ОБЩАЯ ПЕДАГОГИКА, ИСТОРИЯ ПЕДАГОГИКИ И ОБРАЗОВАНИЯ

DOI - 10.32743/UniPsy.2021.83.5.11642

**РАЗВИТИЕ САМОМОТИВАЦИИ У ГРАФИЧЕСКИХ ДИЗАЙНЕРОВ
ПРИ ОСВОЕНИИ КОМПЕТЕНЦИИ FUTURESILLS.
ТРЕНЕР ПО МАЙНД-ФИТНЕСУ***Нестерова Александра Владимировна**преподаватель,**Московский издательско-полиграфический колледж им. И. Фёдорова**РФ, г. Москва**E-mail: nesterova.aleksandra@gmail.com***THE DEVELOPMENT OF SELF-MOTIVATION IN GRAPHIC DESIGNERS
WHEN MASTERING THE FUTURESILLS COMPETENCE.
THE MIND FITNESS TRAINER***Aleksandra Nesterova**Lecturer,**Moscow Publishing and Printing College named after I. Fedorov**Russia, Moscow***АННОТАЦИЯ**

Целью данной статьи является анализ и демонстрация новых способов самомотивации в процессе обучения студентов по профессии «Графический дизайнер», с применением технологий «конвертации»/перевода некогда пережитых или испытываемых на данный момент эмоций в процесс профессиональной деятельности.

Основной задачей является приведение прямой связи между работой графического дизайнера и его психоэмоциональным состоянием, оказывающем непосредственное влияние на продуктивность и результат конечной работы, выраженных в совмещении элементов композиции и постановки оттенков цвета.

Статья посвящена связи профессии «Графический дизайнер» и компетенции FS «Тренер по майнд-фитнесу», представляя новизну разработки в данной сфере, имея ограниченное количество обзорного материала, по сравнению с другими направлениями психологии и дизайна.

Работа графического дизайнера основывается не только на создании и проработке изобразительных элементов, но и способности воспринимать их и чувствовать, как единое целое. Подобное возможно представить только при помощи погружения в психоэмоциональное состояние, так или иначе базирующееся на прошлых ощущениях, пережитых когда-либо, или на ощущениях, получаемых в данный момент. Запечатленные в сознании, как фрагменты воспоминаний, в момент работы над графикой, они могут сыграть ключевую роль при создании образов дизайна.

ABSTRACT

The purpose of this article is to analyze and demonstrate new ways of self-motivation in the process of teaching students in the specialty "Graphic designer", using technologies for "converting" / transferring once experienced or experienced at the moment emotions into the process of their own work.

The main task is to bring a direct connection between the work of a graphic designer and his psycho-emotional state, which has a direct impact on productivity and the result of the final work, expressed in the combination of elements of the composition and setting shades of color.

The article is devoted to the connection between the profession "Graphic designer" and "Mind fitness trainer", presenting the novelty of development in this area, having a limited amount of review material, in comparison with other areas of psychology and design.

The work of a graphic designer is based not only on the creation and elaboration of graphic elements, but also on the ability to perceive and feel them as a whole. This can only be imagined by immersion in a psycho-emotional state, one way or another based on past sensations, ever experienced, or on sensations received at the moment. Imprinted in the mind, like fragments of memories, at the time of working on graphics, they can play a key role in creating images of design.

Ключевые слова: Графический дизайн, психотип, конвертация эмоций, саморазвитие, личностный рост.

Keywords: Graphic design, psychotype, self-development, personal growth.

Оригинальная идея проекта

В современном мире понятие традиционного, консервативного обучения становится более пластичным, учитывая динамику развития IT-технологий и тех возможностей, что сейчас доступны. По причине высокого уровня занятости в различных секциях и кружках, обучающиеся изучают часть информации дистанционно, скачав тот или иной учебник, для освоения материала при помощи цифровых средств.

Освоение компетенции FutureSkills «Тренер по майнд-фитнесу» становится все более актуальным для обучающихся по профессии «Графический дизайнер», с перспективой увеличения возможностей создания творческого, уникального и востребованного на конкурентном рынке, продукта.

Принято считать, что «Тренер по майнд-фитнесу» – это специалист, создающий программы развития индивидуальных когнитивных навыков в зависимости от особенностей психотипа и целей человека, что, в какой-то мере, таковым и является. Однако, подобного рода тренинги для обучающихся по профессии «Графический дизайнер» созданы не просто для подготовки и развития собственных навыков, ориентируясь на психотипы студентов. Это целые курсы, посвященные личностному росту и возможностям конвертировать (переводить) собственные эмоции, тем или иным образом выражая их в своей работе (рисунке, графике). Основная работа графического дизайнера заключается не только в создании иллюстрации или нестандартного отображения текста, согласно пожеланиям заказчика, но и в передаче смысла проекта через цвета и совмещение элементов композиции. С точки зрения психологии, каждый цвет несет в себе особый, скрытый смысл, раскрывающийся на подсознательном уровне у каждого человека в отдельности, но в восьмидесяти процентах случаев этот уровень совпадает с тем, что уже имеется у окружающих. К сожалению, совмещения цветов недостаточно, необходим еще внутренний порыв, так называемый толчок, который побудит к работе. Побудит к созданию действительно востребованной, понятной и в то же время оригинальной графической продукции.

Курс «Тренер по майнд-фитнесу» включает в себя процессы самомотивации, развитие такой способности, как конвертация собственных чувств и эмоций в графическую работу, с максимальным получением корректного и грамотного результата.

Основной опыт в применении полученных и развитых навыков обучающиеся получают на практике, так или иначе осваивая психологические аспекты и аспекты материальных ценностей. Каждый предмет, каждый элемент, окружающий человека, и в частности того, кто проходит определенную степень обучения, может быть воспринят с эмоциональной точки зрения по-разному. Именно это эмоциональное восприятие оказывает определенное воздействие на мышление, память и воображение, столь необходимые в работе с графикой и создание новых, необычных элементов. Задания для собственной практики можно

создавать лично или получая заказы, всякий раз обращаясь к собственному, чувственно-эмоциональному восприятию, своего рода состоянию, в котором находитесь, или когда-либо пребывали.

Самые сильные эмоции позволяют получить чувство вдохновения, своего рода эйфорию, при помощи которой некогда увиденный элемент, воспроизведенный в практике в настоящий момент, может принять совершенно иные формы, став отображением современного видения поставленной задачи, заданной темы.

От задумки до результата

Если рассматривать жизнь человека как длинную, временную ленту, то можно представить динамическое движение вперед, по пути развития к достижению цели. Каждый шаг, так называемая «засечка» на этой ленте, будет означать преодоление новых границ, достижение лучших результатов, *саморазвитие и личностный рост*.

Саморазвитие – это постоянная работа над собой, самосовершенствование и выработка личных качеств, способных помочь при достижении поставленной цели. В этом процессе человек способен сконцентрироваться на своих собственных желаниях, предпочтениях и целях, постоянно добывая новые знания для их достижения. Саморазвитие становится одним из тех факторов, в той или иной мере оказывающих влияние на успешность достижения цели, или прекращение ее достижения (момент, когда находишь желаемое быстрее, или разочаровываешься в одном из аспектов поставленной задачи).

Личностный рост – это динамическое развитие личности, способной устанавливать грамотный контакт с внешним миром и анализировать произошедшее даже спустя большой промежуток времени, здраво оценивая свою позицию и позицию окружающих людей.

Для графического дизайнера саморазвитие и личностный рост – это решающие факторы в работе, являющиеся генератором новых идей и форм, формирующихся на основе пережитых эмоций и эмоционального состояния. Однажды увиденный элемент, в воображении может принять совершенно новый «облик», подстраиваясь под актуальность запросов, потребностей и желаний потребителя. Графические дизайнеры, в свете последнего времени, – востребованная профессия, ведь большинство информации, что нас окружает – это графика, в первую очередь, воспринимаемая зрительно, на подсознательном уровне. Выбранные цвета, совмещенные палитры, удачно сопоставленные элементы – всё играет должную роль при правильном совмещении, и именно это совмещение «разработчики» получают из собственного воображения. Безусловно, воображение будет создавать разнообразные образы только после того, как в памяти окажутся запечатлены определенные элементы, которые можно получить откуда угодно: из окружающих предметов, природных объектов (вплоть до вида из собственного окна), кино и мультипликации, прочитанных книг, увиденных в онлайн-галереях или музейной экспозиции картин.

Память, в свою очередь, поможет мышлению переработать эти образы, преобразовать в необходимые структуры, которые в дальнейшем свяжутся с эмоциональным состоянием дизайнера и будут продемонстрированы в конечном результате работы.

Для профессии «Графический дизайнер» очень важную роль играет зрительное восприятие, подход к которому помогают найти окружающие человека предметы, приводящие к многочисленным ассоциациям; интерактивные игры, основанные на знакомых и незнакомых, ярких, красочных или размытых элементах, что в свою очередь создадут одну из эмоций восприятия, преобразовав ее в сознании обучающегося в воспоминание. В дальнейшем, именно это воспоминание станет «переводчиком», своего рода мостом, между поставленной задачей и нынешним, психофизическим состоянием, «преобразователем», вне зависимости от окружения, настроения, способностей, осуществляющим перевод собственных эмоций в «рабочий элемент».

Компетенция «Тренер по майнд-фитнесу» в профессии «Графический дизайнер» сегодня

В настоящее время существует довольно размытое представление совмещения понятий «графический дизайнер» и «майнд-фитнес». Тонкая связь между ними просматривается не многими и воспринимается, как нечто несерьезное или несущественное. Если присмотреться к обучающимся по указанной профессии, можно понять, что люди, ориентированные на разработку и создание продукта графического дизайна, являются визуалами, и, в первую очередь, способны воспринимать информацию, что находится непосредственно перед ними. Каждая форма, каждый ее совмещенный элемент, будут представлять не просто уникальность композиции, но и возможность использования одного цвета, в различных оттенках, гармонирующих между собой и не выдающих дисбаланса информационной нагрузки. Обо всем этом, основываясь на техническом задании и пожеланиях заказчика думает и впоследствии реализует,

графический дизайнер. Психологические аспекты личности этих творческих людей намного тоньше, для них важны саморазвитие и личностный рост, возможные только при получении новых знаний и информации.

Информация, с точки зрения эмоционального восприятия, будет представлена не только через образы, но и посредством внутреннего состояния, в котором на тот момент пребывал человек. Если же в дальнейшем он научится извлекать эти образы из своего сознания, то сможет «конвертировать» эмоции в «рабочее состояние», выражая его в новых, переработанных графических формах, эффектах и оформлении, создавая совершенно новые, но при этом понятные для восприятия остальными людьми, элементы.

Выводы

Настоящая статья является обзорной, представляя анализ и демонстрацию новых способов самомотивации обучающихся по профессии «Графический дизайнер», основываясь на современных возможностях обучения и восприятия информации, в первую очередь, воспринимаемой для рассматриваемых психотипов визуально. Эту информацию можно получить практически от всего, что составляет окружение студентов: графики в кино, мультипликации, картинах, книгах, природных объектах и т.д. Воспринимая новую визуальную информацию, распознавая ее не просто как объект, а состоящую их элементов графику, студенты получают определенный эмоциональный фон, впоследствии используя его, как некоторого рода «толчок» к работе при создании новых дизайнерских продуктов.

Корреляция майнд-фитнеса с графическим дизайном постепенно развивается, но это направление все еще мало изучено, в той или иной мере предлагая различные пути и способы для самомотивации студентов, подходящие каждому по отдельности, в зависимости от определенного психотипа и эмоционального состояния, в котором тот находится.

Список литературы:

1. Мотивация как процесс и вид духовной деятельности: электронный путеводитель/ Научная периодика, Книги, Соционауки. – Волгоград, / [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://www.socionauki.ru/journal/articles/252988/> (дата обращения: 01.12.2020).
2. Тест на эмоциональный интеллект Холла: электронный путеводитель / Experimental Psychic. — [Электронный ресурс]. – режим доступа: URL: <https://experimental-psychic.ru/test-na-ehmocionalnyj-intellekt-holla/>
3. Хэлворсон Х.Г., Хиггинс Т. Психология мотивации.: отдельное издание. – Манн, Иванов и Фербер, 2014. – С. 102-121.
4. Бенсон Н. Психология: Графический путеводитель.: отдельное издание. – Феникс, 2012. – С. 84-99.