции.
- М.: РГХПУ им. С.Г.Строганова, 2025. - 156 с.
Авторы-составители: Е.С.Аккуратова и М.М.Прокошева
Подписано в печать 25.08.2025
Формат 60х90/16
Печ. л. 9. Тираж 300 экз