



УДК 747.012

ТЕНДЕНЦІЇ У РОЗВИТКУ МЕТОДОЛОГІЇ ДИЗАЙНУ СЕРЕДОВИЩА

САФРОНОВА Олена¹, САФРОНОВ Валерій²

¹Київський національний університет технологій і дизайну, Україна

²Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені М. Бойчука, Україна
safronova.oo@knutd.com.ua
dkino@ukr.net

Надано результати дослідження тенденцій у розвитку методології дизайну середовища. Розглянуто витoki поняття людиноорієнтованого підходу, як провідної ідеї сучасного дизайн-проектування. Показано, що поряд з ітеративними стратегіями, побудованими на командній роботі, залученні користувачів до процесу проектування, удосконалюються також методи, направлені на поглиблене вивчення користувача для визначення рівнів його потреб і уподобань, що максимально відповідають особистому психологічному і фізіологічному комфорту.

***Ключові слова:** дизайн середовища, архітектура співучасті, стратегія дизайн-мислення, психотипи, людиноцентричний підхід.*

ВСТУП

В умовах сучасного етапу розвитку постіндустріального суспільства (за іншими визначеннями, інформаційного, суспільства постмодерну, ризику, мережевого суспільства і суспільства знань) з його завеликим потоком інформації, що часто представлена в неявному вигляді, потрібні фахівці, здатні до синтезу знань, що мають так зване креативне мислення [1]. Для проектування нової продукції, що відповідає зростаючим споживчим очікуванням і претензіям, стає недостатньо інженерного винахідництва і маркетингового аналізу, що відіграли важливу роль у розвитку методології дизайну на період його становлення і розвитку. Запорукою конкурентоспроможності стає дизайнерська концепція продукту.

ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

Мета роботи: на основі аналізу наукових джерел, сучасних стратегій дизайн-проектування, що пропонуються різними школами дизайну, виявити і узагальнити тенденції розвитку методології дизайн-проектування середовища.

РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ЇХ ОБГОВОРЕННЯ

До характерних рис сучасного дизайну можна віднести наступні: перехід від лідерського повчання до дослідження і розуміння потреб людини (людиноцентричний, людиноорієнтований, емпатійний дизайн), в тому числі і естетичних; удосконалення формальної мови представлення дизайн-проектів



у зв'язку з розвитком комп'ютерних технологій; розгляд об'єкту дизайну у взаємодії з навколишнім середовищем (концепція сталого розвитку, екодизайн); перехід від проєктування за прототипами до концептуального проєктування.

Розглядаючи питання людиноорієнтованого дизайну, не можна оминати ім'я Генріха Саноффа, роботи якого передували поняттю партисипативного підходу в архітектурі середовищних об'єктів. За сучасними уявленнями, партисипативне проєктування міського середовища (проєктування з «співучастю») – це проєктна архітектурно-містобудівна діяльність, в яку залучені не тільки архітектори, інвестори і адміністративні органи управління, але і різні соціальні групи користувачів, зацікавлені в кінцевому результаті проєктування. Передбачається, що такий комплексний науковий підхід до проєктування є найбільш аргументованим, стратегічно витриманим, незважаючи на ітеративність прийняття рішень, і повинен забезпечити фінансову та соціальну стійкість проєкту за рахунок повноцінної участі зацікавлених сторін [2; 3].

Сам термін «орієнтований на людину дизайн» 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. Надалі у міжнародному стандарті ІСО 9241-210: 2010, «Ергономіка взаємодії людина-система. Частина 210. Людино-орієнтоване проєктування інтерактивних систем» було визначено шість характеристик процесу проєктування інтерактивних комп'ютерних систем, орієнтованого на людину (людиноцентричного), де: а) проєктування має бути засноване на точному визначенні можливих користувачів, завдань і середовища; б) користувачі повинні бути залучені в проєктування і розробку; в) для поліпшення проєкту повинна бути виконана його людино-орієнтована оцінка; г) вдосконалення проєкту має бути ітеративним; д) проєкт повинен враховувати досвід користувача; е) в групу проєктування повинні бути включені фахівці з навичками і знаннями в різних галузях.

Треба зауважити, що в сучасних умовах інноваційні ідеї стають результатом колективної праці груп фахівців, тобто при розробці нових продуктів разом можуть працювати маркетологи, дизайнери, конструктори, технологи, інженери, економісти, споживачі тощо. З деякою часткою умовності методи, націлені на формування нових ідей на передпроєктній та проєктній стадіях інноваційного циклу можна розділити на три групи: методи психологічної активізації мислення; методи систематизованого пошуку; методи спрямованого пошуку. Прикладом стратегії проєктування, що заснована на принципах колективної творчості і людиноцентричного підходу в дизайні слід перш за все відмітити 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 [4]. У центрі стратегії – робота в команді, як обов'язкова умова розкриття креативних здібностей учасників, залучення як замовників так і споживачів до командної роботи, 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. При цьому одним із широко використовуваних інструментів людиноцентричного дизайну, який інакше називають емпатичним, є створення узагальнених вигаданих персонажів, що мають усі риси споживача (користувача) і включають крім усього іншого, демографічну інформацію про нього, необхідну для розробки продукту або послуги. При розробці дизайн-проекту враховуються особисті вподобання цього уявного персонажу. Витоки сучасних методів і методик, що застосовані у «дизайн-мисленні» ми бачимо у роботах фахівців з психології творчості і художнього конструювання, які були узагальнені свого часу в фундаментальній роботі Дж. К. Джонса ще у 80-х роках минулого сторіччя. Але якщо в наведених у роботі методах і стратегіях оцінюється отримана концепція, то стратегія дизайн-мислення включає перманентну оцінку проміжних етапів проектування.

Важливо відмітити, що ідея створення вигаданих персонажів теж не є новою. Ми зустрічаємо посилання на неї в підручниках з архітектурного проектування, наприклад, у загальновідомій роботі Б. Г. Бархіна; вона була складовою передпроектного аналізу в студентському архітектурному проектуванні ще за радянських часів. Але наразі стратегія набуває свого розвитку, удосконалюються методики соціологічних досліджень, направлені на отримання структурованої інформації про різні аспекти потреб користувача залежно від його особистісних психологічних характеристик. Набувають розвитку технології розробки класифікацій користувачів за психологічним портретом (психотипом) і системою вподобань щодо організації середовищних процесів, його стилістичних рішень. Причому такі класифікації створюються для користувачів усіх видів просторів – від міського середовища загалом до особистісного середовища житла. Так, в роботі [5] жителі міста поділені на селян, громадян, городян, урбодян. Професор Ю.М. Ковальов на основі проведених досліджень пропонує при створенні простору життєдіяльності орієнтуватись на потреби узагальнених психотипів: «споглядачів», «егоїстів», «борців», «підприємливих дослідників», тощо [6]. Залежно від належності до того чи іншого психотипу, пропонується рівень потреб і уподобань, що максимально відповідають психологічному і фізіологічному комфорту особистості. При цьому треба враховувати, що середовищні процеси в широкому розумінні, не є сталими і мають синергетичну природу. При створенні громадського простору різного функціонального призначення важливим стає врахування потреб всіх категорій користувачів простору залежно від їх ролі у середовищних процесах. Такі стратегії, методи і методики стають потужним інструментом не тільки для студентів на шляху формування їх світогляду, поняття необхідності емпатійного розуміння складності і варіативності можливих рішень, доцільності використання стратегій колективної творчості, але і для фахівців з дизайну середовища у їх практичній діяльності.



ВИСНОВКИ

Визначений ряд тенденцій розвитку методології дизайн-проекування середовища життєдіяльності. Показано, що поряд з ітеративними стратегіями, побудованими на командній роботі, розкритті креативних здібностей учасників проекту, удосконалюються також методи, направлені на поглиблене вивчення користувача для визначення рівнів його потреб і уподобань, що максимально відповідають психологічному і фізіологічному комфорту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Флорида Р. Креативный класс: люди, которые меняют будущее. М.: Классика XXI, 2007.
2. Сафронова О. О. Аналіз розвитку і впровадження концепції партисипативного підходу до дизайну архітектурного середовища м. Києва. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. КНУБА, 2017. № 47. С. 391–398.
3. Sanoff H. Multiple Views of Participatory Design. *International Journal of Architectural Research*. 2008. Vol. 2. Issue 1. P. 57–69.
4. Сафронова О. О. Особливості методики Design Thinking як сучасної стратегії проєкування в контексті дизайну середовища. *Теорія та практика дизайну*. Київ, 2017. № 13. С. 202–216.
5. Тімохін В. О. Архітектура міського розвитку. 7 книг з теорії містобудування. Київ: КНУБіА, 2008. 629 с.
6. Мхітарян Н. М., Ковальов Ю. М., Малік Т. В., Сафронов В. К., Сафронова О. О. Дизайн середовища міста: багатокритеріальна оптимізація та розумні технології: підручник. Київ: Наукова думка, 2021. 628 с.

SAFRONOVA O., SAFRONOV V.

TENDENCY IN THE DEVELOPMENT OF METHODOLOGY OF THE ENVIRONMENT DESIGN

The results of research of tendencies in the development of methodology of environmental design are given. The origin of the concept of human-oriented approach as a leading idea of modern design is considered. It is shown that with iterative strategies, built on teamwork, that involve users in the design process, the methods aimed at in-depth study of users that determine the levels of its needs and preferences that best meet psychological and physiological comfort, are also improved.

Key words: *environmental design, participatory architecture, design thinking strategy, psychotypes, human-centered approach*