

# ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ ДЛЯ БУДУЩЕГО ДИЗАЙНЕРА: ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ, ПРЕЗЕНТАЦИИ, НАВЫКИ ПИСЬМЕННОЙ РЕЧИ

## PROFESSIONAL SKILLS FOR A FUTURE DESIGNER: TIME-MANAGEMENT, PRESENTATIONS, WRITING SKILLS

*Ana-Maria Postolache, asistent universitar,  
Facultatea Arte Plastice și Design, UPS „Ion Creangă”  
Ana-Maria Postolache, university assistant,  
Faculty of Fine Arts and Design, UPS Ion Creanga  
<https://orcid.org/0000-0001-9274-7387>*

**CZU 747:378.04**

### Rezumat

Acest articol atinge tema importanței unor abilități profesionale precum managementul timpului, importanța prezentărilor și capacitatea de a conduce un dialog în mod competent. Conexiunea acestor abilități practice, talente și abilități profesionale îi ajută pe designeri cu gândire independentă să distribuie corect sarcini și să rezolve cele mai complexe probleme.

Organizat și disciplinat, competent și capabil să-și prezinte în mod corespunzător proiectul și să-și apere propriile idei, indiferent dacă este un designer angajat sau un freelancer care lucrează acasă, va fi mereu apreciat și reușit în cariera sa.

**Cuvinte-cheie:** competențe, time-management, strategie, prezentare, documentare.

### Abstract

This article touches the importance of professional skills such as time management, the importance of presentations and the ability to lead a dialogue competently. The connection of these practical skills, talents and professional skills helps independent thinking designers to distribute correctly their tasks and solve the most complex problems in the field of design.

Organized and disciplined, competent and able to present properly his project and defend his own ideas, whether he is an employed designer or a freelancer working from home, he will always be appreciated and successful in his career.

**Key-words:** professional skills, time-management, strategy, presentation, documentation.

Что такое личная эффективность, рабочие привычки и планирование времени? Это основы для творческой, организованной и успешной личности. Связь практических суждений и правильного планирования времени (тайм-менеджмента) помогают независимо мыслящим дизайнерам правильно распределить нагрузку и разобраться в самых сложных профессиональных проблемах.

Современный дизайнер это и дипломат, и бизнесмен, и эстет, и исследователь. Одним словом - универсальный человек. Тем не менее, большинство необходимых дизайнеру качеств можно свести к трем важнейшим, которые следует поставить в один ряд с талантом и профессиональным умением – умение планировать свое рабочее и свободное время, культурная осведомленность и коммуникабельность. Три основополагающие, ведущие к таким профессиональным навыкам, как: тайм-менеджмент, презентации, стратегии, исследования, навыки письменной речи.

#### • Что такое тайм-менеджмент?

Это процесс управления временем, его организации, с целью распределить, упорядочить и распланировать время для максимального повышения эффективности его использования.

Хороший тайм-менеджмент способствует выполнению запланированного в кратчайшие сроки. Неспособность управлять своим временем наносит ущерб эффективности и вызывает стресс.

Будущему или новоиспеченному дизайнеру стоит быть готовым к мириадам факторов, многие из которых невозможно контролировать: плохие и постоянно изменяющиеся брифы от клиентов, поздно сданные в работу материалы и частые корректировки технического задания, зависимость от типографии и т.д.

Все дизайнерские проекты начинаются с *брифа* [Бриф (от английского *brief* «инструкция, сводка») — краткая письменная форма согласительного порядка между планирующими сотрудничать сторонами, в которой прописываются основные параметры будущего программного, графического или какого-либо иного проекта.]. В следствии это экономит много времени и недомолвок с клиентом. Правильно-составленный бриф, лучше письменный, способствует тщательному изучению темы. Для дизайнера изучение каждого брифа – задача первостепенной важности. Если не вдуматься во все детали, даже самый хороший дизайнер рискует зря потратить время, не поняв до конца чего именно ждет от него клиент.

После чтения и вникания в бриф дизайнер переходит к творческому процессу, на который приходится самое большое количество времени. Основной причиной, почему дизайнерам так сложно планировать свое время – это конечно же поиск идеи. Никакой регламент не может гарантировать появление хорошей идеи. Один из способов не приблизиться к сроку сдачи проекта с нулевыми результатами – это разбивать проект на небольшие и легко-преодолимые этапы и делить каждую работу на последовательность маленьких шагов. Таким образом контроль над временем усиливается.

Еще один важный аспект планирования времени – порядок, в котором дизайнер будет выполнять работу. Из чего можно заключить, что творческий процесс стоит разбить на этапы, такие как исследование, стратегия и наброски концепта, отрисовка вариантов и финальный результат. Следование таким определенным этапам, как плану – оставляет дизайнера организованным и снижает стресс, избавляет от страха перед началом проекта, когда часто сомневаешься и не знаешь с чего начать.

- *Важность исследования. От идеи до концепта.*

Исследование самого дизайна, исследование в дизайнерских целях, а также исследование посредством дизайна – три основных типа, выделяемые в области дизайна. На данном этапе стоит сфокусироваться на исследовании ради дизайна. Это практическо-активный процесс изучения, обеспечивающее нам идеи и дальнейший концепт будущего дизайна продукта. Это своеобразное решение проблемы для дизайнера, ведь это основной источник информации о тенденциях, местном и интернациональном рынке и конечно же – конкурентной продукции.

Анализ данных – изучение задокументированной информации в целях выявления стереотипов поведения. С помощью анализа дизайнер могут увидеть возможности и способы создания нового и необычного. Они могут взять эту информацию и использовать ее для создания чего-то, чего еще не было. Исследование и творчество должны идти рука об руку, ибо нужно сочетать изучение (чтение, опрос, сравнение, осмотр) с интуицией и вдохновением.

*«Наша деятельность строится на глубоком понимании клиентов и потому у нас работают люди, пришедшие из стратегических и деловых кругов. Однако, когда начинается исследование, дает о себе знать и интуиция. Все-таки это творческий*

*процесс, от начала и до конца противоположный процессу пошаговому и логическому, поскольку, следуя одной только логике, вы неизбежно получаете сухой результат. В то время как некоторые из наших результатов лежат за пределами логических процессов.»*

*Брайан Бойлан, компания Wolff Olins [1, стр. 40]*

• Творческий процесс и презентации.

С чего начинать оформление или переоформление работы?

Существует несколько нюансов, которые дизайнер рассматривает в первую очередь при создании той или иной работы:

1) Начало с точки фокуса. Стоит определить, что потребитель должен увидеть в первую очередь. Если не планируется создание очень гармоничного дизайна, то стоит создать точку фокуса с использованием сильного контраста. Если все на странице окажется крупным, жирным и бросающимся в глаза, то контраста не будет. Независимо от того, обеспечивается ли контраст путем использования шрифта, который крупнее и жирнее или мельче и светлее, главное – чтобы наблюдалась разница, которая будет привлекать внимание.

2) Распределение информации по логическим группам – определение с взаимосвязями между этими группами. Показать эти взаимосвязи можно с помощью близкого расположения групп друг относительно друга – принцип приближенности. При этом при упорядочивании текста и графики на странице создается и поддерживается строгое выравнивание.

3) Создание повторений и поиск элементов, между которыми может иметься повторяющаяся взаимосвязь. Использовать жирный шрифт, либо линейку, либо неалфавитный символ, либо пространственное расположение. [3, стр. 222]

После создания дизайна, вне зависимости на каком этапе карьеры находится дизайнер – он обязан уметь грамотно демонстрировать свои идеи другим. Дизайнер, будучи как студентом, так и наемным работником, показывает и защищает свои работы преподавателю или начальнику через презентации. И когда он демонстрирует идею коллегам – это тоже презентация. Есть официальные и неофициальные презентации, но принцип у них один – чем лучше дизайнер их проведет, тем больше вероятность, что его идею воспримут должным образом, оценят и одобряют. Готовя презентацию, нужно быть честным, уверенным, а презентуя ее – оставаться собой. Вредно все, что тормозит поток убедительности.

• Навыки письменной речи. Термины и определения.

Очевидно, что навык письменной речи – полезное умение для каждого дизайнера.

Если от дизайнера требуется убедительный текст, к примеру, при общении с клиентом через электронную почту, то:

1) Закончив писать – поменять шрифт и увеличить его размер. Перечитать текст. Сразу исправить несуразности, ошибки. То, что дизайнер несомненно творческая личность, не дает ему право писать максимально неграмотно и вальяжно. Это выдает непрофессионализм и посредственное отношение к работе.

2) Стоит изъясняться простым языком и избегать жаргонных слов.

3) Использование слишком сложной профессиональной лексики может затруднить общее понимание написанного для клиента.

4) В конце концов, дизайнеры работают в сфере услуг, их задача - оказывать услуги клиентам, поэтому стоит относиться к ним с таким уважением, какого они заслуживают. Это значит, что при общении с клиентом желательно придерживаться уважительной формы общения. [1, стр. 47]

Ниже приведены некоторые термины и определения, которые, естественно, должен знать дизайнер и которыми он может оперировать при написании текста, заведомо уточнив клиенту их значение в случае, если тот с ними не знаком. Это упрощает текст, дела его менее объёмным, но не менее информативным:

**СМУК** - цветовая модель, основанная на четырех основных цветах – голубом, пурпурном, желтом и черном.

**RGB** - цветовая модель, используемая для передачи компьютерного изображения и основанная на трех основных цветах – красном, зеленом, синем.

**Верстка** – монтаж страниц из различных элементов дизайна – текста, иллюстраций, таблиц. Версткой так же называют оформление веб-страниц в веб-дизайне.

**Глубокая печать** – способ печати, при котором образуются рельефные элементы изображения. В основном используется для печати иллюстраций и упаковки.

**Засечка** – короткий, часто перпендикулярный штрих, которым заканчивается основной штрих буквы. Бывают шрифты с засечками и без засечек.

**Концепция** – дизайнерская идея, которую предстоит воплотить в жизнь.

**Логотип** – эмблема/ знак/ символ, используемые для обозначения организации или торговой марки.

**Макет** – модель объекта, на примере которой можно оценить его будущий вид. Обычно используется для демонстрации пользователям или заказчиками.

**Монотипная печать** – основная механизированная система печати, при которой отливались отдельные буквы.

**Офсетная печать** – печать, при которой краска переносится с печатной формы на материал через промежуточный цилиндр.

**Растр** – точечно-матричная структура графического изображения, зависящая от разрешения, вследствие чего при изменении размера качество изображения может ухудшиться.

**Цветопроба** – имитация офсетной печати на цветном принтере, позволяющая оценить будущую печать.

**Экспортирование** – сохранение файла в другом формате для использования в другой программе. [2, стр. 215-219]

Заключение: Рассмотрев такие профессиональные навыки для дизайнера, как планирование времени, умение презентовать свой продукт и знание азов этикета при общении с клиентом – упрощают профессиональную деятельность и помогают улучшить как собственную продуктивность, так и взаимоотношения с коллегами и клиентами в целом. Организованный и дисциплинированный, грамотный и умеющий правильно преподнести свой проект и защитить собственные идеи, будь то наемный дизайнер или фрилансер, работающий сам на себя – всегда будет оценен по достоинству и успешен в карьере.

## БИБЛИОГРАФИЯ

1. SHAUGHNESSY, A. *How to be a graphic designer without losing your soul*. Laurence King Publishing, USA, 2015. ISBN 978-5-496-00854-9.
2. КЛЕБЕР, Ф. *Профессия Дизайнер. 10 шагов на пути к успеху*. Рипол Классик, Москва, 2016. ISBN 978-5-386-09337-2.
3. УИЛЬЯМС, Р. *Дизайн – книга для недизайнеров, 4-е издание*. Питер, Санкт-Петербург, 2017. ISBN 978-5-496-01804-3.
4. УЭЙНШЕНК, С. *100 новых главных принципов дизайна, как удержать внимание*. Питер, Санкт-Петербург, 2016. ISBN 978-5-496-02239-2.

### Surse Web:

Материал из Википедии — свободной энциклопедии. Определение слова.

<https://ru.wikipedia.org/wiki/Бриф> (vizitat 15.03.2020).

## SUBSTRATUL SIMBOLIC AL ORNAMENTICII ȘI DECORULUI LOCUINȚEI TRADIȚIONALE MOLDOVENEȘTI

### SYMBOLIC SUBSTRATE OF ORNAMENTATION AND DECORATION OF MOLDOVAN TRADITIONAL DWELLINGS

*Vitalie Malcoci, dr., conf. univ.,*

*Institutul Patrimoniului Cultural*

*Vitalie Malcoci, PhD associate professor*

*The Institute of Cultural Heritage*

<https://orcid.org/0000-0001-5528-4723>

CZU 72.04.016(478)

### Abstract

Rustic architecture, with all its components, plays the most important role in the life of villagers, and remains the most admirable and significant field of Moldovan popular art. This intimate space contains many symbolic connotations, where the decor and architectural ornament, remarkable by the image of its motives, are the key to interpreting and understanding the world that the Romanian peasant has lived through over the centuries. Reconstitution of the symbolic meaning of the decor and its shape will allow understanding the local archaic conception about life, about the aesthetic vision of the peasant and the characteristics of popular artistic creation.

**Key-words:** décor, ornament, symbol, shape, semantics, popular architecture.

Arhitectura țărănească, cu toate componentele sale, joacă cel mai important rol în viața sătenilor, rămânând cel mai admirabil și semnificativ domeniu ale artei populare. Acest spațiu intim, conține o mulțime de conotații simbolice, unde decorul arhitectural, remarcabil prin imaginea motivelor sale, constituie cheia interpretării și înțelegerii lumii pe care țăranul o trăiește de-a lungul secolelor. Reconstituirea semnificației simbolice a decorului și a formei acestuia va permite înțelegerea concepției arhaice autohtone despre viață, despre viziunea estetică a țăranului și trăsăturile caracteristice ale creației artistice populare.

Neglijarea substratului simbolic al locuinței tradiționale a condiționat clasificarea ei doar sferei culturii materiale, sfera spirituală fiind omisă în întregime. Din aceste considerente este necesară reconstituirea substratului simbolic al casei cu toate conotațiile ce o determină.

Cele mai esențiale forme arhitecturale ale casei țărănești implică niște micro sisteme culturale ce au fost cifrate în semne și simboluri, care constituie repertoriul motivelor ornamentale. Acestea îndeplinesc rolul de mesageri ideatici transmițând și explicând sensul existenței, creând o imagine complexă despre universul spiritual al țăranului. Astfel, poporul