

УДК 72.012.8 +
747:728.5

САФРОНОВА О. О.

elrossa@ukr.net

Київський національний університет технологій та дизайну

DOI:10.30857/2617-
0272.2018.1.12.**ВПРОВАДЖЕННЯ В НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ПРИНЦИПІВ
ЛЮДИНО-ОРІЄНТОВАНОГО ПІДХОДУ В ДИЗАЙНІ
АРХІТЕКТУРНОГО СЕРЕДОВИЩА**

Мета. Виявлення сутності поняття людино-орієнтованого підходу в дизайні середовища в його сучасному розумінні і оцінка практики його впровадження в навчальний процес.

Методика. Використано методи: системного аналізу наукових публікацій за тематикою дослідження; порівняльного аналізу сучасних методик і методів дизайн-проекування, досвіду впровадження стратегій людино-орієнтованого підходу в навчальний процес.

Результати. Проведений гносеологічний аналіз витоків людино-центричного підходу в дизайні, визначене поняття сучасній стратегії людино-орієнтованого дизайну в проектуванні середовища, надані рекомендації щодо впровадження сучасних стратегій дизайну в навчальний процес.

Наукова новизна. Вперше поняття людино-орієнтованого підходу в дизайні середовища розглядається як стратегія дизайну, що має характерні ознаки і етапи.

Практична значимість. Надані пропозиції щодо ефективного впровадження методів стратегії людино-орієнтованого дизайну в навчальний процес.

Ключові слова: людино-орієнтований підхід, навчальний процес, дизайн архітектурного середовища, дизайн-мислення, людино-орієнтований дизайн, емпатійний дизайн.

Вступ. Особливості становлення і трансформації освітніх програм дизайну середовища визначаються тими загальними тенденціями, що спостерігаються як в архітектурному проектуванні міського середовища, так і в промисловому дизайні. Декларується, що сьогодні ми маємо справу з новим поколінням методів дизайну, в основу яких положений людино-орієнтований і міждисциплінарний підхід, коли кожен об'єкт проектування може стати об'єктом дизайну, а сам дизайнер виступає як синтезатор знань [1].

Звідси і виникнення поряд з новими поняттями в проектуванні (наприклад, інклюзивний дизайн) стратегій та методів, які використовують і розкривають творчий потенціал не тільки дизайнера, а й усіх учасників процесу проектування: партисипативне проектування (архітектура); плеймейкінг (placemaking); дизайн-мислення (Design Thinking) тощо.

Рефреймінг дизайн-освіти був започаткований і отримав розвиток в країнах, відомих своїми школами дизайну. Це перш за все, США, Італія, Англія, де змінились традиційні організаційні форми освіти, пов'язані з посиленням комунікаційної складової в дизайні, орієнтацією на учасників ринку – споживача і замовника. Зміни відбуваються на рівні трьох основних

складових дизайн-освіти: методології проектування, що забезпечує онтологічні компетентності фахівців; способах інтеграції дизайну у виробничі процеси (маркетингові, менеджерські, комунікативні компетенції); інструментальній підготовці студентів, що базується, перш за все, на комп'ютерному моделюванні [2].

Особливу увагу в освітніх системах передових університетів світу сьогодні приділяють розвитку дизайн-мислення. У різних контекстах цей термін розуміють як: 1) творчу компетентність або креативність мислення [3]; 2) методику створення інновацій, що широко тиражується Школою Дизайну (D. School) університету м. Стенфорд (США), застосовну до всіх видів дизайну, в тому числі і до вирішення бізнес-завдань. Особливості останньої методики були розглянуті автором у роботі [4]. Ідея гуманізації, як створення дружнього для людини простору, є ключовою у рішенні завдань з архітектурного проектування і дизайну середовища. Так, за думкою видатного фінського архітектора, А. Аалто: «Справжня архітектура тільки там, де в центрі – людина з усіма її трагедіями і комедіями». Серед ключових понять, які сьогодні використовуються в науковій літературі щодо дизайн-проектування, ідея гуманізації середовища часто розглядається як

синонім поняття людино-орієнтованого або інакше людино-центричного підходів (в зарубіжній науковій літературі - *Human-Centered approach* або *People-Centered approach*) до проектування. В той же час науковий підхід до розробки методології проектування вимагає чіткого визначення понять, якими оперує науковець – дизайнер.

Метою статті є визначення сутності поняття людино-орієнтованого підходу в дизайні середовища в його сучасному розумінні і оцінка практики його впровадження в навчальний процес.

Основна частина. Витоки терміну «людино-орієнтований підхід» («людино-центричний підхід») слід шукати в сфері започаткування і розвитку (40-70 роки минулого століття) недирективної або клієнтоцентрованої психотерапії. Людино-орієнтований підхід отримав надзвичайне поширення в 60-70-ті роки ХХ ст., справивши вагомий вплив на всю область психотерапевтичної і консультаційної практики і ставши одним з джерел гуманістичної психології (одного з напрямів сучасної психологічної науки, що виник на початку 60-х років в США). Її основоположниками і визнаними лідерами вважаються Карл Роджерс, а також Абрахам Маслоу [5]. Одним з основних наукових постулатів теорії К. Роджерса є: поняття про три «необхідні і достатні умови» міжособистісного спілкування з пацієнтом, що сприяють особистісному розвитку і забезпечують конструктивні особистісні зміни («безумовне позитивне прийняття іншої людини», «активне емпатичне слухання», «конгруентне самовираження в спілкуванні»); уявлення про стадії перебігу групового процесу психотерапії, що відповідають зазначеним соціально-особистісним умовам, а також їх закономірні терапевтичні результати. У центрі уваги теоретичних робіт К. Роджерса – розвиток уявлень про емпатію, сутність яких, складається по-перше, в необхідності збереження психологічної дистанції між учасниками процесу емпатії або, іншими словами, відсутність в емпатії ототожнення між переживаннями емпатуємого і емпатуючого (на відміну від процесу емоційної ідентифікації), по-друге, наявність в емпатії співпереживання (яким би за своїм знаком і змістом не було переживання емпатуючого), а не просто

емоційно позитивного ставлення (симпатії) емпатуючого до емпатуємого; по-третє, динамічний (процес, дія), а не статичний (стан, здатність) характер феномена емпатії [6].

Термін «орієнтований на людину дизайн» з'явився вже пізніше і заснований на терміні «орієнтований на користувача дизайн», що пов'язаний з роботами дослідної лабораторії Дональда Нормана в Каліфорнійському університеті в Сан-Дієго в 1980-х роках в області розробки інтерактивних комп'ютерних систем. Вперше у відношенні до дизайну термін був застосований в роботі [7]. Надалі у міжнародному стандарті ІСО 9241-210: 2010 «Ергономіка взаємодії людина-система. Частина 210. Людино-орієнтоване проектування інтерактивних систем» було визначено шість характеристик процесу проектування інтерактивних комп'ютерних систем, орієнтованого на людину (людино-центричного) [8]:

- a) проектування має бути засноване на точному визначенні можливих користувачів, завдань і середовища;
- b) користувачі повинні бути залучені в проектування і розробку;
- c) для поліпшення проекту повинна бути виконана його людино-орієнтована оцінка;
- d) вдосконалення проекту має бути ітеративним;
- e) проект повинен враховувати досвід користувача;
- f) в групу проектування повинні бути включені фахівці з навичками і знаннями в різних галузях.

Існує багатий досвід успішного використання наведеної стратегії в дизайн-проектуванні. Наразі компанії ІКЕА, Lego, Google, Facebook, Apple, що досягли певних досягнень у впровадженні своєї продукції, в більшій мірі фокусують свою увагу на оцінці емоційного зв'язку між своїми продуктами і споживачем, ніж на технології.

Прикладом стратегії проектування, що найбільш повно відображає людино-орієнтований підхід в дизайні сьогодні слід визнати стратегію дизайн-мислення (*Design Thinking*) широко тиражовану Школою Дизайну (*D. School*) університету м. Стенфорд (США) і детально описану в книзі Тіма Брауна – одного з розробників стратегії

[9]. У центрі стратегії – робота в команді, як обов'язкова умова розвитку креативності особистості, залучення як замовників так і споживачів до роботи в команді, активне застосування найрізноманітніших методів соціологічних або маркетингових досліджень для досягнення емпатичного розуміння користувача і його потреб на стадії передпроектних досліджень, ітеративний процес пошуку рішень з використанням методів колективного пошуку ідей до тих пір, поки тестування прототипу користувачем не дасть позитивного результату.

Відповідно до вищесказаного, процес орієнтованого на людину проектування передбачає не тільки командну роботу, включення в процес проектування фахівців з навичками і знаннями в різних галузях, а й тестування прототипу (макет, ескізний проект тощо) користувачем.

При цьому одним із широко використовуваних інструментів людино-орієнтованого дизайну, який іноді називають емпатичним, є створення вигаданих персонажів, що мають всі характеристики споживача (користувача) і включають крім усього іншого, демографічну інформацію про нього, необхідну для розробки продукту або послуги. При розробці дизайн-проекту враховуються особливості цього уявного персонажу [4, 10].

Отже сьогодні ми маємо справу з удосконаленими методами і стратегіями дизайн-проектування, орієнтованими на можливість емпатичного розуміння дизайнером вимог користувача з метою визначення необхідних якостей продукту дизайну. Такий вектор розвитку стратегій дизайну (людино-орієнтований дизайн) вимагає перегляду традиційних методів проектування в навчальному процесі, де студенти працюють, як правило, з віртуальним замовником і віртуальним споживачем. Зрозуміло, що магістерське дипломне проектування в дизайні середовища, яке, як правило, передбачає проведення студентом власних соціологічних або маркетингових досліджень для виявлення потреб користувача, є кроком до засвоєння технік людино-орієнтованого дизайну. Однак, як правило, оцінка концепції простору (тестування), спроектованого магістрантом об'єкта не проходить етап тестування споживачем, а статистична оцінка

достовірності отриманих результатів соціологічних досліджень їх вподобань, проводиться не завжди коректно. У кращому випадку, є реальний замовник дизайн-проекту, який не завжди може оцінити відповідність якості дизайну потребам споживача. Оцінку теорії питання і результатів проектування дають члени комісії – професійні архітектори і дизайнери, які мають досвід проектування аналогічних об'єктів і оцінюють проблеми проекту з точки зору існуючих вимог до професійного проектування, що можливо розцінювати як тестування простору споживачем лише в певній мірі.

З цієї точки зору, очевидно, окрім використання ігрових технологій (рольові ігри, в яких обговорення і тестування будь-якого студентського ескізного проекту або клаузури проводиться на навчальних заняттях студентською аудиторією за участю викладача-керівника проекту), корисним було б залучення студентів до проектування реальних об'єктів середовища, відпрацювання навиків командної роботи над проектом і оприлюднення отриманих результатів не тільки перед замовником, але і серед аудиторії споживачів для отримання відгуків (тестування). Наприклад, плакати презентації проектів інтер'єрів Музею води м. Києва з наочними комп'ютерними візуалізаціями, виконані студентами кафедри дизайну інтер'єру та меблів КНУТД, були розвішані в приміщенні музею. На етапі прийняття рішень в реальному проектуванні цих просторів, архітекторами були враховані не тільки захоплені відгуки директора музею, а й його відвідувачів (споживачів). Завдання персоналізації споживача продукту дизайну з виявленням потреб узагальнених персонажів, як один з етапів освоєння принципів емпатичного дизайну, на нашу думку, доцільно ввести в передпроектний аналіз хоча б на рівні окремих навчальних проектів, починаючи з бакалаврату.

Така практика сьогодні вже реалізується на кафедрі дизайну інтер'єру і меблів факультету дизайну КНУТД, де в курсі засвоєння дисципліни «Передпроектний і проектний аналіз в дизайні (за видами дизайну)» студенти створюють узагальнені образи відвідувачів громадських просторів різного функціонального призначення, їх поведінкові сценарії на підставі спостережень і

бесід з метою подальшого використання цієї інформації в тематизації проектів. Практика показала, що виконання таких завдань, як правило, сприймається студентами з великою зацікавленістю і ентузіазмом, підвищує їх інтерес до професії, стимулює розвиток творчих здібностей.

Висновки. Людино-орієнтований підхід в дизайні середовища слід розглядати не як абстрактне поняття гуманізації простору в практиці дизайн-проекування, а як стратегію або методику дизайну, яка передбачає наявність певних етапів у процесі проектування. Сучасна орієнтація навчального процесу на розвиток компетентностей випускників вишів відповідно до потреб ринку, вимагає адаптації навчального процесу до затребуваних на ринку стратегій.

Звідси необхідність апробації в навчальному процесі як окремих етапів людино-орієнтованого підходу (наприклад, стадії емпатії – глибокого вживання в роль споживача, що неможливо без ретельного вивчення контексту, певних емоційних зусиль, розвиненої уяви; персоналізації споживача), так і варіантів стратегії в повному обсязі, наприклад, під час навчальної практики або в дипломному проектуванні.

Література

1. Ковешникова Н. А. Актуальные проблемы дизайн-образования в контексте современной теории и практики дизайна / Н. А. Ковешникова // Вестник ТГУ. – 2011. – №4 (96). – С. 151-155.
2. Зеленая книга. Промышленный дизайн / Под редакцией В.Н. Княгинина. – СПб.: Фонд «Центр стратегических разработок «Северо-Запад», 2012. – 65 с.
3. Антонова О.Є. Сутність поняття креативності: проблеми та пошуки // Теоретичні і прикладні аспекти розвитку креативної освіти у вищій школі: монографія / за ред. О.А. Дубасенюк. – Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2012. – С. 14-41.
4. Сафронова О. О. Особенности методики design thinking, як сучасної стратегії проектування в контексті дизайну середовища / О. О. Сафронова // Теорія і практика дизайну. Технічна естетика. – 2017. - Вип. 13. - С. 180-193.
5. Карягина Т. Д. Откуда в психотерапии эмпатия: К. Роджерс и его психоаналитические предшественники и последователи / Т. Д. Карягина // Консультативная психология и психотерапия. – 2012. – № 1. – С. 8–31.
6. Rogers Carl R. and Ruth C. Sanford. Client-Centered Psychotherapy. In Comprehensive Textbook

of Psychiatry, V. Ed. H. I. Kaplan and B. J. Sadock. – Baltimore: Williams and Wilkins, 1989.

7. Roy D. Pea. User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction // Journal educational computing research. – 1987. - 3(1). - P.129-134.

8. ISO 9241-210:2010 Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems, IDT.

9. Браун Т. Дизайн-мышление: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Тим Браун. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 175 с.

10. Михеева М.М. Методическое указание по курсу «История и методология дизайн-проектирования» / М.М. Михеева. – М.: МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2015. – 104 с.

References

1. Koveshnikova, N. A. (2011). Aktual'nye problemy dizayn-obrazovaniya v kontekste sovremennoy teorii i praktiki dizayna [Actual problems of design education in the context of modern theory and practice of design]. *Vestnik TGU – Bulletin of Tomsk State University*, 96, 151-155 [in Russian].
2. Knyaginina, V. (Eds.) (2012). *Zelenaya kniga. Promyshlennyy dizayn* [The Green Book. Industrial Design]. SPb.: Fond «Tsentr strategicheskikh razrabotok «Severo-Zapad» [in Russian].
3. Antonova, O.Ie. (2012). Sutnist poniattia kreatyvnosti: problemy ta poshuky [The essence of the concept of creativity: problems and searches]. *Teoretychni i prykladni aspekty rozvytku kreatyvnoi osvity u vyshchii shkoli: monohrafiia – Theoretical and applied aspects of the development of creative education in higher education: monograph*. Dubaseniuk O.A. (Ed.). Zhytomyr: Vyd-vo ZhDU im. I. Franka, 14-41 [in Russian].
4. Safronova, O. O. (2017). Osoblyvosti metodyky design thinking, yak suchasnoi stratehii proektuvannia v konteksti dyzainu seredovyscha [Features of the design thinking method as a contemporary design strategy in the context of the design environment]. *Teoriia i praktyka dyzainu. Tekhnichna estetyka – Theory and practice of design. Technical Aesthetics*, 13, 180-193 [in Ukraine].
5. Karyagina, T. D. (2012). Otkuda v psikhoterapii empatiya: K. Rodzhers i ego psikhoanaliticheskie predshestvenniki i nasledovateli [Where in psychotherapy empathy: K. Rogers and his psychoanalytic predecessors and followers]. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya – Advisory psychology and psychotherapy*, 1, 8–31 [in Russian].
6. Rogers, Carl R., and Ruth, C. Sanford. (1989) Client-Centered Psychotherapy. In *Comprehensive Textbook of Psychiatry*, V. Ed. H. I. Kaplan and B. J. Sadock. Baltimore: Williams and Wilkins [in English].
7. Roy D. (1987). Pea. User Centered System

Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction. Journal educational computing research, 3 (1), 129-134 [in English].

8. ISO 9241-210:2010 «Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems», IDT. [in English].

9. Braun, T. (2012). *Dizayn-myshlenie: ot razrabotki novikh produktov do proektirovaniya biznes-*

modeley [Design thinking: from designing new products to designing business models]. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber [in Russian].

10. Mikheeva, M.M. (2015). *Metodicheskoe u kazanie po kursu Istoriya i metodologiya dizayn-proektirovaniya* [Methodical course on the course History and methodology of design- designing]. Moscow: MGTU im. N.E. Bauman [in Russian].

ВНЕДРЕНИЕ В УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС ПРИНЦИПОВ ЧЕЛОВЕКО- ОРИЕНТИРОВАННОГО ПОДХОДА В ДИЗАЙНЕ АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ САФРОНОВА Е.А.

Киевский национальный университет технологий и дизайна

Цель. Выявление сущности понятия человеко-ориентированного подхода в дизайне среды в его современном понимании и оценка практики его внедрения в учебный процесс.

Методика. Используются методы: литературно-системного анализа научных публикаций по тематике исследования; сравнительного анализа современных методик и методов дизайн-проектирования; опыта внедрения стратегий человеко-ориентированного подхода в учебный процесс

Результаты. Проведен гносеологический анализ истоков человеко-ориентированного подхода в дизайне, определено понятие современных стратегий человеко ориентированного дизайна в проектировании среды, даны рекомендации по внедрению стратегий человеко-ориентированного подхода в учебный процесс.

Научная новизна. Впервые понятие человеко-ориентированного подхода в дизайне среды рассматривается как стратегия дизайна, которая имеет характерные признаки и этапы.

Практическая значимость. Представлены предложения по эффективному внедрению методов стратегии человеко-ориентированного дизайна в учебный процесс

Ключевые слова: *человеко-ориентированный подход, учебный процесс, дизайн архитектурной среды, дизайн-мышление, человеко-ориентированный дизайн, эмпатический дизайн.*

IMPLEMENTATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF PRINCIPLES OF THE HUMAN- CENTER APPROACH TO THE DESIGN OF ARCHITECTURAL ENVIRONMENT SAFRONOVA O.O.

Kiev National University of Technologies and Design

Purpose. To identify the essence of the concept of a human-oriented approach in the environmental design in its modern understanding and to evaluate the practice of its implementation in the learning process.

Methodology. The methods used: the literary-system analysis of scientific publications on the subject of research; a comparative analysis of modern techniques and methods of design-engineering; experience in implementing human-oriented approaches in the learning process

Findings. An epistemological analysis of the origins of the human-oriented approach in design was carried out, the concept of modern human-oriented design strategies in the of the environmental design was defined, and recommendations for implementing the strategies of the human centered approach in the learning process.

Originality. The concept of a human-oriented approach in environmental design is considered as a design strategy that has specific features and stages for the first time.

The practical value. proposals were presented for the effective implementation of the methods of the strategy of human-oriented design in the educational process.

Keywords: *human-oriented approach, environmental design, educational process, design thinking, human-oriented design, empathy design.*