

Научно-исследовательский журнал «Вестник педагогических наук / Bulletin of Pedagogical Sciences»

<https://vpn-journal.ru>

2025, № 6 / 2025, Iss. 6 <https://vpn-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (педагогические науки)

УДК 378.147

¹ Хань Эньхуэй, ² Савинов А.М.

¹ Московский педагогический государственный университет

² Государственный университет просвещения

Подготовка графических дизайнеров с учетом сохранения традиций и использования инноваций

Аннотация: актуальность исследования обусловлена необходимостью совершенствования методики обучения студентов графическому дизайну. Исследование направлено на поиск инновационных методик в подготовке дизайнеров-графиков. Применены методы анализа научной литературы и дизайн-проектов, педагогический эксперимент. В статье рассматривается необходимость использования компьютерных технологий в процесс подготовки дизайнеров и их влияние на технические стороны дизайн-продукта. Предлагается ряд положений, которые определяют наиболее эффективные направления в профессиональной подготовке дизайнеров. Описывается специфика образовательной деятельности дизайнеров-графиков, а также перечень требуемых профессиональных знаний и умений в области графического дизайна. Необходимым условием повышения качества подготовки дизайнеров является оптимальное сочетание традиций и инноваций, которые должны изучаться и осваиваться на всем протяжении обучения дизайну. Результатом исследования являются обновленные методические подходы по подготовке графических дизайнеров. Полученные результаты готовы к использованию по подготовке дизайнеров в образовательных учреждениях.

Ключевые слова: графический дизайн, обучение графическому дизайну, традиционные элементы дизайна, инновации в обучении дизайну, современные технологии в дизайне

Для цитирования: Хань Эньхуэй, Савинов А.М. Подготовка графических дизайнеров с учетом сохранения традиций и использования инноваций // Вестник педагогических наук. 2025. № 6. С. 176 – 183.

Поступила в редакцию: 10 марта 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 19 апреля 2025 г.; Принята к публикации: 19 мая 2025 г.

¹ Han Enhui, ² Savinov A.M.

¹ Moscow State Pedagogical University

² Federal State University of Education

Training of graphic designers based on the preservation of traditions and the use of innovations

Abstract: the relevance of the research is determined by the need to improve the methods of teaching students graphic design. The research is aimed at finding innovative techniques in the training of graphic designers. Methods of analysis of scientific literature and design projects, pedagogical experiment are applied. The article discusses the need to use computer technology in the process of training designers and their impact on the technical aspects of a design product. A number of provisions are proposed that determine the most effective areas in the professional training of designers. It describes the specifics of the educational activities of graphic designers, as well as the list of required professional knowledge and skills in the field of graphic design. An essential condition for improving the quality of designer training is the optimal combination of traditions and innovations, which must be studied and mastered throughout design education. The research results in updated methodological approaches for training graphic designers. The results obtained are ready for use in the training of designers in educational institutions.

Keywords: graphic design, teaching graphic design, traditional design elements, innovations in design education, modern technologies in design

For citation: Han Enhui, Savinov A.M. Training of graphic designers based on the preservation of traditions and the use of innovations. Bulletin of Pedagogical Sciences. 2025. 6. P. 176 – 183.

The article was submitted: March 10, 2025; Accepted after reviewing: April 19, 2025; Accepted for publication: May 19, 2025.

Введение

В настоящее время развитие и применение современных методик в образовании представляет собой системный процесс изменений, направленных на адаптацию к современным вызовам и потребностям общества. Подготовка дизайнеров охватывает различные аспекты, включая актуализацию содержания образования, развитие новых методов в их обучении, внедрение информационных технологий, а также улучшение качества подготовки. Становление профессиональной подготовки высококонкурентных специалистов в области дизайна происходит путем расширения диапазона направлений и специализаций на художественно-педагогических факультетах (например, визуальная коммуникация, художественное проектирование пространства, графический дизайн, дизайн одежды) [1, с. 80]. Появление новых направлений в графическом дизайне и современного стиля графического дизайна относится к 20 веку. Влияние на этот процесс оказало появление информационных и компьютерных технологий. В это время произошла революция в мировой отрасли дизайна. Сегодня 21 век называют веком цифровых технологий. С активным внедрением искусственного интеллекта повысилась автоматизация в графический дизайн, что внесло свои коррективы для деятельности дизайнеров [3, с. 152]. Но несмотря на это деятельность графического дизайнера должна учитывать имеющиеся традиции, тогда дизайн будет не поверхностен и будет отличаться в зависимости от национальных особенностей. Анализ показал, что подготовка дизайнеров, базирующаяся на национальных традициях, а также с учетом развития инновационных подходов подготовки графических дизайнеров не имеет достаточного научного обоснования в проводимых научных исследованиях. Поэтому цель данной статьи состоит в том, чтобы предложить в методику обучения графическому дизайну направления работы, органически сочетающие в себе традиции и инновации, связанные как с методами обучения, так и с техническими достижениями в этой области.

Материалы и методы исследований

Методы исследования: анализ научной литературы по вопросам истории дизайна и методов преподавания графического дизайна; наблюдение за процессом выполнения дизайн-проектов; анализ методов обучения графическому дизайну; педагогический эксперимент, состоящий из констатирующего, формирующего и контрольного этапов; анализ и интерпретация результатов педагогического эксперимента. Участниками эксперимента стали 60 студентов, 30 студентов принимали участие на базе Санкт-Петербургского государственного университета (Россия) и 30 студентов на базе Университета Хэнань (Китай).

Результаты и обсуждения

В Китае получение дизайнерских навыков имеет свои особенности, в последнее время стал применяться инновационный подход в обучении, обосновывающий необходимость применения новых технологий. Так как именно современные технологии, моделируя объект, сохраняют максимальную визуализацию и решают задачи в области графического дизайна, которые раньше было решить достаточно трудно. Кроме того, подготовка дизайнеров стала невозможна без формирования мышления дизайнера, при которой он решает задачи проектирования с помощью расширения взглядов на способы, применяемые в процессе цифровизации [2, с. 125].

Подготовка графических дизайнеров, учитывающая как сохранение традиций, так и использование инноваций, требует комплексного подхода, который сочетает в себе теоретическую базу, практические навыки и актуальные тенденции в индустрии дизайна. Такая подготовка основана на взаимодействии с технологиями, обеспечивая прочную связь технологий с проектными дисциплинами. Применение современных информационных технологий позволяет представить объекты и предметы в наиболее наглядном виде, фиксировать и сохранять различные решения в процессе работы над проектом. А использование интерактивных технологий в обучении обеспечивает активное взаимодействие между участниками учебного процесса, моделирует ситуации, похожие на реальные, способствуют развитию творческих

способностей и формированию профессиональных навыков [5, с. 68]. Это становится особенно заметно с ростом не дизайнерских организаций, которые предлагают свои услуги для реализации проектов, подкрепленные новыми технологиями с использованием услуг графического дизайна для их проектирования. Такая ситуация вносит свои проблемы в практику подготовки дизайнеров, так как возникает некоторая неуверенность в их профессиональной ценности. Однако эти проблемы графического дизайна не являются безвыходными. Для профессии, определяемой стремлением к дизайну, как постижению гармонии, проблемы для профессиональных практиков являются экзистенциальными. Хотя действительно, подобные творческие ограничения противоречат маркетинговому изображению данной индустрии [6]. Следует отметить, что в рамках подготовки графических дизайнеров решаются важные задачи, к которым относятся: создание электронных образовательных ресурсов (буклетов, графиков, ментальных карт и т.д.); разработка анимаций; производство обучающих видео и документальных фильмов; создание трехмерных моделей реальных объектов и моделирование различных сцен; подготовка графических материалов для образовательных веб-ресурсов. Во многих учебных заведениях учебная программа дизайнерских групп составлена на основе традиционного и современного искусства, что позволяет учащимся полностью усвоить различные художественные точки зрения и развить художественную чувствительность [7, с. 36].

В России сложилось самостоятельное научное направление в профессиональной подготовке графических дизайнеров на основе национальных традиций, а также с учетом развития инновационных методов и технологий подготовки графических дизайнеров. Большинство высших учебных заведений все еще фокусируют свое дизайнерское образование на передаче информации и развитии конкретных навыков, и весьма вероятно, что все профессии, связанные с этим, в будущем будут заменены искусственным интеллектом [11, с. 208].

Для подготовки итогового продукта, графический дизайн включает в себя множество стилей, каждый из которых обладает уникальными характеристиками и приемами. К которым можно отнести: минимализм: характеризующийся простотой и функциональностью с акцентом на основные элементы; ретро и винтаж, где использует элемент из прошлого для создания ностальгического настроения (старые типографические шрифты, цветовые палитры и текстуры); плоский дизайн опирается на простоту с использованием ярких цветов и прямых линий; грид-системы, сосредоточенные на создании четкой и понятной компоновки; сюрреализм сочетает необычные комбинации изображений и элементы абстрактной реальности; типографика использует шрифт; экспрессивность, основанная на насыщенных цветах для привлечения внимания; флэт-дизайн сочетает простоту плоского дизайна без применения сложных градиентов; постмодернизм предполагает наличие разнообразных стилей и элементов коллажа; инфографика обращена на визуализацию информации с графическими элементами. Каждый стиль может быть адаптирован и комбинирован в зависимости от целей проекта и целевой аудитории [4].

В нынешних условиях внедрение традиционных элементов в графическом дизайне внесло свежий взгляд на сферу визуальной коммуникации. Каллиграфия, традиционные узоры, цветовая символика и эстетические принципы, уходящие корнями в традиционную культуру, нашли свое место в различных дизайнерских проектах и решениях, обеспечивая глубину, аутентичность и визуальный интерес. Например, в Китае, для этого тематического курса выбрано традиционное китайское искусство вырезания из бумаги, которое является одним из важнейших представителей культурного наследия [12, с. 35].

К принципам графического дизайна относятся: контрастное использование различных цветов и форм; симметричный и асимметричный баланс распределения элементов в дизайне; иерархия в организации проекта; выделение значимых элементов; повторение схожих стилей для единства дизайна; простота дизайна для ясности воспринимаемой информации; пропорциональность для гармоничного сочетания элементов; пространство между элементами для легкого восприятия; типографика для передачи стиля; правильная цветовая палитра для выражения необходимых эмоций и настроения. Эти принципы необходимы учитывать в подготовке дизайнеров для создания ими уникальных решений в графическом искусстве. Культура имеет особый национальный характер в подготовке дизайнеров, взаимодействуя с другими культурами. Национальные культурные традиции в современном проектировании не исчезают, а благодаря богатой содержательной основе являются неиссякаемым источником развития промышленного искусства. Специфика культурных традиций, опыт наших предков являются основой обучения национальному стилю в проектировании. Лучшие дизайнерские проекты созданы с учетом культурной традиции нации, обогащены национальными особенностями [8, с. 15].

Использование контекстного обучения обуславливает высокий уровень творческой активности, что позволяет развить познавательную и профессиональную мотивацию у дизайнеров. Это позволяет ознакомиться с функциональными характеристиками и способами применения систем компьютерной графики в раз-

ных областях. Основная цель обучения работе с профессиональными графическими редакторами заключается в подготовке дизайнеров к графической деятельности и систематизации их знаний. Для этого занятия с интерактивным предоставлением задач осуществляют моделирование и оптимизацию профессиональных ситуаций в дизайне [10, с. 7].

Практические навыки в работе с изображениями, работы с программами и презентациями являются основой в подготовке графических дизайнеров и должны составлять основу их обучения, но и ручное рисование в графическом дизайне занимает важное место, несмотря на развитие цифровых технологий. Через творческий процесс и эскизы, оно формирует навык концентрации и помогает передать свои творческие концепции. Его можно применять в создании логотипов.

Для достижения этой цели необходимо решить ряд взаимодополняющих задач. Во-первых, необходимо учитывать новый взгляд на перспективу развития графического дизайна. Задачи подготовки которого заключаются в освоении знаний, умений и навыков в специальной отрасли дизайна и приобретении опыта творческой практической деятельности. Графический дизайн является сочетанием многих областей искусства, он включает в себя математические, естественные, общественные науки и искусство, поэтому подготовка графических дизайнеров должна основываться не только на знаниях различных наук, но и на методике эстетического мышления. Основываясь на потребностях общества, дизайнеры разрабатывают художественную продукцию, гармонично вписывающуюся в окружающую среду. Необходимо тщательно развивать у будущих дизайнеров образное мышление. Это и является главной задачей обучения графическому дизайну. По мнению некоторых авторов, иллюстративные элементы образного характера являются эффективным способом выполнения дизайна товара, рассчитанного на большую аудиторию. Для того чтобы студенты это могли выполнять, необходимо их обучать поиску новых идей в учебной деятельности. В этом и состоит задача учебных заведений по подготовке дизайнеров [9, с. 186].

Подготовка дизайнеров зависит от изучения теории и практическим закреплением умений и навыков. Важно отметить, что на сегодняшний день профессия дизайнера является востребованной. Многие кампании предоставляют свои услуги по разработке информационной рекламы, охватывая широкий спектр решения требуемых задач.

К инновационным технологиям современности относятся: программное обеспечение Adobe Creative Cloud, Figma и Sketch, Blender, Cinema 4D и Autodesk Maya. Использование виртуальной реальности вносит интерактивность и вовлеченность, а инструменты ИИ автоматизируют задачи цифровой печати, создает платформы социальных сетей и алгоритм работы приложений. Все эти средства дизайна активно развиваются и для пребывания в современном обществе, где высокая конкуренция, необходимо понимать эти инструменты [13, с. 120].

Традиционные техники и материалы часто используются в сочетании с цифровыми инструментами для достижения уникальных эффектов. Например, можно сначала создать рисунок от руки, а затем отсканировать его и отредактировать в графических редакторах. Эта смешанная техника позволяет дизайнерам экспериментировать и находить свой стиль. Независимо от того, используются ли традиционные методы или современные технологии, основная цель графического дизайна – это передача идеи и создание визуально привлекательных решений для различных проектов. Использование редакторов способствует формированию практических умений и эстетического вкуса. Умение работать в одном редакторе не всегда гарантирует наличие нужных знаний при переходе к аналогичным программам других производителей [9, с. 209].

В разработке методики обучения графическому дизайну есть несколько основных факторов. Традиционная методика подготовки содержит: подбор аналогов с представлением по заданной тематике; проведение анализа с выявлением особенностей; практический этап разработки дизайн-модели на основе концептуальных направлений. Создание дизайна позволяют оценить восприятие итогового продукта. Поэтапная работа позволяет содействовать реализовать профессиональные компетенции дизайнера. В подготовке дизайнеров учет информационно-коммуникативных возможностей становится актуальным направлением [11, с. 9].

В рамках проведения исследования по применению методики подготовки графических дизайнеров разрабатывалась технология подготовки и был проведен педагогический эксперимент в три этапа (констатирующий, формирующий и контрольный).

На констатирующем этапе педагогического эксперимента проводилось определение уровня сформированности профессиональных компетенций будущих дизайнеров, направленных на интеграцию элементов культур в их профессиональную деятельность.

В ходе данного этапа студентам были предложены задания, включающие разработку эскизов и концепций для дизайнерских проектов, в которых необходимо было интегрировать элементы китайского и русско-

го культурного наследия. Например, одной из задач было создание текстильного орнамента, сочетающего в себе цветочные мотивы русской хохломы и символические элементы китайского искусства, такие как драконы и лотосы.

Результаты выполнения этих заданий показали (рисунок 1), что 43% студентов продемонстрировали высокий уровень креативности. Их работы отличались оригинальностью и инновационным подходом к решению поставленных задач. Студенты активно использовали символику и декоративные элементы обеих культур, предлагая новые интерпретации и творческие сочетания. Вместе с тем, 38% студентов продемонстрировали средний уровень креативности. Их работы были менее оригинальными и в большей степени основывались на традиционных решениях. В этих проектах наблюдалась тенденция к прямому заимствованию элементов культуры, без их трансформации и адаптации. 19% студентов продемонстрировали низкий уровень креативности, что проявилось в шаблонном подходе к выполнению заданий. Их работы были поверхностными и не содержали инновационных решений. В некоторых случаях студенты ограничивались копированием известных мотивов без попытки их интерпретации или адаптации.

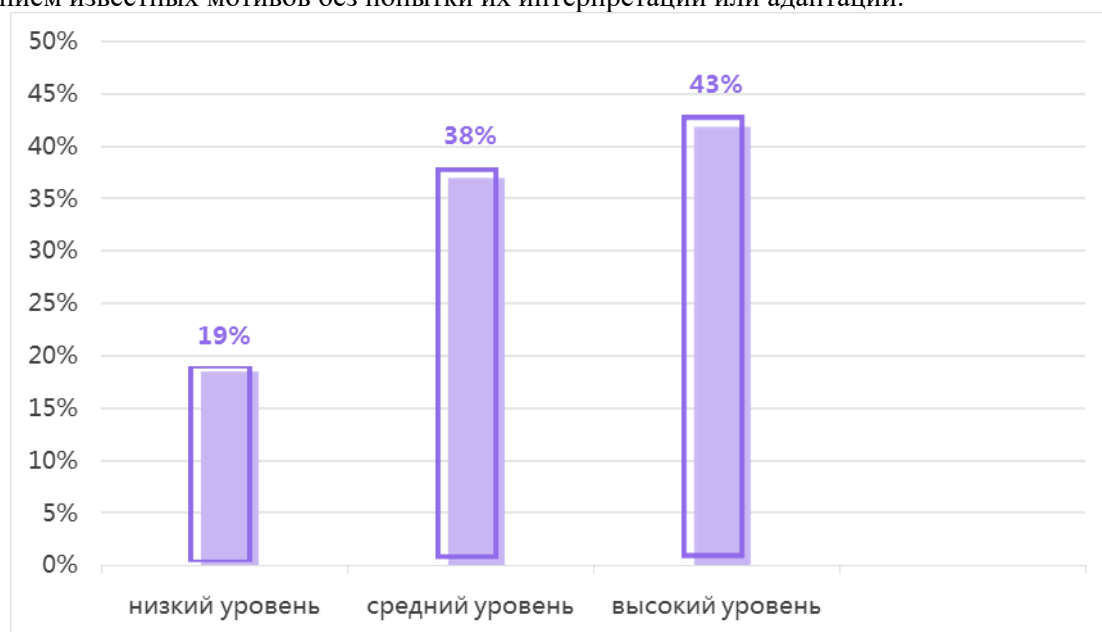


Рис. 1. Результаты педагогического эксперимента. Констатирующий этап, контрольная и экспериментальная группы.

Fig. 1. Results of the pedagogical experiment. Ascertaining stage, control and experimental groups.

Формирующий этап педагогического эксперимента проводился с целью апробации разработанных педагогических условий и педагогической модели, направленной на формирование у студентов профессиональных компетенций, связанных с интеграцией культурных элементов в дизайн; применение полученных знаний и навыков на практике при выполнении учебных и проектных заданий; развитие творческого мышления и креативных способностей студентов. На формирующем этапе педагогического эксперимента нами были проведены теоретические и практические занятия по основным направлениям графического дизайна в экспериментальной группе: шрифт; акциденция; цифровая иллюстрация; образование знаковой формы; фирменный стиль. Основные теоретические занятия проводились в экспериментальной группе в рамках таких профессиональных дисциплин, как «История графического дизайна», «История дизайна, науки и техники», «История стилей», «Знакообразование», «Фирменный стиль», «Скетчинг», «Цифровой рисунок», «Шрифт», «Типология дизайна», «Креативные технологии». Было проведено в экспериментальной группе по одному лекционному занятию в рамках каждого модуля. Основные графические программы, уровень владения которыми повышался в рамках эксперимента в экспериментальной группе, были следующие программы: «Adobe Illustrator»; «Adobe InDesign»; «Adobe Photoshop»; «Adobe After Effects»; «Adobe Acrobat Pro».

На занятиях по работе со шрифтами студенты получили базис знаний об истории, морфологии и эстетике шрифта, познакомились с пластикой и основными закономерностями формообразования. Студенты изучили основные типы текстовых и акцидентных шрифтов, особенности графики латиницы и кириллицы.

Контрольный этап педагогического эксперимента был направлен на оценку эффективности внедренной педагогической модели и условий по формированию профессиональной готовности студентов. Профессионально-ориентированный критерий оценивался с помощью разработанных заданий для студентов на создание графического дизайна с использованием способов интеграции различных элементов китайских узоров и элементов русского декоративного творчества, метод ментального картографирования, анализ портфолио.

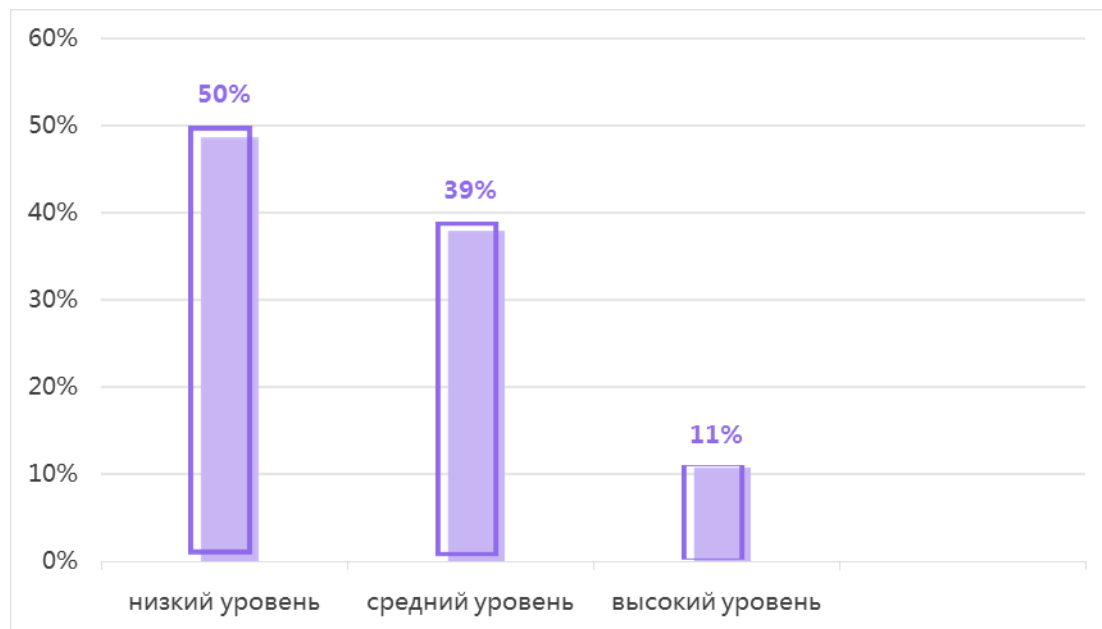


Рис. 2. Результаты педагогического эксперимента. Контрольный этап, контрольная группа.
Fig. 2. Results of the pedagogical experiment. Control stage, control group.

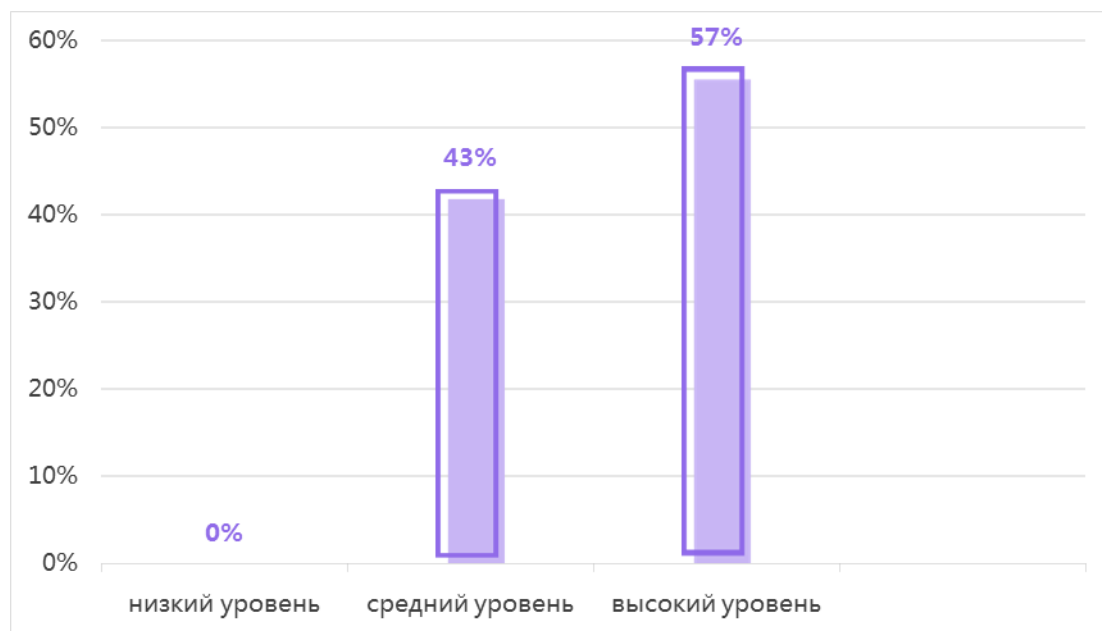


Рис. 3. Контрольный этап, экспериментальная группа.
Fig. 3. Control stage, experimental group.

По итогам педагогического эксперимента в контрольной группе 50% студентов продемонстрировали низкие показатели, 39 % студентов продемонстрировали средние показатели и 11% студентов продемонстрировали высокие показатели, а в экспериментальной группе не было студентов с низкими показателями, со средними показателями были 43% студентов, а с высокими 57% студентов.

Выводы

Результаты проведенной работы со студентами показали, что применение традиционных элементов в графическом дизайне возможно, для этого необходимо использование традиционной культуры, ее тщательное и всестороннее изучение, понимание смыслов, заложенных в культурных традициях и бережное отношение к культуре своего народа. Кроме того, стало ясно, что без применения современных достижений, как в технологическом, так и в методическом плане также не обойтись. Сочетание традиционных методик обучения и инноваций в подготовке графических дизайнеров, должны адаптироваться к изменениям рынка потребителя и технологий, направленных на достижение высокого результата.

Анализ результатов педагогического эксперимента выявил что у студентов, которые занимались по направлению графического дизайна в экспериментальной группе высоко проявилась креативность, основы образного восприятия и умение учитывать и «угадывать» интересы целевой аудитории. Понимание основ графического дизайна с использованием подходов, ориентированных на традиционные методики, позволили повысить уровень в обучения дизайнеров.

Исходя из результатов проведенного исследования можно утверждать, что в подготовке дизайнеров необходимо гармоничное сочетание традиционных и инновационных методик с целью достижения ими углубленных теоретических знаний и совершенствования важных практических навыков в своей профессиональной деятельности.

Список источников

1. Авраменко А.П., Буланова Е.Р. Перспективы развития самостоятельной работы студентов в контексте интеграции технологий искусственного интеллекта в иноязычное образование // Рема. 2024. № 1. С. 79 – 91. DOI: 10.31862/2500-2953-2024-1-79-91.
2. Дробахина А.Н. Информационные технологии в образовании: искусственный интеллект // Проблемы современного педагогического образования. 2021. № 70-1. С. 125 – 128.
3. Елтунова И.Б., Нестеров А.С. Использование алгоритмов искусственного интеллекта в образовании // Современное педагогическое образование. 2021. № 11. С. 150 – 154.
4. Зубрилин К.М., Карев Б.А., Хворостов Д.А. [и др.]. Искусственный интеллект в художественно-педагогическом образовании: грани сотрудничества и перспективы развития. М.: Перспектива, 2024. 220 с.
5. Итинсон К.С. Перспективы и возможности применения инновационных интерактивных технологий: дополненная реальность в обучении студентов в высших учебных учреждениях // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9. № 1 (30). С. 67 – 70. DOI: 10.26140/bgз3-2020-0901-0016.
6. Коломыцева А.О., Загорная Т.О., Искра Е.А. Цифровая трансформация в образовании: современные модели и технологии, Краснодар: ИП Кабанов В.Б. (издательство "Новация"), 2024. 282 с.
7. Кудрина С.В., Кудрин М.Ю. Основы разработки компьютерных учебно-развивающих тренажеров для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья // Казанский педагогический журнал. 2018. № 2 (127). С. 35 – 41.
8. Ломов С.П., Аманжолов С.А. Методология художественного образования. М.: Прометей. МПГУ, 2011. 188 с.
9. Портнова В.А., Савинов А.М. Лубок как средство приобщения обучающихся к отечественному культурному наследию // Искусство и дизайн: сборник статей факультета изобразительного искусства и народных ремесел по итогам IX Международного Фестиваля науки. М.: ООО "Эдитус", 2024. С. 185 – 190.
10. Савинов А.М. К вопросу о сохранении отечественных традиций в сфере художественного образования // Научно-методический электронный журнал "Концепт". 2016. № Т18. С. 6 – 10.
11. Филатова З.М., Галямова Э.Х., Бурханова Ю.Н. Разработка учебного занятия с использованием инструментов и средств цифрового обучения // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 76-2. С. 213 – 216.
12. Филимонюк Л.А. Формирование проектной культуры педагога в процессе профессиональной подготовки: автореф. дис. ... док. пед. наук: 13.00.08. Махачкала, 2008. 41 с.
13. Хань Э. Значимость традиционной культуры лубочного искусства в процессе подготовки дизайнеров графиков // Психология и педагогика в условиях подъема национального самосознания: сборник научных статей Всероссийской научно-практической конференции. Москва, 24 ноября 2024 года. Ульяновск: ИП Кеньшенская Виктория Валерьевна (издательство "Зебра"), 2024. С. 117 – 120.

References

1. Avramenko A.P., Bulanova E.R. Prospects for the Development of Independent Work of Students in the Context of the Integration of Artificial Intelligence Technologies into Foreign Language Education. Rhema. 2024. No. 1. P. 79 – 91. DOI: 10.31862/2500-2953-2024-1-79-91.
2. Drobakhina A.N. Information Technologies in Education: Artificial Intelligence. Problems of Modern Pedagogical Education. 2021. No. 70-1. P. 125 – 128.
3. Eltunova I.B., Nesterov A.S. Use of Artificial Intelligence Algorithms in Education. Modern Pedagogical Education. 2021. No. 11. P. 150 – 154.
4. Zubrilin K.M., Karev B.A., Khvorostov D.A. [et al.]. Artificial Intelligence in Artistic and Pedagogical Education: Facets of Cooperation and Development Prospects. Moscow: Perspektiva, 2024. 220 p.
5. Itinson K.S. Prospects and Possibilities of Using Innovative Interactive Technologies: Augmented Reality in Teaching Students in Higher Education Institutions. Baltic Journal for the Humanities. 2020. Vol. 9. No. 1 (30). P. 67 – 70. DOI: 10.26140/bg3-2020-0901-0016.
6. Kolomytseva A.O., Zagornaya T.O., Iskra E.A. Digital transformation in education: modern models and technologies, Krasnodar: IP Kabanov VB (publishing house "Novation"), 2024. 282 p.
7. Kudrina S.V., Kudrin M.Yu. Fundamentals of developing computer educational and developmental simulators for students with disabilities. Kazan pedagogical journal. 2018. No. 2 (127). P. 35 – 41.
8. Lomov S.P., Amanzholov S.A. Methodology of art education. Moscow: Prometheus. Moscow State Pedagogical University, 2011. 188 p.
9. Portnova V.A., Savinov A.M. Lubok as a means of introducing students to the domestic cultural heritage. Art and design: a collection of articles of the Faculty of Fine Arts and Folk Crafts following the results of the IX International Science Festival. Moscow: ООО "Editus", 2024. P. 185 – 190.
10. Savinov A.M. On the issue of preserving domestic traditions in the field of art education. Scientific and methodological electronic journal "Concept". 2016. No. T18. P. 6 – 10.
11. Filatova Z.M., Galyamova E.Kh., Burkhanova Yu.N. Development of a lesson using digital learning tools and means. Problems of modern pedagogical education. 2022. No. 76-2. P. 213 – 216.
12. Filimonyuk L.A. Formation of a teacher's project culture in the process of professional training: author's abstract. dis. ... doc. ped. sciences: 13.00.08. Makhachkala, 2008. 41 p.
13. Han E. The importance of traditional culture of popular print art in the process of training graphic designers. Psychology and pedagogy in the context of the rise of national self-awareness: collection of scientific articles of the All-Russian scientific and practical conference. Moscow, November 24, 2024. Ulyanovsk: IP Kenshenskaya Victoria Valerievna (Zebra Publishing House), 2024. P. 117 – 120.

Информация об авторах

Хань Энххуэй, Московский педагогический государственный университет, 851211784@qq.com

Савинов А.М., доктор педагогических наук, доцент, ФГАОУ ВО «Государственный университет просвещения»

© Хань Энххуэй, Савинов А.М., 2025