

12. KORO. Kunst til statens nybygg [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://koro.no/arbeidsomrade/statlige-bygg/> - (дата обращения 15.01.2023).
13. Forvaltning av kunst i offentlige rom [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://koro.no/content/uploads/2014/12/Forvaltning-Vokml.pdf> - (дата обращения 17.02.2023).
14. KORO. Halden Fengsel [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://koro.no/prosjekter/halden-fengsel/> - (дата обращения 19.03.2023).
15. Биофилический дизайн: реальные примеры в России и мире [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.planradar.com/ru/biofilicheskiy-dizajn-realnye-primery-v-rossii-i-mire/> - (дата обращения 29.04.2023).
16. Bosco verticale in Milan [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.pedestal-eternoivica.com/pt-BR/postagens/bosco-verticale-in-milan> - (дата обращения 15.04.2023).
17. Ankitha Gattupalli. What is Regenerative Architecture? Limits of Sustainable Design, System Thinking Approach and the Future [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.archdaily.com/993206/what-is-regenerative-architecture-limits-of-sustainable-design-system-thinking-approach-and-the-future> (дата обращения 17.04.2023).

УДК 74 (075.8)

**Панкина Марина Владимировна**  
*доктор культурологии,  
проф. кафедры Культурологии и дизайна  
Уральский федеральный университет  
им. первого Президента  
России Б. Н. Ельцина, г. Екатеринбург  
e-mail: [marina-pankina@rambler.ru](mailto:marina-pankina@rambler.ru)*

**Панкина М. В.**

## **ПРОЕКТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ КАК ФАКТОР УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ**

*Аннотация. В статье рассмотрены проблемы формирования проектной культуры у студентов в условиях трансформации системы дизайн-образования, внедрения цифровых технологий, уменьшения времени оффлайн-занятий, снижения значимости концептуального проектирования. Активно внедряемый формат проектного обучения в сотрудничестве с работодателями создает вызовы устоявшейся системе дизайн-образования, но также имеет важную роль в формировании проектной культуры и навыков soft skills, экологического мышления в контексте устойчивого развития.*

*Ключевые слова: устойчивое развитие, дизайн-образование, проектная культура, критическое мышление, soft skills, проектное обучение, цифровые технологии, инновации.*

**Pankina Marina V.**

*Ural Federal University named after  
the first President of Russia B. N. Yeltsin*

## **DIGITALIZATION AND FORMATION OF A PROJECT CULTURE: OPPORTUNITIES AND RISKS**

*Abstract. The article deals with the problems of forming a design culture among students in the context of the transformation of the design education system, the introduction of digital technologies, reducing the time of offline classes, and reducing the importance of conceptual design. The actively implemented format of project-based*

*learning in cooperation with employers creates challenges to the established system of design education, but also plays an important role in shaping the project culture and soft skills, environmental thinking in the context of sustainable development.*

*Keywords: sustainable development, design education, project culture, critical thinking, soft skills, project-based learning, digital technologies, innovations.*

Среди 17 целей устойчивого развития (приняты 193 странами на Генеральной ассамблее ООН в 2015 г.) обеспечение для всех справедливого качественного образования, возможность обучаться на протяжении всей жизни – одна из важнейших. Образование – это сложная многоступенчатая система, которая должна быть ригидной (сохранять и передавать знания) и одновременно гибкой, инновационной, реагировать на актуальные запросы общества, опережать время, готовить специалистов для будущего. Образование – это непрерывный процесс на всех этапах жизни человека, в который включены различные специалисты, зависящий от многих организационных, технологических и материальных факторов. Образование – это также совокупность знаний, умений, навыков, ценностных установок, опыта деятельности [5]. Проблемы, стоящие перед профессиональным образованием, – подготовить востребованных рынком труда специалистов с компетенциями *hard skills* и *soft skills* – вызывают необходимость искать новые формы организации учебного процесса и взаимодействия с работодателями.

Для дизайн-образования в контексте устойчивого развития указанные вопросы имеют особое значение. Дизайн – феномен проектной культуры, влияет на экономические процессы, формирует предметно-пространствен-

ную среду обитания, «вторую природу», обеспечивает ее безопасность и экологическую устойчивость, определяет модели поведения и качество жизни людей, потребительскую и экологическую культуру [2]. Еще в 1971 г. американский дизайнер Виктор Папанек в книге «Дизайн для реального мира» называл дизайн самой «вредной» профессией: «...Создавая все новые виды мусора..., а так же ратуя за использование материалов и технологий, загрязняющих воздух, которым мы дышим, дизайнеры становятся по-настоящему опасными людьми» [3, с. 9]. Цель статьи – проанализировать проблемы, возникающие в процессе трансформации системы дизайн-образования. Обновление целей, содержания, методов и форм обучения и воспитания, новые инструменты подачи информации, условия взаимодействия участников образовательного процесса влияют на его эффективность, имеют как положительные качества, так и некоторые сложности.

Среди двух составляющих образования (воспитание и обучение) воспитание, т. е. самоопределение и социализация на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей, определяет в дальнейшем приоритеты профессиональных интересов и мотивацию специалиста, его ценностные установки. Необходимость формирования проектной культуры и экологического мышления будущих дизайнеров в контексте устойчивого развития требует поиска новых форм организации учебного процесса. Проектная культура является важнейшим феноменом цивилизации, ценностью и содержанием многих видов созидательной деятельности человека, универсальной междисциплинарной категорией современного мышления, включающей аксиологические, мировоззренческие, методологические и технологические аспекты [2]. Это стиль мышления, «проектность», комплекс

средств и форм организации, управления и планирования проектной деятельности и производства на основе ценностного подхода [4]. Проектная культура включает в себя экологическую составляющую (технологические и художественно-образные детерминанты); концептуальную составляющую (ценностные установки субъектов проектирования, методики, правила, принципы и нормы проектирования); творческую волю и сознание, креативное мышление, необходимые для личной и коллективной реализации проекта [1]. Проектное мышление объединяет компетенции критического и креативного мышления, а также экологической культуры (знание и понимание проблем, технологий и возможностей, отношение к природе как к ценности, собственная активная позиция и действие) [2, с. 94].

В процессе подготовки студенты, конечно, изучают классические законы композиции, формообразования и колористики, овладевают навыками скетчинга и макетирования, компьютерные графические программы, но это – *hard skills*, узкие профессиональные навыки для решения конкретных практических задач. Знания по истории и теории искусства, дизайна формируют «картину мира», понимание процессов эволюции проектирования и пространственных форм, системное и критическое мышление будущих дизайнеров.

Проектные технологии в образовании позволяют студентам приобретать практические и коммуникативные навыки, необходимые для успешной работы. В дизайн-образовании в учебном плане всегда были различные виды проектной работы: от индивидуального проекта в рамках учебной дисциплины и курсового междисциплинарного проекта до коллективного участия в конкурсе, воркшопе, хакатоне и др. Проектное обуче-

ние – новая организационная форма, направленная на модернизацию образования, предполагает интеграцию образования, науки и бизнеса, новую форму взаимодействия с работодателями и партнерами вуза из регионального сектора экономики с реальными кейсами [5]. В Уральском федеральном университете проектное обучение активно внедряется, возможны различные виды проектов (исследовательские и прикладные), приветствуются междисциплинарные связи и взаимодействие студентов различных специальностей.

При работе над реальной задачей заказчика нужно учесть актуальные направления проектирования: рассмотреть экологическую целесообразность объекта, вопросы экономии ресурсов и энергии, качества среды и материалов, минимизацию вредных отходов при производстве, эксплуатации и утилизации объектов. Разработка проекта требует планирования его содержания и объема, целей и задач, этапов, качества, оценки стоимости всех ресурсов, в т.ч. человеческих, которые имеют денежный эквивалент. При этом проблемой для преподавателей вуза является «случайность» и различная сложность задач от заказчиков в конкретном семестре, излишне прикладной и узкий характер проектов, уменьшение часов и снижение значимости концептуального инновационного проектирования.

Другой важный аспект проектного обучения – командная работа, в том числе междисциплинарная, коллаборация различных специалистов, использование партисипативных методов для вовлечения в процесс пользователей и клиентов. Распределение ролей в команде (руководитель, коммуникатор, исследователь, конструктор, визуализатор, аналитик и пр.) предполагает помощь и организацию со стороны преподавателя, но и дает возможность студентам

проявить и проверить свои способности и навыки. Третий момент, с которым на практике знакомятся студенты в ходе проектирования, цифровизация многих процессов, увеличение скорости создания, оценки и согласования вариантов проектного решения, скорости коммуникации специалистов и заказчиков. При безусловной актуальности цифровизация привела к переводу этого компонента учебного плана в онлайн-среду с многочисленными шагами, координацией, согласованиями, которые необходимо фиксировать на сайте вуза, что занимает большое количество времени и, собственно, для работы над проектом, взаимодействия студента с членами команды и куратором не нужно.

В связи с цифровизацией процесса проектного обучения и дизайн-образования в целом возникают трудности формирования проектной культуры специалистов. Проектное мышление и дизайн-мышление отличают антропоцентричность и эмпатийность, гибкость и творческий подход, интегративность и междисциплинарность, критичность, коллективная организация работы, умение общаться с коллегами и клиентами. Уменьшение часов аудиторных занятий, алгоритмизация, излишнее структурирование и схематизм действий каждого и команды, следование заданным правилам и формальным ожиданиям уменьшают творческий компонент и возможности формирования soft skills.

С 2019 г. департамент искусствоведения, культурологии и дизайна (кафедра культурологии и дизайна) УрФУ проводят международный хакатон «Postindustrial design». За эти годы заказчиками выступали многие компании с различными задачами, например: Атомстройкомплекс «Дизайн добрососедства»; Уральский оптико-механический завод «Friendly-дизайн дозатора лекарственных препаратов для пожилых людей»; УрФУ «Библиотека V.2.0», «Сувенир, как

образ территории», «Дизайн общественных пространств в условиях социального дистанцирования», «Дизайн и концепция ведения социальных сетей университета»; ООО АКУРА-С «Разработка игровой горки на плейхабе в ЖК Новокольцовский в Екатеринбурге»; Уральский НТ Центр «Электронная техника» «Дизайн интерьерных светильников в стиле хай-тек», Управление культуры г. Екатеринбурга «Разработка фирменного стиля «Екатеринбург-300»», ООО Музей дизайна «Передвижная выставка «Сказочные миры И.Я. Билибина & А.С. Пушкина»», Нижнесинячихинский музей-заповедник деревянного зодчества и народного искусства «Концепция детской площадки и малых архитектурных форм», «Фирменный стиль фестиваля уральской росписи». Формат хакатона предполагает интенсивную командную работу в течение 5-8 дней, защиту концепт-проекта перед заказчиком, частичную реализацию проектов-победителей.

Проектные технологии, в частности, проектное обучение и конкурсное проектирование в дизайн-образовании могут способствовать:

- формированию проектной культуры и экологической культуры;
- возможности выбора индивидуальной образовательной траектории;
- получению опыта командной работы в деловой игре (реальные и актуальные задачи, планирование времени и ресурсов, орг. вопросы);
- тесному взаимодействию с работодателем, наработке портфолио;
- пониманию потребностей региона, местного профессионального рынка.

Многие вопросы, на которые должны ответить студенты в процессе работы (где и для кого планируется этот объект, зачем, что действительно нужно, как это возможно сделать,

какие ресурсы необходимы, как дорого, какая польза, надолго ли, затраты на обслуживание, что потом, куда это денется...) заставляют осознать свою ответственность и востребованность, возможность внести свой вклад в создание действительно актуальных объектов для региона, познакомиться с региональным рынком труда, чтобы в дальнейшем осознанно выбирать место работы.

## Библиографический список

1. Генисаретский О. И. Проектная культура и концептуализм // Труды ВНИИТЭ. № 52. Социально-культурные проблемы образа жизни и предметной среды. – М., 1987.
2. Панкина М. В. Основы методологии дизайн-проектирования: учебное пособие. – Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2020. – 150 с.
3. Папанек В. Дизайн для реального мира / Пер. с английского. – М.: Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с.
4. Сидоренко В.Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества: автореф. дис. д-ра искусствоведения. – М., 1990.
5. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012.
6. Morgan A. Theoretical Aspects of Project Based Learning in Higher Education // British Journal of Educational Technology: — URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/j.1467-8535.1983.tb00450.x> (дата обращения: 25.03.2023).