

ВИЗУАЛЬНАЯ КОЛЛАБОРАЦИЯ ДИЗАЙНЕРОВ-СТУДЕНТОВ СПО И ЗАКАЗЧИКА

*Спицына Камилла Рустамовна,
преподаватель специальных дисциплин,
ГБОУ ВО МО «Технологический университет»,
Техникум технологий и дизайна,
Королёв, Россия*

Рабочее место в креативной сфере меняется с внедрением наработок из IT-среды, таких как: проектные команды, методы гибкого проектирования agile и SCRUM [2]. Появляются новые типы кросс-платформенного программного обеспечения совместной работы (groupware) визуальной коллаборации и управления проектами продуктовых, дизайн и маркетинговых команд. В условиях высококонкурентного рынка труда происходит переход от традиционных трудовых договоров к гибким формам занятости, основанных на краткосрочных дизайн-проектах. В образовательный процесс активно внедряются практики неформального образования, реализующиеся в разных форматах: интенсивные школы, проектные инкубаторы, тренинги, игры и соревнования, модульные программы и т.д. [1].

Открытым остаётся вопрос о возможности и необходимости внедрения актуальных практик, используемых в креативной сфере, в качестве дополнительной образовательной технологии среднего профессионального образования (СПО).

Главная цель нашего эксперимента – погружение небольшой группы дизайнеров-студентов СПО в реальный краткосрочный профессиональный проект в составе распределённой команды с использованием программного обеспечения (ПО) совместной работы.

Проект выполнялся в течение одной недели в апреле 2020 года. Участниками распределённой команды являлись: заказчик – образовательный партнёр, тьютор – преподаватель специальных дисциплин, дизайнеры – два студента 3 курса СПО «Дизайн (по отраслям)» по направлению «Дизайн среды». Коммуникация, коллаборация и координация участников

распределённой команды происходили виртуально весь период проектирования.

Заказчик сформулировал техническое задание: разработать дизайн наружной витрины городской библиотеки. Из-за ограниченных сроков и рисков, связанных с использованием нового ПО, тьютор намеренно не ставил перед студентами исследовательские задачи (обнаружение комплексной проектной проблемы, натурные исследования объекта, анализ целевой аудитории и пр.).

В ходе проектирования мы применяли метод SCRUM: итеративная (последовательная) разработка и ежедневные спринты, во время которых обсуждалась текущая версия работ и непосредственно на эскизах отмечались места, требующие корректировок. Для управления проектом мы использовали ПО совместной работы: платформу визуальной коллаборации (Miro), социальный мессенджер (WhatsApp), виртуальный форум (VK), электронную почту, удаленную конференц-связь (Zoom).

Англоязычный интерфейс рабочей среды платформы Miro представляет собой виртуальный холст неограниченного размера. Важное условие для наглядной презентации последовательного развития дизайна – интуитивно понятная организация холста. Для графического представления задач и процессов мы использовали готовые шаблоны инструментария Miro: дорожная карта проекта, схема планирования спринтов, визуализация рабочих потоков и ретроспективы agile. Новая информация («стикеры», комментарии, заменённые и перемещённые эскизы) автоматически выделялась красным цветом с указанием срока последних внесённых изменений (например, «Олеся: 5 часов назад»).

Процесс проектирования в ходе спринтов был скорректирован: первоначальные концепции каждого дизайнера разделились на две из-за изменения технического задания по инициативе заказчика (технология инсталляции декораций в витрине). В результате конечный продукт (дизайн витрины) был утверждён заказчиком, одновременно с этим промежуточные

работы были направлены на предстоящую выставку в рамках образовательного учреждения.

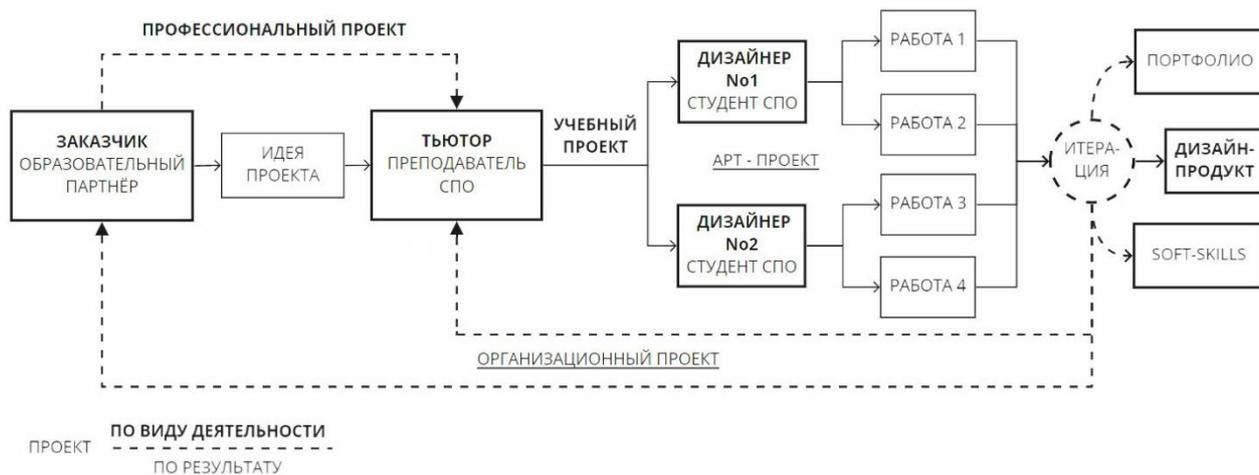


Рисунок 1. Принципиальная схема коллаборации участников распределённой команды (заказчик, тьютор и дизайнеры-студенты).

По виду деятельности проект можно охарактеризовать как профессиональный (конечный продуктовый результат – дизайн витрины) в сочетании с учебным (конечный образовательный результат – арт-проект). С позиции тьютора – это организационный проект (конечный результат – создание новой практики проектирования). Сопутствующим результатом стало формирование у студентов СПО портфолио и гибких навыков (soft skills) (Рисунок 1).

В ходе проекта мы определили, что адаптация студентов к условиям визуальной коллаборации распределённой команды произошла быстро и эффективно. Студенты отвечали требованиям, необходимым для успешного проектирования: соблюдение условий технического задания проекта, оперативная коммуникация, гибкое реагирование на внесение изменений в проект со стороны заказчика и соблюдение сроков дедлайна.

Визуальный контроль процесса проектирования улучшает качество продуктового результата проекта. Отметим, что существуют аналоги инструмента Miro – это платформы визуального управления проектами Conceptboard, Mural, Jamboard, Witeboard, Sketchboard, Microsoft Whiteboard [3].

В будущем предстоит протестировать и оценить достоинства и недостатки этих платформ визуальной коллаборации.

Интеграция инструментов визуальной коллаборации в образовательный процесс дизайнеров-студентов СПО возможна. Например, организация проектирования в формате распределённой команды с заказчиком может быть реализована в ходе учебных и производственных практик по профессиональным модулям.

Согласно прогнозу на 2030 г. Комиссии по занятости Великобритании ожидается увеличение объёма работ, выполняемых распределёнными командами посредством сети [4], поэтому внедрение инструментов визуальной коллаборации – это перспективная тенденция в СПО.

Список использованных источников:

[1] Атлас практик неформального образования. / авт.-сост. М.С.Аверков, Н.М.Андерссон-Жулябина, Е.А.Вишневецкая, П.П.Глухов, Я.А.Ешматов, С.Г.Косарецкий, А.А.Попов; под науч. ред. А.А.Попова. — Москва: Национальный книжный центр, 2019. – 264 с. ISBN 978-5-4441-0289-3.– Текст (визуальный): непосредственный.

[2] Виноградов Е., Столяров И. «Отчёт по результатам международной форсайт-сессии FutureSkills». 2017. // Компетенции будущего Future skills. – URL: <https://futureskills2019.ru/> (дата обращения: 30.04.2020)

[3] Коробейников Е. «Личный опыт: как мы провели ребрендинг RealtimeBoard в Miro» 2019. – URL: <https://incruussia.ru/understand/realtimeboard-miro/> (дата обращения: 30.04.2020)

[4] UK Commission's Employer Skills «The Future of Work: Jobs and skills in 2030» Evidence Report 84 Survey, 2014. – 164 p. ISBN 978-1-908418-63-0. – URL: https://www.oitcenterfor.org/sites/default/files/file_publicacion/thefutureofwork.pdf (дата обращения: 30.04.2020)