



**Original Article: SVILUPPO DELLE COMPETENZE PROFESSIONALI IN STUDENTI -
DESIGNER SIGNIFICA TECNOLOGIE DI PROGETTAZIONE**

Citation

Tohchukova D.Z. Sviluppo delle competenze professionali in studenti - designer significa tecnologie di progettazione. *Italian Science Review*. 2015; 2(23). PP. 75-78.
Available at URL: <http://www.ias-journal.org/archive/2015/february/Tohchukova.pdf>

Author

D.Z. Tohchukova, Karachay-Cherkessia State University, Russia.

Submitted: February 08, 2015; Accepted: February 18, 2015; Published: February 28, 2015

Allo stato attuale del liceo russo è uno sviluppo attivo del SESF FPS nuova generazione, nuove tecnologie praticate preparare gli studenti a carriere future. Educazione Design, e il sistema educativo nel suo complesso, trasformate attivamente. Molti ricercatori hanno notato che il design è sempre più una missione di integratore sociale e culturale di interazione sociale attraverso l'arte. Le moderne tecnologie dell'informazione. In parallelo con il mondo che cambia di teoria e pratica del disegno è serie di nuove sfide per l'educazione disegno, legate principalmente al fatto che l'insegnamento del design moderno è impossibile senza l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, che mirano a formulati:

- La formazione di un pensiero attivo e creativo della persona dell'esperto futuro, pronto ad auto-sviluppo e di auto-educazione nella società dell'informazione;
- formazione dei futuri esperti idee sulle attività di arte-progetto come attività creativa volta a creare e modellare la comunicazione socio-culturale nelle informazioni del tempo;
- formazione dei futuri competenze specialistiche navigazione informativo, ricerca e flussi informativi strutturazione;

- la formazione delle abilità degli studenti per pianificare un processo multi-livello di incarnazione e piano creativo per ogni specifica attività;
- formazione di abilità degli studenti per selezionare e giustificare la scelta di strumenti e tecnologie software dal registro delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per l'attuazione di un piano creativo per ogni specifica attività;
- lo sviluppo di competenze, conoscenze e le competenze necessarie per lavorare con specifiche (a seconda di specializzazione) prodotti software [1].

Secondo la definizione L.M. Tuhbatullina [3], la competenza professionale del designer è la volontà e la capacità di progettare creativamente prodotti in conformità con le regole di regole funzionali ed estetiche, metodicamente organizzato e risolvere autonomamente i problemi e le sfide in questo settore, così come la sua samoosnivat prestazioni .

In SESF FPS in direzione 546.301,62 "Design" identificato il principale pan-culturale (PPC) e di capacità professionale (CP), che deve padroneggiare il futuro laurea in "Design". L'autore di questo articolo sta preparando scapoli - designer nella disciplina "Computer grafica e delle

tecnologie dell'informazione nel design" sulla base di Karachay-Cherkessia State University U.D. Aliev.

Lo scopo della disciplina è quello di sviluppare la comprensione degli studenti del quadro informazioni del mondo, il ruolo della tecnologia informatica in arte, design e l'attività grafica, la formazione di alfabetizzazione informatica, la cultura dell'informazione, il pensiero operativo, ricerca creativa e qualità personali richiesti nel loro lavoro professionale nel campo del design.

Questa disciplina è finalizzato alla formazione di competenze professionali CP-1 e CP-3. Di formazione di queste competenze gli studenti possono essere valutate per livelli (Tabella 1 e Tabella 2).

Per la formazione efficiente delle competenze professionali all'interno delle materie studiate, abbiamo implementato attivamente alla progettazione della tecnologia nel processo di apprendimento degli studenti direzione 546.301,62 - "Design" sulla base di Karachay-Cherkessia State University U.D. Aliyev.

Capire il design come nuova attività progetto creativo pone nuove sfide ai professionisti, praticanti e incoraggia auto-sviluppo e di arricchimento spirituale, che prevede l'integrazione della conoscenza umana nella progettazione di tecnologia. La caratteristica più importante dell'artista-designer è la capacità di progettare valutazione estetica dell'oggetto, o il gusto artistico, che disciplina l'immaginazione creativa ed è una condizione necessaria per la creazione di lavoro altamente soggettiva o un oggetto che soddisfa i requisiti di comfort moderni e di un alto livello di consumo. Condizioni di attività produttiva pensiero creativo e l'attuazione pratica dei suoi risultati è la capacità dell'artista-designer, architetto l'ispirazione, che è di molto sforzo, tutta la sua forza spirituale e fisica per completare la preoccupazione creatività, la recrudescenza creativo in [2].

Al workshop all'interno ci ha insegnato la disciplina "Computer grafica e delle tecnologie dell'informazione nella

progettazione di" sviluppo viene effettuata la progettazione "algoritmo", che comprende un sistema di componenti sequenziali (passi di processo): necessità - motive - scopo - compito - Informazioni - l'idea - un piano d'azione - funzionamento riflessione - valutazione; tecnologia di progettazione di algoritmi, e gli altri. La base della formazione-laboratori messi attività indipendente di ricerca degli studenti in tutte le fasi di progettazione. Nella fase di studi di pre-progetto realizzato il monitoraggio e l'analisi di oggetti di natura e dell'ambiente obiettivo; ha tenuto un mini-studio per determinare il piano sulla base dei requisiti di studio; ha condotto la ricerca e raccogliere informazioni dal fondo, le tradizioni, e la prospettiva storica sul mondo degli oggetti, l'adeguatezza del metodo basato sul design, la rapida ricerca di materiali, sperimentare con loro e la loro lavorazione. Il lavoro degli studenti è effettuata su una tavoletta grafica, realizzata nei programmi Photoshop, CorelDraw, ArchiCAD.

Nell'ambito della formazione pratica viene effettuata per creare fumetti, manifesti. Un risultato dell'attività di progetto è il prodotto (prodotto) e la cartella di design che accompagna il processo creativo e contenente i risultati della analitico-sintetica, attività tecnologiche, la documentazione tecnica e la sintesi del progetto. Corsi nello sviluppo di progetti basati sul principio di laboratorio creativo in un clima di allentamento, la libertà di scelta, discutere dei problemi e delle idee multivariate, il dialogo e la consultazione con l'insegnante e con i membri dei team creativi. Presentazione e protezione di progetti creativi si svolge su un impiego ufficiale in forma di esame creativa, una mostra di opere, concorsi e gare. Va inoltre notato che il successo di operazioni complesse, accatastato sull'attuazione del potenziale creativo di studenti - designer. È possibile solo con un alto livello di competenza professionale dei docenti dell'istruzione superiore e continuo lavoro in una modalità innovativa [1].

Dato il fatto che la nostra università - Karachay-Circassia State University U.D. Aliyev - una grande missione per eseguire la manutenzione e la valorizzazione del patrimonio culturale dei popoli del Karachay - Cherkess Repubblica, il tema costante di progetti di design sono elementi di arti e tradizioni sono un riflesso di epica culturale Karachai, circasso e altri popoli del Caucaso del Nord. Questo crea inoltre gli studenti - orgoglio designer e il desiderio di essere portatori di brillanti culturale - patrimonio storico del suo popolo per mezzo di progettazione

In sintesi, si può notare che gli studenti siano in grado di trovare un argomento interessante del progetto, e stanno mostrando crescente interesse per pratiche, progetti significativi, tenendo conto delle caratteristiche regionali, nazionali dell'università, città, nazione. Esecuzione di tali progetti di design, gli studenti

acquisiscono esperienza professionale, che vedono i risultati reali, riconoscono l'importanza della loro futura professione e la possibilità di realizzare se stessi per il bene della società, la sua gente e le loro famiglie.

References:

1. Larina O.V. Activation of art-project activities design students by means of information and communication technologies. Proceedings of the Nizhny Novgorod State Technical University. P. 292 - 300
2. Fartak L.I. 2014. Implementing cognitive-creative potential of students in the development of design technology. Festival pedagogical ideas.
3. Tuhbatullina L.M. 2010. Composition and structure of the creative component of professional competence designer. Proceedings of Volgograd State Technical University. V. 7. p. 134 - 139.

Tabella 1

Livelli di formazione dei degli studenti CP - 1

CP-1: la capacità di analizzare e determinare i requisiti per il progetto di design; preparare un progetto di design dettagliata specifica dei requisiti; la capacità di sintetizzare una serie di possibili soluzioni al problema o si avvicina alla realizzazione del progetto di costruzione; scientificamente giustificare le loro pronoste	
Sapere:	
Livello 1	le basi della progettazione grafica;
Livello 2	fondazioni e modelli policrome di selezione di combinazioni di colori armoniosi, plasmare e le caratteristiche spaziali di colore;
Livello 3	pacchetti grafici, utilizzati in ingegneria informatica.
Competenza:	
Livello 1	approfittare delle nuove tecnologie dell'informazione per la progettazione;
Livello 2	sviluppare autonomamente varie tecnologie avanzate di progettazione grafica;
Livello 3	implementare idee progettuali graficamente.
Proprio:	
Livello 1	moderna cultura di carattere;
Livello 2	metodi di lavoro con il colore e il colore composizione;
Livello 3	metodi di lavoro in prototipazione e simulazione.

Tabella 2

Livelli di formazione dei degli studenti CP - 3

CP-3: la capacità di sviluppare un'idea progettuale, basata sull'approccio concettuale e creativo per risolvere problemi di progettazione; possibili modalità di armonizzazione di forme, strutture, impianti e sistemi; complesso funzionale, soluzioni composite	
Sapere:	
Livello 1	possibili modalità di armonizzazione di forme, strutture, impianti e sistemi
Livello 2	varie tecniche artistiche di rappresentazione dell'oggetto
Livello 3	diversi media artistici nello sviluppo di progetti
Competenza:	
Livello 1	sviluppare un'idea di progetto, basato sull'approccio concettuale e creativo per risolvere problemi di progettazione; possibili modalità di armonizzazione di forme, strutture, impianti e sistemi
Livello 2	applicare diversi media artistici nello sviluppo di progetti;
Livello 3	valutare le tecniche artistiche utilizzate nei progetti.
Proprio:	
Livello 1	capacità di sviluppare un'idea progettuale, basata su un approccio creativo alla soluzione dei problemi di progettazione;
Livello 2	armonizzazione dei metodi di forme, strutture, impianti e sistemi;
Livello 3	diversi media artistici nello sviluppo di progetti.