

ІНФОРМАЦІЙНИЙ ІНТЕРАКТИВНИЙ ДИЗАЙН

Цідило Ірина Ігорівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва,
дизайну та методики їх навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
iryna.tsidylo@tnpu.edu.ua

Цідило Христина Іванівна

студентка спеціальності «Комп'ютерні науки»
kristina.tsidylo@tnpu.edu.ua

Сьогодні інформаційний та інтерактивний дизайн як нові дисципліни поступово займають чільне місце в сфері проектування продуктів інформаційних технологій. Інформаційний інтерактивний дизайн є перетином трьох складових: інформаційного дизайну, інтерактивного дизайну та сенсорного дизайну. Інформаційний дизайн спрямовує організацію та представлення даних так, щоб перетворити їх в цінну, значиму інформацію; інтерактивний або дизайн взаємодії є одночасно й стародавнім мистецтвом, і новою технологією та спрямований на створення зумовленого досвіду; сенсорний – залучає органи чуття для здійснення комунікацій. Всі три дисципліни спільно працюють над змістом або суттю проєктованого об'єкта [3]. Сенсорне проектування є всеосяжним процесом з використанням дисциплін, що залучають органи чуття для здійснення комунікацій. До них відносяться написання текстів, графічний проєкт, типографіка, каліграфія, кольорознавство, фотографія, мультиплікація, кінематографія, відео-графія, звуковий проєкт і ін [4].

Графічний дизайн – це спосіб передачі інформації, яка є носієм інформаційної комунікації, і це не просто візуальний дизайн. Використання кодування і декодування інформації може зробити досить успішний графічний дизайн. Найкращий графічний дизайн може бути забезпечений переходом від неявних знань до явних знань та їх поєднанням. Неявні знання – це знання, які особисто й важко сформулювати, відповідають максимізації зв'язку знань про графічний дизайн. Явні знання можуть бути виражені текстом або графікою, їх легко обмінювати і поширювати як форму жорстких даних. Неявні знання визначають рівень розуміння, вираження явного знання дизайнера, визначають конструктивний ефект роботи графічного дизайну. У конкретному графічному дизайні розробник розробляє проєктний аналіз і вимагає неявного знання цільової аудиторії за допомогою аналогії, метафори, гіпотези, інтерв'ю та поглибленої розмови і т. д. Неявні знання – це передача у візуальну форму мови, яку легко зрозуміти і прийняти аудиторією через весь процес проектування [2].

Інформаційний дизайн, також відомий як комунікаційний дизайн, став важливою вимогою, яка полегшує наше життя, та швидко зростаючою дисципліною, яка опирається на типографіку, графічний дизайн, прикладну лінгвістику, прикладну психологію, прикладну ергономіку, обчислювальну техніку та інші області. Для того, щоб продемонструвати успішні проєкти в цій галузі, важливі міждисциплінарна бізнес-асоціація та дисципліни графічного дизайну, які

формують і спрямовують проекти в рамках цієї бізнес-асоціації. Існує потреба в правильному дизайні простору, правильному матеріалі та правильній візуальній комунікації, щоб міждисциплінарний дизайн працював разом для правильного і ефективного проектування інформації.

З огляду на мету інформації, мету ефективної комунікації і міждисциплінарний підхід, видно, що інформаційний дизайн має таке ж розуміння і характер, як дизайн візуальної комунікації. Визначення змісту повідомлення та інформування цільової аудиторії шляхом візуалізації цільової аудиторії є однією з найважливіших загальних цілей як графічного дизайну, так і дизайну інформації. Загальна мета перетину графічного дизайну та інформаційного дизайну – ідея про те, що *інформаційний дизайн* є підрозділом графічного дизайну. Однак ні графічний дизайн, ні інформаційний дизайн не є дочірніми елементами один одного [1].

Дизайн перестав бути продуктом, орієнтованим на маси, він став поєднанням для широких мас, які живуть у комунікативному цифровому просторі. Дизайн став методом конструювання нового досвіду глядача, його різних реакцій, вражень і бажань [5]. Комунікативна модель дизайн-продукту передбачає конструювання візуального повідомлення, яке створює певне враження. Світогляд людини стає більш візуальним і комунікативним, інтерактивним. Зоровий образ водночас інформує, розважає і взаємодіє з людиною. Візуальна комунікація відбувається шляхом передання інформації за допомогою візуального послання – концепту (смыслового ядра), візуального образу – метафори, візуальних кодів – різних зображень, знаків, кольорів, стилістичних характеристик і т. д. з одного боку, і можливості адресатів (цільових аудиторій) цю інформацію актуалізувати, тобто «прочитати» – з іншого.

Н. Синєпулова дає таке визначення: «Візуальна комунікація – це практика взаємодії, у результаті якої виникають чи синхронізуються спільні поняттєві поля і народжується спільна реальність, що її починають розуміти всі сторони комунікації як однакове в означеному та означальному аспектах». Цифрова комунікація більшою мірою впливає на те, як людина відчуває реальність, що її оточує, і освоює нові візуальні світи. Вона є масовою – і водночас індивідуально, із залученням і глибоким зануренням людини в павутину візуального контенту. Віртуальна й доповнена реальності перетворюють глядача із пасивного учасника на активного, а повідомлення – на емоційно насичену подію. Крім інтерактивності, важливою характеристикою цифрової комунікації є кінетичність [5].

Станкевич М., досліджуючи проблему верифікації та структурування основних понять, що стосуються видових напрямів проектної культури початку ХХІ століття, виділяє напрям, який є актуальним в контексті нашого дослідження, а саме: *графічний і мультимедійний дизайн*, який охоплює системи візуальної комунікації. Це передовсім друкована продукція, а також засоби візуальної ідентифікації, рекламно-інформаційна продукція телевізійних і комп'ютерних технологій, зокрема й проектування вебсайтів. Очевидно вже в недалекому майбутньому цей напрям буде розділений на два: екранний та поліграфічний [6].

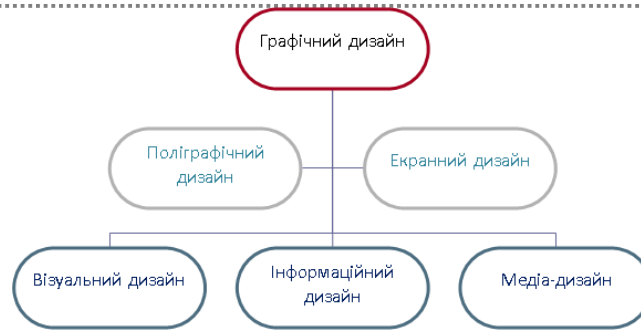


Рис 1. Взаємозв'язок графічного та інформаційного дизайну

Професійна підготовка сучасного дизайнера включає такі спеціалізації як дизайн графічний дизайн та дизайн інформаційних систем. *Графічний дизайн* – це художньо-проектна діяльність основним засобом якої є графіка. *Дизайн інформаційних технологій* – це дизайн мультимедійних, комунікаційних і комп'ютерних технологій, кіно- і телебачення, www-публікацій, віртуальних ігор. Спеціалізація «*Дизайн віртуальної реальності*» сьогодні тільки-но починає своє існування на теренах України. Поняття «віртуальна реальність» сформувалось у сфері комп'ютерної діяльності і охоплює дизайн-об'єкти, які характеризуються існуванням в уяві, на екранах моніторів, телевізорів, кінотеатрів чи у видовищному просторі масових культурних заходів і т. ін. Тобто до цієї спеціалізації можна щонайменше віднести такі спрямування, як «Дизайн видовищних заходів», «Дизайн тривимірної анімації», «Футуродизайн» [7].

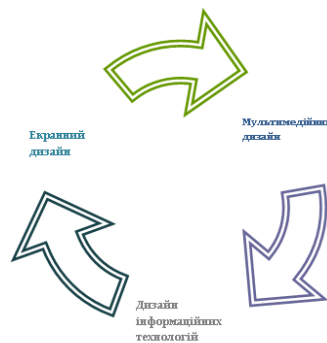


Рис 2. Сфера інформаційного інтерактивного дизайну

Таблиця 1

Об'єктна спрямованість інтерактивного інформаційного дизайну як дисципліни у професійній підготовці сучасного графічного дизайнера

| | |
|-------------------------------------|--|
| Галузь знань «Культура і мистецтво» | |
| Спеціальність «Дизайн» | |
| Спеціалізації | Спрямування (об'єктність) |
| Графічний дизайн | Дизайн електронних видань |
| | Дизайн цифрових візуальних комунікацій |
| | Дизайн інтерактивних додатків |
| Дизайн віртуальної реальності | Дизайн реклами в соціальних мережах |
| | Дизайн цифрових видовищних заходів |
| | Дизайн тривимірної анімації |
| | Цифровий футуродизайн |

З представлених діаграми 2 та таблиці 1 видно, що інформаційний дизайн є підрозділом графічного дизайну і знаходиться на одному рівні із візуальним та медіа-дизайном. Екранний, мультимедійний та дизайн інформаційних технологій є сферою проектування об'єктів інформаційного інтерактивного дизайну. Об'єктна спрямованість інтерактивного інформаційного дизайну як дисципліни у професійній підготовці сучасного графічного дизайнера може бути представлена у спеціалізаціях графічного дизайну різноманітними спрямуваннями.

Список використаних джерел

1. Алимпиева, Е.В. Информационные истоки культуры как система художественно-образных средств в дизайн-деятельности : на примере информационного интерактивного дизайна. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтва*, 2, 2002, с. 75-81.
2. Сергеева, Н.В. Нові засоби та технології візуального мистецтва медіа-дизайну. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтва*, 8, 2004, с. 95-99.
3. Синепупова, Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2019, с. 240.
4. Станкевич, Михайло. Протодизайн, концепції і морфологія дизайну. У : Яковлева, М., ред., Нариси з історії українського дизайну ХХ століття: Збірник статей. К. : Фенікс, 2012, с. 122-131.
5. Сьомкін, В.В. До проблеми обґрунтування системи спеціалізацій зі спеціальності «Дизайн». У: Ліфінцев, М.П., ред., Реклама і дизайн в умовах глобалізації вищої освіти та інформаційної інтеграції : зб. наук. праць. К. : Інститут реклами, 2004, 3, с. 294-297.
6. Cihan Aybay. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 7(3), 2017, pp. 454-462. DOI: 10.7456/10703100/008.
7. He-Min Du, Wei-De Yu. The study of graphic design encoding based on knowledge coupling. *Procedia – Social and Behavioral Sciences, ARTSEDU*, 51, 2012, pp. 480-488.

ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ SOFT SKILLS У ДІТЕЙ 6-РІЧНОГО ВІКУ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Шолудько Христина Олегівна

студент спеціальності «Дошкільна освіта»,

Національний педагогічний університет імені Михайла Петровича Драгоманова,
Christysha2009@gmail.com

Васютіна Тетяна Миколаївна

кандидат педагогічних наук, професор кафедри педагогіки і методики початкового навчання,
Національний педагогічний університет імені Михайла Петровича Драгоманова,
t.m.vasyutina@npu.edu.ua

Система освіти у 2020 році опинилася в умовах дистанційної форми навчання. Перші тижні карантинних заходів відкрили проблему неготовності закладів освіти і суспільства до нових вимог і викликів ізоляції. Відсутність матеріально-технічної бази для організації дистанційного навчання, цифрова компетентність педагогічних кадрів, застосування цифрових сервісів з урахуванням технічних можливостей і психолого-педагогічними особливостями навчання та виховання дітей різного віку, спроможність батьків забезпечити умови та контроль виконання завдань під час дистанційного навчання, інформаційна безпека учасників освітнього процесу при використанні дистанційних платформ тощо. Окремо постало питання про можливість розвитку життєвих навичок дітей в умовах ізоляції за допомогою цифрових сервісів.