

**І.Г.ЧЕРКЕСОВА,**

Заслужений діяч

мистецтв України, професор

кафедри дизайну ВП «МФ КНУКіМ»,

м. Миколаїв

## **ПЕРСПЕКТИВА РОЗВИТКУ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «ДИЗАЙН» У ВП «МФ КНУКіМ»**

Реформування освіти за умов сьогодення спирається на виклики економічного розвитку нашої країни. Регулярно у пресі наводяться матеріали з затребуваними спеціальностями на першу чверть ХХІ століття. За цими дослідженнями видно, що затребувані ІТ-спеціалісти, інженери промислової сфери, будівельники та архітектори, а дизайнери зовсім не позначені. З 1934 року (за часів СРСР) дизайн як фахова діяльність підпорядковано Академії образотворчого мистецтва й, таким чином, віднесено до гуманітарної сфери. Системна політично-економічна криза в Україні у другому десятилітті ХХІ ст. особливо боляче торкнулася гуманітарної сфери, проблеми розвитку якої є матеріалом для інших статей, тому ми лише констатуємо фактичний стан речей.

Дизайн – дуже привабливе слово у вухах частини сучасної молоді та їх батьків за умов фахового вибору у житті. Відсутність знання й розуміння предмету, мети, завдань й проблем спеціальності «дизайн», що підкріплюється бажанням добре заробляти, приводить до певних розчарувань після закінчення навчання у ВНЗ. Робочі місця надаються маленькими приватними підприємствами, межі заробітної плати встановлює хазяїн, який й не збирається враховувати тонкощі творчого моменту та авторське право. Головним чином на сьогодні роботу дизайнера можна отримати у готельно-ресторанному комплексі (щотижневе оформлення столиків, оформлення інтер'єрів до державних та корпоративних свят тощо), у поліграфічній сфері, головним чином у рекламі, до якої відноситься й оформлення електронних сторінок в Інтернеті. Потреба людини в одязі формує сферу дизайну одягу. Взагалі задоволення первинних біогенних потреб людини забезпечує роботу дизайнерів. Але людство задовольняло ці потреби з моменту своєї появи на землі, що сприяло виникненню певних професійних напрямків – ремесел, котрі тисячоліттями не визначалися поняттям «дизайн». З вище викладеного доцільно коротко позначити головні умови виникнення та риси дизайну як фаху.

У побуті ми часто чуємо про дизайн меблів, дизайн нігтів, дизайн вбрання, електричних та електронних побутових предметів та речей й подібне. Раніше колір стін, стелі, підлоги обирав маляр – кваліфікований робітник, рельєфними гіпсовими прикрасами стін та стелі опікувалися майстри ліпної роботи, штори шили кравці та швачки як й одяг, архітектори розробляли

проекти, будівельники будували за цими проектами, інженери розробляли й удосконалювали різноманітні механізми та прилади, використовуючи наукові відкриття... Ряд можна продовжувати ще довго. Але ХХ ст. приносить новий фах – дизайнер. Й досі намагаються дослідники пояснювати різницю між дизайнером та архітектором й будівельником, інженером, кравцем, перукарем. А запровадження високих технологій вимагає чітко визначити потрібний обсяг знань та вмій ІТшників-програмістів й працівників-комп'ютерників, які використовують різноманітні графічні редактори для вирішення конкретних завдань. Спробуємо й ми розібратися з цією проблемою.

Дизайн як фахова сфера умовно (!) з'являється у другій половині ХІХ ст. Поштовхом до цього стала Всесвітня виставка ремесел та мистецтва у Лондоні у 1851 р. Експозиція цієї виставки справила на громадськість таке сильне враження, що промисловці відчули потребу негайно протипоставити противникам технічного прогресу нову якість виробів. Оця нова якість полягала у естетизації форм виробів, щоб заперечувати розповсюдженим й стійким на той час думкам, що машина знищить красу, знищить духовний світ людини, й, кінець кінцем, знищить любов і добро, знищить саму людину як рафіноване інтелектуально-духовне створіння Бога. Виступи, лекції, публікації професора Оксфорда Джона Раскіна та його прибічників проти розвитку машинного виробництва були такими впливовими, що принц Альберт, чоловік англійської королеви Вікторії, був змушений втрутитися й гальмувати протест європейської громади. Він запросив до розв'язання цієї проблеми на той час дуже авторитетного німецького архітектора Готфріда Земпера, який розробив концепцію підкорення форми промислової продукції законам архітектури. У Англії та по всіх країнах західної та східної Європи стали відкриватися ремісничо-художні школи, де навчали художнім ремеслам (ткацтво, обробка деревини й металів, скла, кераміки и подібне) з орієнтацією на машинне виробництво. Яскравим прикладом на цьому поприщі стала діяльність талановитої людини, підприємця Вільяма Морріса в Англії. Саме він та його прибічники заклали поняття естетики форми засобами промислового тиражування. Можна зазначити, що й на сьогодні тканини, декоровані по проектам моррисівської майстерні користуються широким попитом споживачів ХХІ ст. Така бурхлива боротьба передових промисловців з консервативними споживачами 2-ї половини ХІХ ст. кінець-кінцем призвела до потреби у формуванні нових спеціалістів, які стали визначатися як дизайнери. Об'єктивно перші дизайнери з'явилися після першого випуску знаменитої школи – Центру підготовки інженерів-художників – Баухаузу в Німеччині. Баухауз, як школа нового типу, організовується архітектором Вальтером Гропіусом у 1919 р. й функціонує до закриття його нацистами у 1933р. Генерує концепції дизайнерської діяльності та її місця у промисловому виробництві, яке удосконалюється технічним прогресом. Вчителі й випускники Баухаузу переносять свої безцінні методичні здобутки в Америку, де й утворюється бум промислової естетики у функціональному формоутворенні. Завдання дизайнера стає чітко визначеним: творча діяльність у проектуванні на підставі технологій.

У східній частині Європи – у СРСР, трохи пізніше теж відкриваються навчальні заклади, де виховують нових фахівців. Це ВХУТЕМАС, потім ВХУТЕІН, де вирізняються митці-художники та аматори техніки Володимир Таталін, Олександр Родченко, Варвара Степанова, Любов Попова. Художньо-промислові інститути відкривають у Харкові (на базі школи Іванової-Раєвської) та в Одесі. Викладачі й студенти у 20-ті роки ХХ ст. у цих закладах активно створюють нове – промислове мистецтво. Її ідея відокремити колір від матеріального носія, яку згенерував Казимір Малевич та вклав у свої знамениті квадрати (чорний на білому тлі, червоний як образ жінки молодої держави, білий на білому тлі), стала дуже затребуваною на той момент. Потрібно зазначити, що теоретичні розробки Малевича щодо кольору та форми, як й Кандинського (ліричний абстракціонізм), й Іттена з Баухаузу, не втратили свого значення в отриманні професійних знань й на сьогодні. Читачів відсилаємо до літератури з історії дизайну, щоб отримати поглиблену ерудицію у питаннях дизайну, а самі зазначаємо, що у західно-європейських країнах та Америці дизайн стає самодостатньою галуззю діяльності спеціальних фахівців, котрі отримують кілька вищих професійних освіт, як, наприклад, Віктор Папанек, американський та всесвітній дизайнер чеського походження (бакалавр гуманітарних наук, коледж Cooper Union, США; курси з органічної архітектури Ф.Л. Райта; магістр наук за спеціальністю «дизайн», Масачусетський технологічний інститут). Віктор Папанек всесвітньо відомий теоретик та практик дизайну зазначав, що кожен сам собі дизайнер.

За кілька десятиліть середини ХХ ст. сформувалися два основні напрямки дизайнерської діяльності: незалежний дизайн та штафф-дизайн (дизайн у середині конкретного виробництва фірми або компанії). Організуються робочі місця з конкретним визначенням обов'язків фахівця дизайну. Що стосується СРСР, то нове мистецтво, що орієнтовано на промисловість, але не відбиває ідеології партії, поступово нівелюється, спрямовується на вимоги академічного образотворчого мистецтва, відгуки якого ми бачимо й зараз: наші студенти-дизайнери опановують академічний малюнок та живопис. В той же час студенти-дизайнери західноєвропейської та американської школи навчаються за більш пристосованими методиками рисунку та живопису до вимог вмінь та навичок дизайнерської галузі, де акцентується вміння стилізувати природні форми й перетворювати у технічні. Нажаль, ніхто не відмінив й досі той наркомівський наказ 1934 р. про переведення художньо-промислових інститутів під егіду Академії образотворчого мистецтва. Тому й професіограма спеціаліста дизайну не розроблена. Її чітко, й конкретно не визначені професійні компетентності фахівця дизайну. Поняття «дизайн» у спеціальності застосовується з початку ХХІ ст. В СРСР були визначені два напрямки промислового технічного мистецтва: художнє конструювання (промисловий дизайн), теоретичним забезпеченням якого опікувався ВНІТЕ (Всесоюзний науково-дослідний інститут технічної естетики, директор Ю.Б. Соловйов) та художнє проектування, котрим опікувалася Сенежська студія при Базі творчості Спілки художників СРСР (директор Є.Б. Розенблюм, ініціатор

створення К.М. Кантор). Сенежська студія була багато років засобом зниження творчого протестного тиску у митців. В ідеальних для творчості умовах по кілька місяців художники-проектанти створювали у техніці паперопластики дивні проекти-макети, котрі ніколи реально не матеріалізувалися. Невелика кількість робочих місць відносно території Радянського Союзу для фахівців художніх конструювання та проектування все ж існувала: проектні майстерні при художньо-виробничих комбінатах та Бюро естетики на певних промислових виробництвах. Та за умов кардинальних змін у державному устрої, творчі об'єднання або спілки, що обслуговували ідеологію компартії, стали занепадати, позакривалися художньо-виробничі комбінати, проектанти переорієнтувалися на приватні замовлення. Запровадження високих технологій, розповсюдження Інтернету, використання все нових й нових гаджетів та електронних приборів відкрило зовсім новий бік дизайнерської діяльності. Йі робочі місця на сьогодні відкриваються у Всесвітній Мережі, наші студенти стають фрилансерами й умовно переміщуються у віртуальну реальність. А для цього на перший погляд, й не потрібні вміння та навички академічної образотворчої школи. Комп'ютерні спеціалізовані програми та фахові сайти забезпечують сучасних фахівців від дизайну величезною кількістю шаблонів, що сам акт високої творчості стає зовсім не потрібний. А потрібно достатньо вільно опанувати певні програмні інструменти та команди, що практично дає висококласний продукт, котрий цілком задовольняє не дуже примхливі смаки пересічного споживача. Цей короткий огляд виникнення та стану дизайну на теперішній час доцільно завершити колекцією визначень поняття «дизайн».

1. Томас Мальонадо – класик і теоретик дизайну, у минулому президент Міжнародної спілки дизайнерів (ІКСІД), 1969 р.: «Дизайн це *творча діяльність*, мета якої є визначення формальних якостей предметів, що виробляються промисловістю. Дизайн повинен охопити всі аспекти середовища, що оточує людину та обумовлене промисловим виробництвом.

2. Віктор Папанек – всесвітньовідомий дизайнер-експериментатор та педагог, практик й теоретик дизайну, якого визнано самим значущим філософом дизайну ХХ ст.: «Дизайн повинен стати *новаторським творчим інструментом*, що дійсно потрібен людині» і ще «Дизайн може й повинен стати тим засобом, яким будуть користуватися молоді люди й тим самим брати участь у зміні суспільства. ...Це накладає на дизайнера велику суспільно-громадянську та моральну відповідальність».

3. Брюс Арчер – ініціатор системних досліджень дизайну, професор Королівського коледжу мистецтв (Лондон): «Дизайн представляє *сукупний досвід матеріальної культури та суспільний масив знань, навичок й цінностей*, котрі втілені у мистецтво планування, винахідництва, формоутворення та виконавства (1978 р.)». Тож виходить, що як засіб осмислення та усвідомлення буття, дизайн накладає на себе соціальні та культурні функції, завдяки яким людина може самореалізуватися у вирішенні проблем матеріальної та духовної культури, людського здоров'я, проблем поєднання з природою, культурою, мистецтвом.

4. Визначення ВНПТЕ: «Дизайн – це *специфічна галузь художньо повноцінного середовища*, що оточує людину. Головна мета дизайну – формування цілісного, гармонійного художньо повноцінного предметного середовища, що є найбільш пристосованим до життєдіяльності людини». Ця формулювання більш відноситься до промислового дизайну, як основного напрямку дизайнерської практики.

5. І.Г. Черкесова, професор, ВП «МФ КНУКиМ», Миколаїв: «Дизайн середовища – це *втілення ідей у матеріальні та віртуальні форми* з метою якісного задоволення біогенних, матеріальних та духовних потреб людини у планетарних умовах її життєдіяльності». [2]

6. Є.А. Антонович, професор, Інститут реклами, Київ: «Етнодизайн – це багатогранне поняття, що *інтегрує художні, технічні, проектні, культурні, мистецькі, етнонаціональні ознаки*. В етнодизайні поєдналися традиції народного мистецтва і сучасні промислові технології. Без взаємозв'язку цих складових – традиційного і сучасного, професійна підготовка фахівців у галузі дизайну в умовах становлення національної професійної освіти, на нашу думку, не буде повною. Етнодизайн вносить у профосвіту гуманістичну складову і виступає тим інноваційним компонентом, що базується на стійкій системі культурних цінностей і традицій української нації». [1]

7. Потрібно ще нагадати переклад з англійської терміну «дизайн» (design): проектування, визначення функції. В аспекті дизайну як результату, то і креслення, й рисунок, й проект.

З вище наведених формулювань поняття «дизайн» можна зробити такі висновки: 1) дизайнерська діяльність позиціонується як творча (креативна); 2) дизайн як функціональне формоутворення вимагає естетичних якостей; 3) дизайн-практика переживає всі боки суспільного та побутового життя людини, а тому дизайнер є відповідальним за якість, користь та безпеку продукту своєї творчості; 4) форма дизайн-практик – це проектування, що є змістом спеціальності «дизайн» в освіті. Тому метою дизайнерського методу є створення естетичної конструкції, а не художнього образу.

На сьогодні в Україні зазначені такі напрямки дизайну у галузі вищої освіти: промисловий дизайн, дизайн одягу, графічний дизайн, ландшафтний дизайн. Є спроби ввести до цього переліку й етнодизайн. Стосовно сфери архітектури виділяється дизайн середовища, який розгалужується на дизайн інтер'єру, ландшафтний дизайн, до якого відноситься фітодизайн. Кожен з цих напрямків вимагає певних професійних знань та вмінь. Наприклад, промисловий дизайн або художнє конструювання спирається на базу певних інженерно-технічних знань, курси з яких не можливо читати у гуманітарному ВНЗ. Дизайн середовища перш за все вимагає чіткого та узаконеного визначення з тим, щоб навчальні плани наповнити потрібними дисциплінами для забезпечення фахових компетентностей. У теперішній час дизайн середовища є оформленням інтер'єрів різного призначення. Тоді постає питання: чим відрізняється архітектор, до компетентностей якого відноситься вміння проектувати інтер'єри та оформлювати їх, від дизайнера середовища?

Відсутність базових знань з архітектури перетворює проекти дизайнерів середовища на більш-менш ефектні картинки. Ландшафтний дизайн вимагає знань з ботаніки, агрономії, квітникарства, що теж не просто забезпечити у непрофільному навчальному закладі. Графічний дизайн на сьогодні розділився на два потужні напрямки: дизайн реклами та дизайн видавничої друкованої продукції. У цій галузі виділяється фірмовий стиль, шрифтовий дизайн, дизайн обкладинок книжок та журналів, фотографії, ілюстрації та колажі як складові верстки видань. Графічні редактори комп'ютерних програм дозволяють утворювати графічні форми в імітації будь яких графічних традиційних технік. Тут теж виникає питання: чим відрізняється художник-графік від графічного дизайнера? Конкретизована відповідь чітко окреслює масив компетентностних знань та вмінь й практичних навичок фахівців графічного дизайну.

Будь який напрям підготовки з дизайну вимагає опертя на промислові новітні технології та матеріали, тому опанування комп'ютерних технологій стає першочерговим в професіональному навчанні на всіх рівнях освіти. Не можна ігнорувати футурорекомендації Томаса Мальдонадо, автора розробки системного дизайну, котрий визначав рівні освіти у галузі дизайну (Ульмська школа). Він доводив, що для розробки дизайн-форми пульта управління космічним кораблем потрібен найвищий рівень технічних знань на відміну від створення дизайн-форм посуду або простої побутової техніки. [3] На сьогодні, коли електронні котеджі або розумні будинки стали реальністю, коли тривимірний друк різних матеріальних форм набирає обертів у геометричній прогресії, коли розробляються біологічні матеріали з запрограмованими якостями, вища освіта стала перед потребою розв'язання складних завдань з підготовки висококласних фахівців дизайну.

Розглянемо всі позитивні та негативні боки формування фахівця дизайну у Миколаївській філії, що на сьогодні є відокремленим підрозділом КНУКіМ. По-перше, Миколаївський філіал (а з початку факультет) Київського інституту культури призначався для підготовки спеціалістів бібліотечної справи та фахівців сфери дозвілля. Й ніяким чином не перебирав на себе функції консерваторії або ВНЗ образотворчого мистецтва. Робочі місця випускникам інституту культури широко представляли сільські будинки культури та бібліотеки міста й області. З розпадом СРСР та утворенням самостійної соборної України потужна хвиля відродження української культури призвела до відкриття напрямку декоративно-прикладного мистецтва у двох головних спрямуваннях: ручна художня обробка тканини та художня обробка деревини. Розвиток художньої обробки металу стояв на черзі, але для цього потрібно було організувати потужну матеріальну базу. Розвиток кераміки (гончарства) попри свою привабливість в котрій історично раз зазнав поразки, тому що в нашій місцевості відсутня гончарна глина у промислових об'ємах. Хочу нагадати, що ще за часів царської імперії бізнесмени з Голландії, Німеччини, Бельгії намагалися налагодити виробництво якісної цегли та черепиці у нашій місцевості, але ці експерименти вдалими не були. З часів СРСР у нашому місті були відкриті цегляні невеликі заводи, що не набули потужного розвитку саме

з-за якості сировини. Тому ідея розробки посуду в етнічних формах не набула втілення у матеріал.

Ручні технології ткацтва та різьблення запроваджувалися у навчальному процесі з метою підготовки керівників позашкільних гуртків, студій у районних будинках культури. На базі більш ніж десятилітньої організації ДПМ органічно й відповідно вимогам часу виник напрям дизайну у трьох розгалуженнях: дизайн середовища, дизайн одягу й графічний дизайн. Дизайн середовища стане перспективним напрямком освіти у нашій філії тільки за умов впровадження інженерно-технічних дисциплін. А це суперечить виключно гуманітарній основі нашого ВНЗ. Важливим є те, що контингент абітурієнтів у більшості представляє художньо-творчо орієнтованих індивідів з дуже слабкою базою знань з точних наук (математика, фізика). За сьогоdnішнього стану доцільно орієнтувати навчальний процес на підготовку фахівців з оформлення театральної сцени та шоу-майданчиків. Тоді й напрям дизайну одягу логічно орієнтувати на створення та виготовлення сценічних костюмів та утворення одягу сцени. Костюмери й бутафори-декоратори потрібні будуть завжди! У цій ситуації дизайнери професійно будуть розробляти проекти оформлення сцени, проекти матеріальних театральних форм, проекти оформлення відкритих шоу-майданчиків з задіянням високих технологій. Таким чином напрям дизайну у нашому ВНЗ отримує власну нішу у вихованні бакалаврів.

Потужна перспектива розвитку галузі графічного дизайну стане реальністю теж за конкретних умов змінення матеріальної бази (наявність потрібної апаратури: комп'ютери з новітніми версіями графічних редакторів, фото й відеотехніка, плазмові екрани, принтери для друку кольором на різних матеріальних носіях, а з часом й тривимірні принтери, наявність швидкого Інтернету). Формування фахівців графічного дизайну спирається на ручні технології, що допомагає сформувати професіоналізм композиційного мислення, відчуття міри та художнього смаку, розуміння великої форми та стилю. Набуття навичок стилізації сприяє підвищенню професійної роботи вже у графічних редакторах. Сфера реклами та видавнича діяльність завжди будуть надавати робочі місяця, як у звичайній формі, так й у формі фрилансу. Взагалі, дизайн – це форма, що відповідає функції, котра детермінується стилем.

Графічний дизайн – це шрифт, колір, форма продукту й стиль. Адже будь-яка інформація доноситься словом, яке має графічну форму – букви. Якщо інформація подається через анімаційні зображення без написів, то супроводжується звуком – музикою та начитуванням тексту. За умов потужної матеріальної бази може розвиватися й медіа-дизайн. Вихід на активну роботу з віртуальною реальністю теж вимагає від фахівців з вищою освітою потрібного рівня технічних знань (ІТ). Простих виконавців – дизайнерів нескладних форм масового тиражування доцільно готувати у коледжах. Адже вища освіта передбачає опанування навичок наукової діяльності.

З метою бути відповідними вимогам сучасної вищої освіти на кафедрі дизайну організовано студентський науковий гурток дизайну шрифтової

графіки, що є авторським. Головною метою стало залучення до наукової діяльності молоді. Цілями роботи зазначеного гуртка є набуття вмінь системного аналізу інформації, розвитку критичного мислення на базі головних діалектичних законів.

Потрібно наостанок зазначити, що студенти графічного дизайну вже кілька разів брали участь у Всеукраїнському студентському конкурсі книжкового знаку пам'яті Фелікса Кідера (ХНТУ, Херсон), де були відзначені дипломами та грамотами. Також представляли свої роботи на Всеукраїнському фолк-фестивалі «Великодня писанка» (Київ), де посіли 2-ге та 3-є місця.

Висновками вище наведеного аналізу стану та перспектив розвитку дизайну у ВП «МФ КНУКіМ» є те, що:

- потрібно технічно бути відповідними викликам високих технологій – потрібна потужна матеріальна база та матеріальне забезпечення;

- потрібно до навчальних планів ввести спеціальні дисципліни інженерно-технічного циклу;

- потрібно інсталиувати й періодично оновлювати графічні програми;

- потрібно ввести індивідуальні заняття або заняття у малих групах (3-5 осіб), щоб проводити наукові дослідження;

- потрібна співпраця з потужними базами практик: рекламні агенції та видавництва (графічний дизайн); сценічні та шоу-майданчики для практичного задіяння дизайнерів середовища й конкретизувати: театральну-сценічне середовище;

- потрібно більш конкретизувати й напрям дизайну одягу й орієнтувати на сценічний костюм, що є більш відповідним змісту ВНЗ культури й мистецтв.

Перспективними напрямками дизайну в ВП «МФ КНУКіМ» є:

- графічний дизайн (наявність комп'ютерного приладдя та графічних редакторів, викладачів практиків та теоретиків), котрий за умов виконання усіх вище названих «потрібно» вийде на новій та вищій рівень освітнього процесу;

- дизайн одягу, котрий за умов переорієнтації на створення сценічного костюму та одягу сцени, спроможний задовольняти й потреби у розробці оформлення столової білизни закладів харчування та закладів для поселення туристів (наявність швейного обладнання, котре потребує модернізації, викладацький склад потребує професіонала – театального костюмера);

- WEB-дизайн – забезпечення підготовки виконавців з оформлення сторінок сайтів.

Перспективи розвитку дизайну середовища є проблематичними, тому що не визначено конкретно зміст цього напрямку. Якщо вважати змістом оформлення інтер'єрів, то тоді потрібна база архітектурно-будівельних знань, що суперечить концепції ВНЗ культури та мистецтв (відсутнє на сьогодні професійне забезпечення комп'ютерними програмами ArchiCAD або Revit; потреба у залученні до навчального процесу фахівців, що володіють цими програмами, з практичним досвідом та нахилом до викладання). Мусимо акцентувати на тому, що 3D MAX – програмний комплекс, котрий призначено вирішенню складних завдань з математичного моделювання. Використання



такого суперінтелектуального продукту у створенні картинок з інтер'єрного оформлення є профанацією та невіглаством. Це все одне, що забивати цвях мікроскопом. Новітні технології та матеріали з запрограмованими якостями, й технології енергозбереження та підвищення якості життя вимагають серйозної технічної освіти, що не можливо отримати в університеті культури.

Потрібно бути реалістами й удосконалювати саме ті напрямки дизайну (графічного та театрального костюму й одягу сцени), які органічно належать галузі культури.

І на останок: вже сьогодні потрібно враховувати глобальні прогнози у сфері освіти та її модернізації такими явищами високих технологій як *доповнена реальність*. Що логічно приводить до ситуації не запам'ятовування якихось обсягів знань, а до постійного вдосконалення мислення: аналізу інформації, вмінь робити швидко й вірно певні висновки та вміння складати прогнози щодо результатів вирішення конкретних проблем.

### **Список використаних джерел:**

1. Антонович, Є.А. Проблеми теорії дизайну: культурологічний вимір [Текст] / Є.А. Антонович // Становлення і розвиток етнодизайну: український та європейський досвід. Кн. 1: зб. наук. праць / упорядн. і відп. ред. Є.А. Антонович. – Полтава: Полтавський літератор, 2012. – С.22-29.

2. Черкесова І.Г. Поняття «Дизайн середовища» у контексті дизайн-освіти [Текст] І.Г. Черкесова // Інновації в суднобудуванні та океанотехніці : Матеріали III Міжнародної науково-технічної конференції. – Миколаїв: НУК, 2012. – С. 649-651.

3. Tomas Maldonado. Томас Мальдонадо. Дизайнер и теоретик дизайна, художник, педагог. И всё-таки красота первична! - [Електронний ресурс]. - Режим доступа: <http://museum-design.ru/teoreticheskiye-osnovy-kultury-i-dizayna-tomasa-maldonado/>. – Заголовок з екрану..