

ВОПРОСЫ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ КНИЖНОЙ ПРОДУКЦИИ СТУДЕНТАМИ НА ПЕРВОМ КУРСЕ ОБУЧЕНИЯ

Попова Д.М., Рассказова П.С.

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Оренбургский государственный университет», г. Оренбург**

Учебный план обучения студентов-дизайнеров направления *Дизайн* профиля *Графический дизайн* предполагает выполнение курсовых проектов по дисциплине «Проектирование» со второго семестра обучения. Сам процесс проектирования подразумевает применение на практике навыков и теоретических знаний студентов-дизайнеров. Курсовой проект «Дизайн детской книжки-игрушки» – это творческий процесс, требующий от студента знаний по разным дисциплинам (цветоведение, компьютерная графика, эргономика, художественное техническое редактирование) и умения находить нужную информацию в потоке Интернет-ресурсов. Студент сталкивается с тем, что на многих сайтах не содержится актуальная исчерпывающая информация, лишь встречается разрозненный несистематизированный теоретический материал.

Актуальность данного исследования неоспорима, ведь с быстрым ростом технологий дизайнеру необходимо создавать книги, которые смогут привлечь внимание детей и через игру привить любовь к чтению, развить креативность, сформировать эстетический вкус. Чтобы сделать книгу конкурентоспособной и интересной для детей, мало создать книгу стандартного формата. Время «прямоугольников» сменилось вехой объемных интерактивных трансформирующихся в пространстве книг.

Возникла острая необходимость в создании справочника для студентов-дизайнеров, в котором будет аккумулирована информация по теме детских книг. В дальнейшем планируется создание электронного обучающего справочника, в котором будут собраны и систематизированы материалы по этапам концептуального проектирования детской книжки-игрушки. В справочнике будут представлены видеоролики о бумажных замках, а в таблицах будет систематизирован материал о технологиях, которые можно применять при создании книжек-игрушек.

В литературе по детским книжным изданиям сам процесс проектирования представлен очень хаотично, что затрудняет последовательность работы над книжной конструкцией и концепцией в целом. Поэтому, на наш взгляд, стоит определиться с этапами концептуального проектирования детской книжки-игрушки, что позволит выявить основные методические задачи проектирования. Процесс проектирования представлен на рисунке 1.

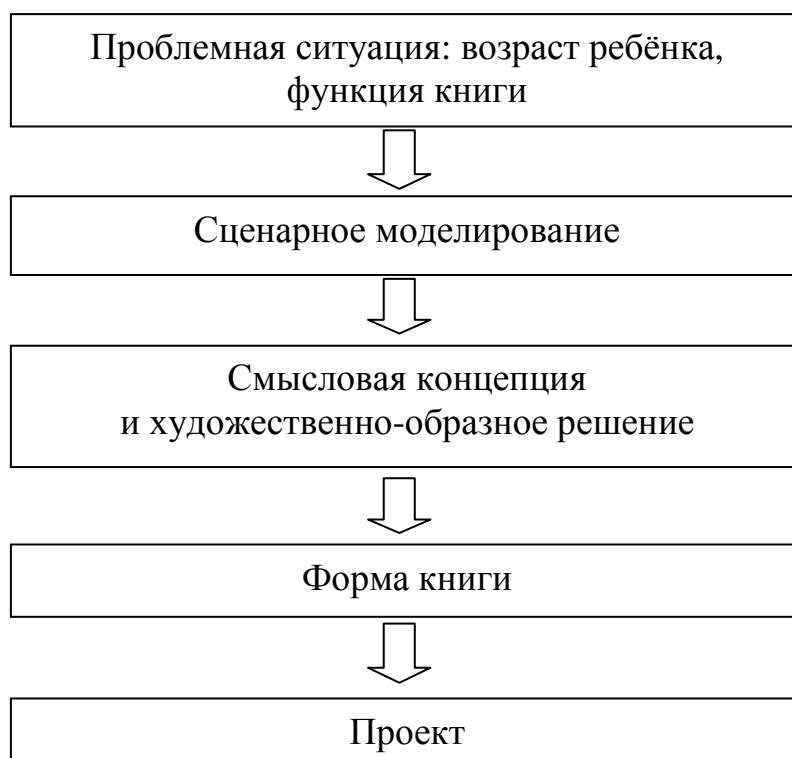


Рисунок 1 – Схема процесса проектирования

Электронный справочник в будущем даст возможность быстрого доступа студента к полезной информации о процессе проектирования книжки-игрушки и вдохновения. Для выявления основных вопросов при проектировании детского книжного издания в рамках исследования были разработаны вопросы анкеты и проведено анкетирование группы 13Д(б)ГД («графический дизайн»: архитектурно-строительный факультет Оренбургского государственного университета). Анкета содержит 2 блока вопросов, ответы на которые помогают выявить основные проблемы, с которыми сталкиваются студенты на каждом этапе проектирования. Ниже приведены вопросы анкетирования с ответами студентов.

1 блок: «Поиск информации, анализ аналогов»

1. При поиске информации в Интернете на тему дизайна книжки-игрушки, какой объем просматриваете:

- а) не смотрю – 0
- б) 1-2 источника (сайта или картинки) – 4
- в) больше 3-х – 9

2. Какой материал не удалось найти в Интернете:

- а) про материалы для создания книжек-игрушек (бумага, ткань и пр.) – 4
- б) про технику исполнения иллюстраций – 2
- в) про конструктивные виды книжек-игрушек – 3
- г) про современные тенденции в области дизайна книжек-игрушек – 6
- д) про эргономику (про возрастные особенности и пр.) – 4

3. Какой материал просматривали:

- а) фотографии книжек-игрушек – 13
- б) статьи по дизайну книжек-игрушек – 5
- в) статьи по психологии, по эргономике – 2
- г) косвенные аналоги – 7

4. Опирались на аналоги при создании книжки-игрушки:

- а) опирался на аналоги, но пытался привнести свое в уже созданное – 10
- б) пытался создать принципиально новое – 4
- в) копировал аналог с небольшими изменениями -

5. Смотрели косвенные аналоги или искали информацию только по теме книжка-игрушка:

- а) смотрел косвенные аналоги – 7
- б) смотрел только по теме книжка-игрушка – 6

6. Смотрели книжки-игрушки различные по произведениям или только по своему произведению:

- а) смотрел различные книжки-игрушки, не зависимо от произведения – 13
- б) смотрел только по своему произведению -

7. На что потратили больше времени на теорию или практику:

- а) больше времени потратил на поиски информации (аналогов, статей) – 2
- б) больше времени потратил на создание книжки-игрушки – 11

8. Вы посещали книжный магазин для вдохновения:

- а) да – 8
- б) нет – 5

9. Необходимо ли просматривать уже созданные работы студентов:

а) просмотр уже созданных студентами книжек мешает в создании собственной книжки – 2

- б) вдохновляет и помогает – 11

10. Какие книги при изучении аналогов (из Интернета, в книжном магазине и др.) по теме книжка-игрушка запомнились больше всего: Книжка-панорама «Волшебник Изумрудного города», «Кот в сапогах», «Снежная королева», «Алиса в Стране чудес», «Апельсин» - работа студента, из ткани, книжки-домики

2 блок: «Проблемы, возникающие при создании книжки-игрушки»

1. Вы использовали нестандартные материалы при создании книжки-игрушки:

а) да, я использовал – 9 (ткань, скотч, магниты, войлок, полимерная глина, пластик мягкий, мягкие странички из пенокартона, пенопласт, магнитные листы, разнофактурные ткани, картон)

- б) создал книгу из обычной бумаги – 4

2. На что делали упор - на конструкцию или оформление иллюстрациями:

- а) упор на иллюстративный материал – 6
- б) упор на инженерную мысль (на конструкцию) – 1
- в) конструкция и иллюстрации равноценны – 6

3. Сколько конструктивных разновидностей книжек-игрушек вы знаете?

- а) не знаю вообще -
- б) 1-3 – 7

в) больше 3-х – 6

Перечислите, какие виды книжек-игрушек вы знаете: гармошка, панорама, театр, по контуру, панорама, раскладушка, фигура, с выдвигаемыми элементами, музыкальная, с элементами из ткани, мягкая, в виде буклета, вертушка, поделка, раскраска и др.

4. Вы учитывали эргономику (отсутствие острых углов у книги или экологичность материала) при создании книжки-игрушки:

а) нет, не задумывался об эргономике – 3

б) да, изучал и учитывал эргономику – 1

в) да, учитывал, но не изучал эргономику как дисциплину, а полагался на интуицию и логику – 9

5. Вы учитывали возраст детей, для которых создавалась книга при выборе цветовой гаммы, конструкции, характере иллюстраций:

а) не задумывался о возрасте – 1

б) да, учитывал возраст – 12

6. При создании книжки-игрушки вы изучали уже созданные игры:

а) изучал только книжки-игрушки, а игры не изучал – 8

б) да, изучал игры – 5

7. Какое количество тактильных вставок и наполнителей, которые можно применить в создании книжки-игрушки, вы можете перечислить:

а) 1-3 – 7

б) более 3-х – 5

в) ни одного не знаю – 1

8. Какую технику исполнения вы использовали при создании иллюстраций для книжки-игрушки:

а) создание иллюстраций вручную – 12

б) создание иллюстраций на компьютере -

в) создание иллюстраций вручную + компьютерная обработка – 1

9. Если вы создавали иллюстрации вручную, какую технику исполнения использовали:

а) краски – 8

б) графика (тушь, карандаши и пр.) – 7

в) аппликация (из ткани, бумаги и пр.) – 1

Другое – 3 (акварель + пастель, пастель, акварель + карандаши)

10. Если вы создавали иллюстрации на компьютере, какие программы использовали:

а) создание иллюстраций в программах Adobe – 4

б) создание иллюстраций в программе Corel – 1

11. Вы воспринимаете информацию лучше:

а) через текст – 3

б) через фотографии – 12

в) через видео – 4

г) через схемы – 5

12. С какими трудностями вы столкнулись при создании книжки-игрушки: плохое знание программ, некачественная цветопередача сканеров,

трудности с конструкцией, перенос цвета созданных иллюстраций на печать, трудности при сборке книжной конструкции, сложности с версткой.

13. Ваши предложения и пожелания по дизайну книжки-игрушки: аналоги и схемы конструкций, примеры иллюстраций по возрастным критериям, больше фотографий, схемы (виды книжек-игрушек), книги современных дизайнеров, разновидность качественных иллюстраций в разных техниках, композиционные решения в иллюстрациях, разновидности шрифтов, нужны советы при выборе материала и где его найти, советы по шрифтам и их читабельности. Хочется увидеть схему от начального этапа разработки и до конечного этапа эксплуатации книги.

По результатам анкетирования сделаны следующие выводы:

1. На первом курсе у студентов-дизайнеров нет дисциплины «эргономика», что осложняет процесс проектирования макета книжной конструкции с учетом возрастных особенностей детей; нужны основные сведения про возрастные характеристики восприятия книжной продукции.
2. В справочнике должна быть информация о модульной сетке, шрифтах и правилах верстки.
3. Информация о цвете и его восприятии ребенком в разном возрасте лучше всего будет восприниматься в сравнительных таблицах.
4. Примеры исполнения иллюстраций в различных техниках художников с мировым именем позволят изучить способы создания иллюстративного материала и оформления книжной продукции.
5. Поэтапный ход подготовки файлов к печати избавит от основных ошибок при распечатке, а материал по постпечатной обработке (фальцовка, склейка книжного блока) позволит экономить время при сборке всех элементов книжного блока.

Особенностью проектирования детского книжного издания в рамках курсового проекта является включение в конструкцию игровых элементов. «Каждый элемент книжной дизайн-формы, будь то обложка, форзац или трансформирующаяся иллюстрация, содержит момент игры, побуждающий ребёнка к решению задачи и поиску ответа – обучение в веселой игре. Одним из решающих факторов является воздействие игровых элементов на дизайн-форму, содержащихся в книжной конструкции детских книжек-игрушек. В связи с этим можно предположить, что включение игровых элементов в дизайн-форму детской книжки-игрушки имеет следующие преимущества, представленные на рисунке 2:

- помогает накопить необходимую информацию для приобретения навыков и умений;
- расширяет сферу интересов ребёнка;
- развивает творческие навыки ребёнка и способность поиска нового решения поставленной задачи;
- является инструментом обучения, сотрудничества и социального диалога.

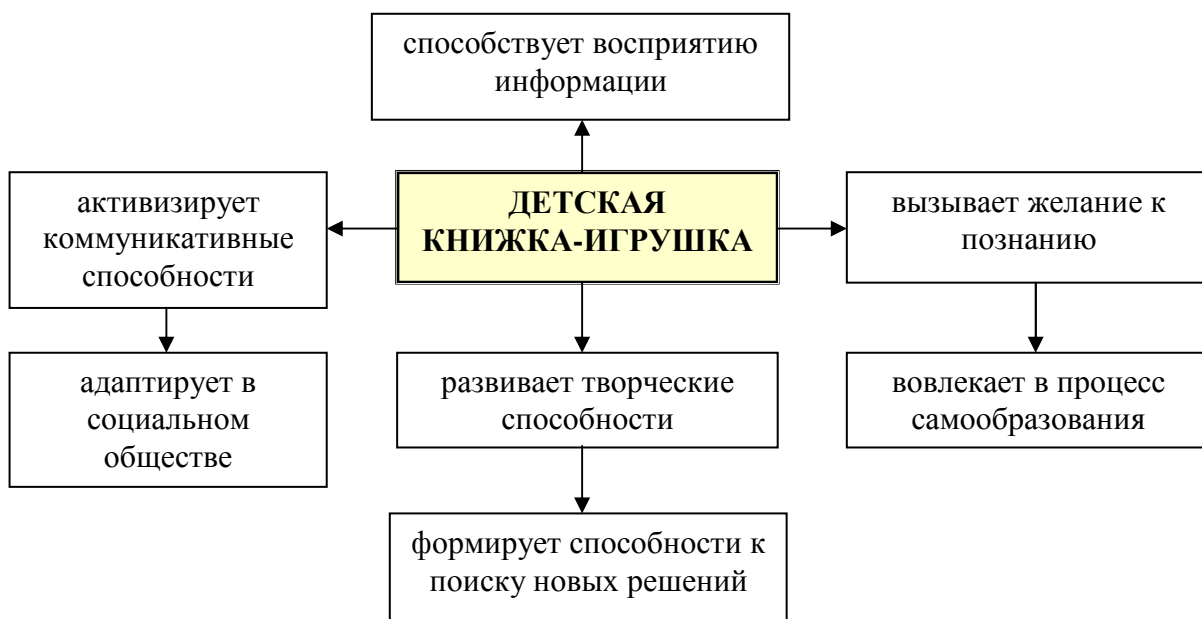


Рисунок 2 – Преимущества включения игровых элементов в дизайн-форму книжного издания» [1].

Как видно из ответов анкетирования эргономические характеристики влияют на процесс проектирования книжной продукции для детей, так как знания возрастных особенностей и параметров ребенка позволяют правильно разработать размер, формат и площадь изображения книжного издания. Сначала рассмотрим термин «эргономика». «Эргономика – научная дисциплина, изучающая взаимодействие человека и других элементов системы, а также сфера деятельности по применению теории, принципов, данных и методов этой науки для обеспечения благополучия человека и оптимизации общей производительности системы» [2]. Следовательно, соблюдение всех правил эргономики позволит дизайнеру сделать книгу, которую будет приятно брать в руки и читать с удовольствием. Однако эргономические особенности детской книги отличаются от изданий для взрослых.

Рассмотрим основные эргономические требования, предъявляемые к книжным изданиям для детей:

Во-первых, конструктивное решение книги должно быть ориентировано на возраст ребенка: в конструкции книги для детей до трех лет не должно быть мелких деталей, которые могут оторваться, так как ребенок может их проглотить. Материал, из которого сделана книга, должен быть прочным – чтобы книжка прослужила долго, но при этом страницы не должны быть с острыми углами.

Важный фактор – книга должна быть понятной, чтобы ребенок самостоятельно мог в ней разобраться. Например, в детской книжке «Ernst Nister Mother Goose», созданной в США в 1980 году, конструкция открывающихся окошек позволяет ребенку без помощи взрослых изучать картинки, спрятанные под выдвигаемыми элементами.

Также, книжка-игрушка должна вызывать приятные тактильные ощущения, так как развитие моторики является одна из важных задач книжной продукции с дополнительными вставками и элементами.

Во-вторых, размер книги должен соответствовать концептуальному проекту. Существуют «большие и крупные» детские книги, например, мягкие книжки-игрушки, которые можно разложить на полу и изучать, сидя на них. Книжки-малышки, наоборот, представляют собой книги маленького размера, которые можно положить в карман. Если концепция книги не подразумевает большого или маленького размера, то лучше всего учитывать общие требования к стандартной детской книге. Книга по объему не должна превышать 30 страниц, так как дети устают от больших книг, иначе новая информация не будет усвоена.

В-третьих, художественный вкус ребенка развивает грамотно иллюстрированное книжное издание. Изображение должно соответствовать содержанию книги. Пропорции текста и иллюстраций зависят от возраста ребенка. Представленные в книге шрифты должны быть удобочитаемыми, без резкого контраста и курсива. Цветовое решение книжного разворота не должно быть агрессивным, поэтому важно учитывать психологическое воздействие.

В-четвертых, в эргономике книги важно не только удобство, но и безопасность. Книжка-игрушка должна иметь безопасную конструкцию и создана из экологичных материалов. Персонажи на иллюстрациях, подобранные цвета и материалы не должны вызывать у ребенка негативные эмоции.

К примеру, книжка-игрушка «Моя первая книга» представляет собой пример детских книг, созданных с учетом эргономических требований. Эта книжка с мягкими страничками предназначена для малышек от 10 месяцев. В книжке веселые задания, яркие аппликации и добрые персонажи. Аппликации на страничках книжки выполнены из материалов разной фактуры, с разным наполнителем. Все это стимулирует тактильное восприятие и отлично развивает мелкую моторику. Малышу будет интересно ощупывать объемные элементы, искать сюрпризы в кармашках на страничках книжки. Книжка застегивается на пуговку и снабжена удобной ручкой.

Таким образом, в данном исследовании выявлены основные вопросы концептуального проектирования книжки-игрушки для детей с помощью анкетирования. Эргономические требования при конструировании макета книжного издания занимают важное место в процессе проектирования. Предложенные этапы проектирования и преимущества игровых элементов в конструкции детской книжки-игрушке будут в дальнейшем учтены при создании электронного обучающего справочника для студентов-дизайнеров.

Список литературы

1. Попова, Д.М. *Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма* / Д.М. Попова // *Дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.06 Москва, 2013. – 150 с.*

2. Эргономика / Материал из Википедии [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Эргономика>