

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ДИЗАЙН-ОСВІТІ ЛЬВІВСЬКОЇ АРХІТЕКТУРНОЇ ШКОЛИ

Центральною ланкою у системі професійної дизайнерської освіти вважається проектне навчання, його поєднання з навчальною і практичною роботою студентів. Навколо нього інтегрується весь комплекс дисциплін, необхідних для забезпечення основ професійної творчості. Засадничими чинниками дизайн-освіти є організація професійного вишколу майбутніх дизайнерів здійснюється на базі органічного поєднання художньої та технічної освіти [1]

Вимоги до професійних якостей фахівця диференціюються за багатьма рівнями, а саме від утилітарно-практичного, до рівнів найсучаснішого виробництва, науки, техніки, мистецтва, культури загалом. До того ж, ці вимоги можуть досить швидко змінюватися та доповнюватися новими. В навчальному архітектурному та дизайн проектуванні широке впровадження у робочі програми використовуються новітні інформаційні технології.

У 2012 р. Інститут архітектури Національного університету «Львівська політехніка» взяв активну участь у розробці проекту за програмою TEMPUS-IV (№: 530197-TEMPUS-1-2012-1-IT-TEMPUS-JPCR) за темою «Architecture and Sustainable Development Based on Eco-Humanistic Principles & Advanced Technologies without Losing Identity», відповідно до якого сформовані комп'ютерні класи та збільшений потенціал у комп'ютерній підготовці в університеті шляхом, створення розвинутої інфраструктури і інтеграції компонентів електронного навчання. У робочому арсеналі політехніків – інноваційні технології фотограмметрії та 3D-сканування. На практичних заняттях студенти виготовляють архітектурні макети, рекламну та сувенірну продукцію, елементи декору та інтер'єру методом 3D-друку на 3D-принтері. Задля популяризації мистецької спадщини видатних скульпторів регіону, за допомогою новітніх засобів доповненої та віртуальної реальності, збирають високополігональні 3D-моделі об'єктів спадщини знаних майстрів методом 3D-сканування. Моделювання архітектурних об'єктів чи дизайн-елементів також відбувається через науково-дослідні лабораторії Інституту архітектури та дизайну [2].

Сучасна школа дизайну повинна включати не лише формування та створення дидактичних матеріалів в процесі здійснення навчального процесу, але використання інформаційних комп'ютерних технологій. Відповідно в результаті навчання студенти, що навчаються за спеціальністю «Дизайн» в Інституті архітектури Львівської політехніки, отримують необхідні знання для оволодіння основними завданнями і

навичками дизайн-проектування, дизайн-програмування та аналітико-дослідної діяльності в галузях графічного дизайну та дизайну середовища. Залучення до процесу архітектурного проектування комп'ютерних технологій привело до збільшення навчальних дисциплін, основою яких є створення візуального дизайну веб-сайтів та мобільних додатків, візуальне оформлення для відео, оформлення заставок телепередач, рекламних та промо-роликів, створення відеоміксів, шляхом монтажу коротких відео фрагментів, інтерактивної реклами, розробки та створення персонажів та локацій для ігор, розробка сюжетних ліній гри та ін. [3].

Для забезпечення студентів спеціальності «Дизайн» знаннями, навичками роботи у сфері тривимірної графіки, комп'ютерної анімації, мультимедія, на кафедрі дизайну та основ архітектури, у складі освітньо-професійних програм, введені наступні дисципліни, а саме інтерактивний дизайн, основи веб-дизайну, комп'ютерна графіка у графічному дизайні, комп'ютерна графіка в інтер'єрі, перспективи розвитку дизайну та інформаційного середовища, основи мультимедійного дизайну, мультимедійний дизайн, основи віджеїнгу (сучасне медія мистецтво).

Для студентів спеціальності «Дизайн» протягом чотирьох років навчання на першому (бакалаврському) та другому (магістерському) рівнях вищої освіти, викладають близько ста навчальних спеціалізованих дисциплін, з яких дев'ять з них торкаються вивчення WEB-дизайну, мультимедія, дизайну проєкційних шоу, класичної, тривимірної та інших видів анімації, моушн-дизайну анімаційної реклами, інфографіки та інших.

В навчальних курсах студентів поєднано базову підготовку класичної мистецької освіти з актуальними методами викладання, опануванням цифрових технологій, сучасними поглядами на мистецтво, практичною підготовкою та технічною грамотністю. Такий комплексний підхід у реалізації практичної дизайнерської та образотворчої діяльності дозволяє підготувати фахівців нового покоління, котрі вміють критично мислити, володіти сучасним цифровим інструментарієм та традиційними техніками створення арт-продуктів, а також презентувати себе на сучасному професійному рівні [3].

Список літератури

1. Бондаренко В. Проблеми підготовки дизайнерів у сучасному суспільстві – один із напрямків формування еліти суспільства / В. Бондаренко // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті. – Х.: ХДАДМ, 2003. – № 1-2. – 241 с. – С. 207–209.
2. Petrowska Y. Interdyscyplinarne badania z zakresu nauk pedagogicznych i humanistycznych: колективна монографія / Yuliana Petrowska. – Lublin: Wydawnictwo Naukowe TYGIEL, 2020. – 264 s. – S. 92-105.
3. Петровська Ю. Р. Інформаційні технології у складі освітніх програм спеціальності «Дизайн» Львівської політехніки. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції: «Архітектура історичного Києва. ВІМ та інформаційні технології в архітектурі» (2019), 78–79.