

УДК 378.147:7.012-051

ПРОЄКТНА КУЛЬТУРА МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ ЯК КЛЮЧОВИЙ ЧИННИК ЇХНЬОГО ПРОФЕСІЙНОГО СТАНОВЛЕННЯ

Леонід Оршанський, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри технологічної та професійної освіти, заслужений професор, Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка.

ORCID: 0000-0001-9197-2953

E-mail: orshanski@i.ua

Ірина Котик, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри технологічної та професійної освіти, Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка.

ORCID: 0000-0002-4490-4998

E-mail: kotyk16@i.ua

У статті розглянуто дизайн як феномен культури, що формує суспільство загалом і людину зокрема, та як вид творчої професійної діяльності. Виділено низку особливостей, що визначають роль і становище дизайну в сучасному соціокультурному просторі. Розглянуто феномен «проектна культура» як особливий тип дизайнерського мислення та вид проектно-перетворювальної діяльності. Проектну культуру дизайнера визначено як професійно значущу якість особистості, що містить систему ціннісних орієнтацій, художньо-проектних знань, умінь, компетентностей, здібностей, досвіду й індивідуально-творчої спрямованості на творчу проектно-перетворювальну діяльність. Представлено методичні засади професійної підготовки майбутніх дизайнерів, що ґрунтуються на принципах формування проектно-культури, та визначені основні педагогічні умови їх реалізації.

Ключові слова: дизайн; філософія культури; проектна культура; проектно-перетворювальна діяльність; методика; педагогічні умови; професійна підготовка дизайнера; творчість.

PROJECT CULTURE OF FUTURE DESIGNERS AS A KEY FACTOR OF PROFESSIONAL FORMATION

Leonid Orshansky, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of Technological and Professional Education, Honored Professor, Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0001-9197-2953

E-mail: orshanski@i.ua

Iryna Kotyk, PhD in Pedagogy, Associate Professor at the Department of Technological and Professional Education, Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0002-4490-4998

E-mail: kotyk16@i.ua

The article deals with design as a cultural phenomenon that shapes society in general and man in particular, and as a type of creative professional activity. It highlights several features that determine the role and position of design in the modern socio-cultural space. The phenomenon of "project culture" is considered a special kind of design thinking and a kind of design and transformation activities. Designer culture is defined as a professionally significant quality of personality, which includes a system of values, artistic and design knowledge, skills, competencies, skills, experience and

individual-creative orientation to creative design and transformation activities.

The article is a generalized method of professional training of future designers, which is based on the principles of forming the culture of the project and contains the following components: 1) design and cultural qualities of the individual; 2) professional design thinking; 3) ability – the ability to formulate a project idea (design concept), on this basis to make a sketch of the project (design project), which can be implemented as a result of the project (design product). The main pedagogical conditions for the implementation of this technique are 1) involvement of future designers in the value of project culture through the formation of interests in education and project activities, acquisition of knowledge, skills, methods of artistic and project activities – creative activities; 2) the focus of theory and practice of learning on cultural, personal, psychological, technological approaches in the process of professional training of future designers; 3) co-creation of teacher and student in the process of creating a design object, their intensive and productive interaction, in which the teacher acts as a moderator, who practically and psychologically skillfully directs educational and design activities.

Keywords: *design; philosophy of culture; project culture; project-transforming activity; methods; pedagogical conditions; professional training of a designer; creativity.*

Філософське осмислення дизайну дозволяє стверджувати, що він є важливим інструментом не лише формування предметно-просторового середовища людини, а й проектування культури суспільства; який через «красу і користь» здатний нівелювати суспільні суперечності та знижувати соціальну напругу. Закладені ще в ХХ ст. теоретичні ідеї про існування прямого і зворотного зв'язку між предметним світом людини та змістом його свідомості, про те, що позитивні трансформації предметного і візуального середовища здатні облагородити духовне самопочуття суспільства, як і раніше залишаються надзвичайно актуальними для аналізу дизайну як складного культурного феномена.

Стратегічна спрямованість вітчизняної підготовки дизайнерів на формування у сучасному закладі вищої освіти творчо мислячого фахівця дозволяє багатьом дослідникам проголошувати проектну культуру провідною особистісно орієнтованою освітньою парадигмою. Формування проектної культури майбутнього дизайнера є тривалим освітнім процесом, який здійснюється на інтегративній основі, а його реалізація повинна усунути наявні суперечності між освітнім потенціалом навчально-проектної діяльності студентів та потребою підвищити якість професійної дизайн-освіти; традиційним використанням застарілої, знаннево орієнтованої методики в освітньому процесі та вимогами особистісно орієнтованої парадигми щодо формування життєво і професійно необхідних компетентностей майбутніх дизайнерів тощо.

Проектну культуру дизайнера досліджують на міждисциплінарному рівні українські та закордонні вчені, зокрема: проблеми формування проектної культури студентів засобами художньо-проектних дисциплін знайшли відображення у наукових працях С. Алексєєвої, Є. Антоновича, В. Прусака, А. Руденченко, В. Томашевського, О. Фурси, С. Чирчика та ін.; теоретичні й методологічні розробки проблем дизайну здійснили О. Генісаретський, В. Даниленко, М. Каган, С. Кожуховська, Ю. Легенький, С. Прищенко, В. Сидоренко, М. Яковлев та ін.; а також Л. Бабенко, Л. Ейвас, В. Малина, М. Резніченко, І. Черкесова, О. Шевнюк, Р. Яців та інші вивчали проблему вдосконалення структури та змісту, форм і методів формування візуальної, графічної, пластичної, художньо-естетичної культури, які закладають підґрунтя проектної культури майбутнього дизайнера. Однак аналіз наукової літератури показав, що проблема формування проектної культури майбутнього дизайнера є недостатньо вивченою з погляду моделювання й організації процесу їхнього професійного становлення, що й обумовило вибір теми нашої статті.

Метою статті є виявлення та обґрунтування шляхів і засобів формування проєктної культури майбутніх дизайнерів як ключового чинника їхнього професійного становлення. У межах визначеної мети необхідно вирішити такі завдання: з'ясувати суть і значення ключових понять дослідження, зокрема «дизайн», «проєктна культура», «професійна підготовка» тощо; встановити роль проєктної культури як чинника професійної підготовки майбутніх дизайнерів.

Осмислення дизайну як феномена культури, що формує суспільство загалом і людину зокрема, є важливим завданням на сучасному етапі суспільного розвитку. Суспільство лише нещодавно почало усвідомлювати реальний вплив масової культури, зокрема й дизайну, на людину, її теперішнє та майбутнє. Тому дизайн треба розглядати, з одного боку, як засіб гармонійної трансформації навколишнього середовища, а з іншого – як універсальний інструмент цих змін з усіма притаманними йому художньо-образними та функціональними можливостями.

У цьому контексті головним завданням з погляду філософії культури є осмислення дизайну як чинника та виду творчої професійної діяльності, що опосередковано формує особистість і суспільство. Дійсно, вплив дизайну на особистість часто відбувається в неявній, неусвідомленій споживачем формі. З філософського погляду дизайн, безсумнівно, має розглядатися як засіб перетворення навколишнього світу, а художньо-проєктна діяльність дизайнера – як «універсальний інструмент загострення або умиротворення соціальної напруги» [8, с. 312]. Отже, важливим завданням осмислення дизайну як культурного феномена стає аналіз того, як він реалізовувався в процесі еволюції: від виникнення масового виробництва до формування сучасних постмодерних систем і концепцій.

Звідси у парадигмі постіндустріальної культури важливим є виявлення суперечності між масовим та елітарним, центральним і периферійним, національним й інтернаціональним, а також пошук балансу між функціональністю та соціальним значенням дизайну.

Для розкриття сутності дизайну як культурного феномена і як одного з видів творчої професійної діяльності передовсім важливо окреслити декілька напрямів осмислення його значення для сучасного суспільства. Перший напрям репрезентує дизайн як деструктивну діяльність, що впливає на свідомість суспільства та людини. Цей напрям пов'язаний з відомими постатями в галузі філософії, яскравими представниками Франкфуртської критичної школи Т. Адорно, Г. Маркузе, М. Хоркхаймера та ін. Розглядаючи «індустрію культури» в єдності з потребою її вироблення, вони визначали дизайн як творчу діяльність, що перебуває, межує між технологією і мистецтвом, при цьому продукти дизайну поступово втрачають творче, мистецьке значення у масовому виробництві. Зокрема, Г. Маркузе зазначав, що дизайн як вид творчої діяльності, котрий має гармонійно організовувати суспільне життя людини, насправді не може «...ні змінити це життя, ні навіть адекватно його представляти» [8, с. 498]. Т. Адорно стверджував, що об'єкт дизайну, як раціональний факт, відокремлює себе від емпіричної реальності, тобто не розв'язує всіх проблем суспільства, а іноді й навіть актуалізує, створює ці проблеми [1]. Інша група філософів (Т. Кун, К. Поппер, Е. Тоффлер та ін.) вважали дизайн, з одного боку, природним результатом розвитку «надіндустріальної інформаційної цивілізації», позитивних змін у соціальній практиці сучасного світу, продуктом культурного поступу людини, а з протилежного – невід'ємною складовою науково-технічного прогресу, його

«естетичним авангардом» [7; 10; 13].

Аналіз наукових праць дозволив виділити низку особливостей, що визначають роль і значення дизайну в сучасному соціокультурному просторі.

По-перше, завдяки розвитку науки, техніки та технологій, предметний світ людини відрізняється такою різноманітністю форм і функцій, що повністю задовольняє матеріальні потреби людини. Ці потреби задовольняються на найвищому рівні, іншими словами, товарів виробляється та споживається в надлишку. Таке розмаїття дає людині максимальну матеріальну наповненість буття й усуває необхідність пошуку шляхів розв'язання проблем, пов'язаних із формуванням предметно-просторового середовища. Крім цього, висока якість промислових зразків і систематична зміна образів викликає збільшення споживання товарів і послуг, тим самим провокуючи все нові й нові пертурбації.

По-друге, сучасний дизайнер, володіючи здатністю аналізувати швидкі зміни, що відбуваються в науці, техніці, культурі, може інтегрувати знання та прогнозувати майбутні потреби людини. Цей тип проєктування називається перспективним і дає можливість як визначити проблему майбутнього, так і спроектувати способи розв'язання цієї проблеми.

По-третє, проєктують не лише нові продукти, покликані покращити життя людини та суспільства, а створюють ситуації, при яких споживачеві пропонують і продають міфічні потреби, котрі заповнюють духовний простір людини несуттєвими ціннісними установками, формують смакові ілюзії.

По-четверте, окремі дизайнери створюють так звані авторські серії об'єктів, де промисловий зразок випускається невеликим тиражем для колекціонування або виставкового експонування. Деякі продукти дизайну, виконані на високому художньому і технічному рівнях, претендують на статус творів мистецтва, однак при цьому залишаються доступними невеликій кількості споживачів. Якість цих товарів часто досягає високого рівня, що впливає на формування ціни й особливої потреби в такому продукті. Цю думку свого часу висловив Т. Мальдонадо, стверджуючи, що сучасному суспільству недостатньо трансформувати твори мистецтва в товар, воно хоче, щоб товар став твором мистецтва [3].

Звідси, з погляду філософії культури, сучасному дизайну «докучило» перетворювати звичний світ речей, йому необхідно створювати й осягати нові простори, тим самим демонструючи і позиціонуючи себе як головного стратега процесу виживання людства. У цьому контексті Г. Лола зазначає: «У постмодерністському дискурсі дизайн міг би розцінюватися як культурна стратегія, призначення якої – виключити нудьгу, котра з наростанням відтворюється в цивілізаціях, що вступили в епоху втоми від самих себе» [4, с. 229]. Нині дизайн завдяки своїй мобільності й активності вносить кардинальні зміни у життя сучасного суспільства, адаптуючи предметний світ до реальних проблем людства.

Отже, дизайн не лише репрезентує промислові зразки, а й матеріально втілює культурні ідеї сучасного суспільства й водночас актуалізує майбутні потреби людини, адже «...безпосередньо проєктує річ, товар, а опосередковано – людину та суспільство. І саме проєктування людини, його вигляду, способу життя є його дійсною, усвідомленою або неусвідомленою метою» [6, с. 44].

Існує думка, що дизайн як вид творчої діяльності існує з моменту виникнення діяльності людини. Так, відомий чеський дизайнер В. Папанек у книзі «Дизайн для

реального світу» зазначає, що всі люди є дизайнерами, бо «все, що ми робимо, практично завжди – дизайн, адже проєктувати властиво людині в будь-який його діяльності. Планувати свої дії відповідно до поставленої мети становить сутність дизайну» [9, с. 35].

Сьогодні необмежені можливості нових технологій, передовсім цифрових, які володіють високим потенціалом для реалізації найнесподіваніших ідей, фантазій, оригінальних образів, вимагають від людини високого рівня сформованості проєктної культури.

Проєктна культура в широкому сенсі бере початок у системі гуманістичних поглядів, які визнають людину як самоцінну особистість. Спочатку вона «виникає» в Італії в середині XIV ст. у вигляді широкого вивчення громадської думки, включно з філософією, філологією, літературою та мистецтвом, які заклали підґрунтя нової свідомості епохи Відродження. Архітектори, скульптори та художники поступово перестали вважатися ремісниками, їхні твори оцінювалися і порівнювалися, що призвело до підвищення значущості відображення життєвих реалій у мистецтві. У реалістичних, переконливо живописних формах художники активно використовували різні прийоми пластичного моделювання, не зважаючи на канонічні вимоги. Їхнім творам була властива множинність просторів, ціннісна заповненість, цілісність, зв'язаність, дискретність тощо. Саме у всіх цих ознаках творів середньовічних митців закладена притаманна їм проєктність.

У науковий обіг термін «проєктна культура» увійшов в 70-і рр. XX ст. під впливом історико-культурного підходу до дослідження проблем дизайну. З'явилася низка публікацій (В. Розін, К. Кантор та ін.), у яких цим терміном позначалася сукупність норм і засобів, котрі утворюють професійну культуру проєктної діяльності. Розвиток цього поняття та глибоке розроблення теорії проєктної культури було здійснене О. Генісаретським, В. Сидоренком та ін. Зокрема, В. Сидоренко зазначав, що завдяки образному підходу до проєктування середовища різні реалії дизайну організовуються у внутрішню єдність проєктної культури, відображаючи сутність середовищного проєктування як культурно-комунікативного акту [12]. У статті «Проєктна культура та концептуалізм» О. Генісаретський у проєктній культурі виокремлює екологічну, концептуальну та аксіологічну складові, тісно взаємопов'язані між собою [4].

Звісно, у проєктній культурі ключова роль належить людині, митцю, дизайнеру. Адже, на думку М. Кагана, проєктна культура – це «культура мислення, культура почуттів, культура спілкування. І все це зливається в культурі художньої майстерності. Та обставина, що у всіх пластах культури художньо-творча діяльність має інтегративний, синтетичний характер, ставить мистецтво на особливе місце в культурі товариства об'єктів, розглядається як невід'ємна складова всіх науково-дослідних, проєктних, конструкторських, технологічних робіт, що становлять в цілому єдину проєктну культуру» [5, с. 198].

Такий підхід, на наш погляд, є визначальним для дизайнерської діяльності як складової єдиного, комплексного проєктування, що відповідає за образ і форму об'єктів дизайну. При цьому головними у проєктній культурі стають дві лінії розвитку: одна – пов'язана з художнім конструюванням різних об'єктів навколишнього середовища, інша – з їх включенням у контекст культури, екології, ціннісної сфери тощо. У цьому випадку не лише фізичний комфорт, а й саме існування людини стає одночасно

формою духовного буття, в якому найважливіше значення набувають ціннісні орієнтації, емоції, фізична та психічна безпека, комунікативність тощо. Таке трактування проєктної культури підкреслює динамічність її розвитку в просторі та часі.

На сучасному етапі розвитку суспільства проєктна культура реалізується, з одного боку, як особливий тип мислення, а з іншого – як вид проєктно-перетворювальної діяльності людини. Досягнення особистістю високого рівня проєктної культури не лише забезпечує готовність до проєктування предметно-просторового середовища, а й створює ґрунт для продуктивної професійної діяльності у галузі дизайну.

Отже, на наш погляд, проєктна культура – це ключовий чинник професійного становлення дизайнера, що формує ціннісне ставлення до художньо-проєктної діяльності, володіння проєктними знаннями, уміннями, компетентностями, досвідом на індивідуально-творчому рівні, прагнення до естетичного перетворення навколишньої дійсності й удосконалення своїх проєктних здібностей.

З іншого боку, проєктна культура є сукупністю матеріальних і духовних цінностей (аксіологічний компонент), знань етапів і стадій процесу проєктування (технологічний компонент), комплексу творчих якостей та здібностей особистості (особистісний компонент). При цьому аксіологічний компонент проєктної культури містить систему цінностей, що регулюють професійну діяльність; виконує функцію засвоєння загальнозначущих і професійних цінностей (функціональність, конструктивність, естетичність) та є освітнім орієнтиром у процесі формування світоглядних позицій, ідеалів, норм, смаків тощо.

Технологічний компонент проєктної культури містить сукупність знань з технологій художнього проєктування, навички моделювання і макетування, практичний досвід реалізації дизайн-ідей та становить основу дизайнерської діяльності. Він виконує роль функції перетворення дійсності на основі проєкту з урахуванням соціально-економічних, художньо-естетичних й інших принципів.

Особистісний компонент є внутрішнім чинником розвитку проєктної культури дизайнера, що дозволяє опанувати професійний дизайнерський світогляд, мислення проєктними образами, проєктні знання із застосування принципів і методів дизайн-діяльності. Він відображає спрямованість особистості на реалізацію потенцій у художньо-проєктній творчості, активізує процес пізнання закономірностей проєктування та формоутворення у процесі навчально-професійної діяльності, підвищує інтерес до художньо-проєктних дисциплін тощо.

Ключовим, на наш погляд, є важливий елемент проєктної культури – професійний дизайнерський світогляд, який визначає якість фахової підготовки майбутнього дизайнера. Цей світогляд ґрунтується на усвідомленні дизайну як засобу формування способу життя, методу виховання естетичного смаку, знаряддя турботи про здоров'я, комфорт людини й захист природного довкілля, інструменту творення гармонійного навколишнього середовища.

Теоретичний аналіз дозволяє представити узагальнену методику професійної підготовки майбутніх дизайнерів, що ґрунтується на принципах формування проєктної культури і містить такі складові: 1) проєктно-культурні якості особистості; 2) професійний дизайнерський світогляд; 3) майстерність – уміння формулювати проєктну ідею (дизайн-концепцію) і на цій основі виконувати проєкт-ескіз (дизайн-проєкт), який реалізується у проєкт-результаті (дизайн-продукті).

Результат реалізації цієї методики спрямований на професійну підготовку майбутнього дизайнера, який:

- 1) здатний формулювати цілі, ідеальний образ дизайн-об'єкту;
- 2) гармонійно поєднує художньо-естетичну та інженерно-технічну підготовку;
- 3) володіє навичками колективної роботи та комунікації;
- 4) швидко адаптується в умовах технологічного виробництва;
- 5) уміє прогнозувати та передбачати проблемні ситуації та знаходити шляхи їх подолання;
- 6) у проектуванні дотримується принципів естетичної гармонії та збереження екологічної цілісності навколишнього середовища;
- 7) використовує методи наукового аналізу, досліджує потреби, виявляє перспективні тенденції;
- 5) володіє багатою інформаційною базою та цифровими технологіями;
- 6) уміє проектувати й організовувати свою професійну діяльність;
- 7) демонструє інтегративні здібності митця, інженера, ергономіста, еколога та ін.;
- 8) має широкий професійний дизайнерський світогляд.

Основними педагогічними умовами для реалізації цієї методики визначені такі:

1) прилучення майбутнього дизайнера до цінностей проєктної культури через стимулювання інтересу до навчально-проєктної діяльності, формування потреби в якісному засвоєнні фахових знань, умінь, способів художньо-проєктної діяльності на індивідуально-творчому рівні;

2) орієнтація теорії та практики навчання на культурологічний, діяльнісний, особистісно орієнтований, технологічний, компетентнісний підходи в процесі професійної підготовки майбутнього дизайнера;

3) співтворчість педагога і студента у процесі створення дизайн-об'єкту, їхня посиленна та продуктивна взаємодія, у якій викладач посідає роль наставника, модератора, що дидактично і психологічно вміло скеровує навчально-проєктну діяльність студента у потрібне русло.

Процес формування проєктної культури майбутнього дизайнера – складний неперервний і взаємно узгоджений рух двох суб'єктів освітнього процесу, що визначається, з одного боку, активністю, сприйнятливістю та гнучкістю студента, а з іншого – професіоналізмом, досвідом, креативністю і мобільністю викладача. При цьому навчально-проєктна діяльність студента має бути спрямована на розширення професійного дизайнерського світогляду, розвиток творчих здібностей, образного мислення і просторової уяви, формування вмінь конструювати та виявляти свої ідеї у формі проєкту, представляти кінцевий результат у готовому продукті.

Очікуваними результатами формування проєктної культури майбутнього дизайнера в освітньому процесі творчої навчально-проєктної діяльності з використанням сучасних можливостей проєктування є, по-перше, підвищення якості професійної дизайн-освіти; по-друге, відповідальне ставлення студентів до професійно орієнтованих дисциплін і безпосередньо до процесу проєктування; по-третє, використання студентами принципів проєктної культури та методів художнього проєктування в навчанні і практичній діяльності; по-четверте, формування професійного дизайнерського світогляду, розвиток особистісних якостей і досягнення високого рівня проєктної майстерності.

Перспективою подальших досліджень є проблема використання засобів ІКТ в освітньому процесі фахової підготовки майбутніх дизайнерів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Адорно Т., Тарашука П. Теорія естетики / пер. с нім. Київ: Основи, 2002. 518 с.
2. Алексеева С. Концепція підготовки майбутніх дизайнерів до розвитку професійної кар'єри. *Науковий вісник Інституту професійно-технічної освіти НАПН України. Професійна підготовка*. Грудень, 2018. С. 22–26.
3. Аронов В. Р. Теория проектирования Томаса Мальдонадо. Из XX в XXI век. *Проблемы дизайна – 6*. Москва: НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской академии художеств, 2011. С. 7–53.
4. Генисаретский О. И. Проектная культура и концептуализм. *Гуманитарный портал*. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/2682> (дата звернення: 17.01.2022).
5. Каган М. С. Введение в историю мировой культуры. 2-е изд. Санкт-Петербург: Петрополис, 2003. 368 с.
6. Кантор К. М. Проектность мира, культуры, истории. *Декоративное искусство*. 2001. № 1. С. 43–46.
7. Кун Т. Структура научных революций / пер. з англ. О. Васильєвої. Київ: Port-Royal, 2001. 228 с.
8. Маркузе Г. Эрос и цивилизация. Одномерный человек: Исследование идеологии развитого индустриального общества. Москва: АСТ, 2002. 526 с.
9. Папанек В. Дизайн для реального мира / пер. с англ. Г. Северской. Москва: Издатель Д. Аронов, 2004. 416 с.
10. Поппер К. Обьективное знание. Эволюционный подход / пер. с англ. Д. Г. Лахути; отв. ред. В. Н. Садовский. Москва: Эдиториал УРСС, 2002. 384 с.
11. Прусак В. Ф. Теоретичні та методичні основи неперервної екологічної підготовки фахівців з дизайну: автореф. дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.04. Хмельницький, 2020. 43 с.
12. Сидоренко В. Ф. Дизайн как проектная деятельность. *Техническая эстетика*. 1977. № 8. С. 1–3.
13. Тоффлер Е. Третья волна / пер. з англ. А. Євси; за ред. В. Шовкуна. Київ: Всесвіт, 2000. 480 с.

REFERENCES

1. Adorno T., Tarashchuka P. (2002). *Teoriia estetyky*. Kyiv: Osnovy [in Ukrainian].
2. Aliksieieva S. (2018) *Kontseptsiiia pidhotovky maibutnikh dyzaineriv do rozvytku profesiinoi kar'iery. Naukovyi visnyk Instytutu profesiino-tekhnichnoi osvity NAPN Ukrainy. Profesiina pidhotovka, Hruden* [in Ukrainian].
3. Aronov, V. R. (2011). *Teoriya proektirovaniya Tomasa Mal'donado. Iz XX v XXI vek. [The design theory of Thomas Maldonado. From the XX to the XXI century]. Problemy dizajna – 6, 7–53* [in Russian].
4. Genisaretskij, O. I. (2006). *Proektnaya kul'tura i konceptualizm [Design culture and conceptualism]. Gumanitarnyj portal*. URL: <https://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/2682> [in Russian].
5. Kagan, M. S. (2003). *Vvedenie v istoriyu mirovoj kul'tury. [Introduction to the history of world culture]. Sankt-Peterburg: PetropoliS* [in Russian].
6. Kantor, K. M. (2001). *Proektnost' mira, kul'tury, istorii. [Design of the world, culture, history]. Dekorativnoe iskusstvo, 1, 43–46* [in Russian].
7. Kun T. (2001). *Struktura naukovykh revoliutsii [The structure of scientific revolutions]. Per. z anhl. O. Vasylievoi. Kyiv: Port-Royal* [in Ukrainian].
8. Markuze, G. (2002). *Ehros i civilizaciya. Odnomernyj chelovek: Issledovanie ideologii razvitogo industrial'nogo obshchestva. [Eros and civilization. One-Dimensional Man: A Study of the Ideology of the Advanced Industrial Society]. Moskva: AST* [in Russian].
9. Papanek, V. (2004). *Dizajn dlya real'nogo mira [Design for the real world] / per. s angl. G. Severskoj. Moskva: Izdatel' D. Aronov* [in Russian].
10. Popper, K. (2002). *Objektivnoe znanie. Ehvolucionnyj podkhod [Objective knowledge. Evolutionary approach] / per. s angl. D. G. Lakhuti. Moskva: Ehditorial URSS* [in Russian].
11. Prusak, V. (2020). *Teoretychni ta metodychni osnovy neperervnoi ekolohichnoi pidhotovky fakhivtsiv z dyzainu [Theoretical and methodological bases of continuous ecological training of design specialists]: Extended abstract of candidate's thesis. Khmelnytskyi* [in Ukrainian].
12. Sidorenko, V. F. (1977). *Dizajn kak proektnaya deyatelnost' [Design as a project activity]. Tekhnicheskaya ehstetika, 8, 1–3* [in Russian].
13. Toffler, E. (2000). *Tretia khvylya [The third wave] / per. z anhl. A. Yevsy. Kyiv: Vsesvit* [in Ukrainian].