

## ИННОВАЦИОННЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ МОДЕРНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ПРОГРАММ И МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА В СОВРЕМЕННОМ КИТАЕ

ЛИ ЯНАНЬ

аспирант

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-6389-4552>

**ХВОРОСТОВ Дмитрий Анатольевич**

доктор педагогических наук, профессор

Московский педагогический государственный университет

г. Москва, Россия

*В статье рассматриваются инновационные подходы к модернизации содержания учебных программ и методов преподавания графического дизайна в современном Китае. Отмечена необходимость цифровизации образования, внедрения технологий виртуальной и дополненной реальности (VR/AR) в учебный процесс, а также обновления программ ведущих художественно-дизайнерских вузов. Проанализированы научные источники и практический опыт, отражающие использование этих инноваций. Показано, что интеграция современных технологий и новых методик обучения повышает качество художественно-дизайнерского образования, стимулирует творческое мышление студентов и повышает конкурентоспособность выпускников на рынке труда.*

**Ключевые слова:** графический дизайн; инновации в образовании; цифровизация; виртуальная реальность; дополненная реальность; искусственный интеллект; Китай.

**В**ведение. Стремительное развитие цифровых технологий радикально изменило сферу художественного образования и потребовало от учебных программ гибкой адаптации к новым условиям. В области графического дизайна современный специалист должен сочетать владение традиционными художественными навыками с умением уверенно работать в цифровой среде и использовать новейшие программные инструменты. Возрастающие требования работодателей к цифровым компетенциям выпускников обуславливают необходимость пересмотра содержания и методов подготовки дизайнеров, а также своевременного обновления образовательных программ [1-2].

В Китае, где в XX в. была воспринята и творчески переработана советская модель художественного образования, сегодня идёт активный переход к цифровому обучению дизайну. Это сопровождается не только сменой инструментов и носителей информации, но и трансформацией профессионального мышления дизайнеров. Хотя отдельные учебные планы ещё отстают от актуальных тенденций, многие вузы демонстрируют успешный опыт внедрения инноваций: новые технологии делают учебный процесс более интересным и

результативным, а ведущие университеты соединяют академические художественные традиции с передовыми цифровыми решениями. Всё это подчёркивает актуальность исследования направлений модернизации преподавания графического дизайна в Китае [3].

**Обзор литературы.** Проблемы обновления дизайнерского образования отражены как в зарубежных, так и в отечественных исследованиях. Отмечается общемировая тенденция к цифровизации обучения искусству и дизайну, рост роли информационных технологий и междисциплинарных подходов. В работах по опыту России и Китая подчёркивается значение компьютерной графики как ключевого инструмента подготовки графических дизайнеров и важность включения национального художественного наследия в учебный процесс, что обогащает содержание и усиливает воспитательный эффект.

Китайские авторы описывают широкий спектр инноваций: использование дополненной реальности и «умных классов» на примере курсов графического дизайна, внедрение микрокурсов (кратких видеокурсов) для освоения компьютерного дизайна, а также интеграцию технологий искусственного интеллекта и генерации изображений в образо-

вательный процесс. В совокупности эти подходы свидетельствуют о многогранной модернизации подготовки графических дизайнеров в Китае, сочетающей технологические и методические нововведения [5].

Цифровизация выступает ключевым направлением модернизации художественно-дизайнерского образования и меняет не только инструменты, но и сами подходы к обучению творчеству. В программах подготовки дизайнеров всё большее место занимают новые информационные технологии, электронные образовательные платформы, дистанционные форматы, цифровые библиотеки и специализированное ПО для графического дизайна. Студенты выполняют проекты в цифровой среде, осваивая 2D- и 3D-графику, анимацию, веб-дизайн и другие востребованные индустрией направления, что позволяет приблизить учебный процесс к реальной профессиональной практике и подготовить выпускников к быстро меняющемуся технологическому контексту.

Развитие технологий виртуальной (VR) и дополненной реальности (AR) открывает дополнительные возможности для преподавания дизайна. AR используется для создания «умных» учебных сред, где студенты могут в реальном времени дополнять и трансформировать собственные эскизы, работать с виртуальными элементами, макетами и 3D-прототипами. В ряде китайских вузов реализуются модели обучения «AR + Smart Classroom», основанные на интерактивном взаимодействии с цифровыми материалами. VR-технологии применяются для погружения студентов в иммерсивные 3D-среды, моделирования выставочных пространств, инсталляций и интерфейсов. Сочетание AR и VR формирует у будущих дизайнеров навыки работы с новейшими медиа и пространственным мышлением, что особенно важно в условиях развития метaprостранств и цифровых коммуникаций.

Ведущие художественные вузы Китая являются важными центрами модернизации дизайнерского образования. Центральная академия изящных искусств, Академия искусств и дизайна Университета Цинхуа, Академия искусств Китая и другие регулярно обновляют учебные планы с учётом мировых тенденций, развивая направления цифрового творчества,

UX/UI-дизайна, интерактивных медиа, information design и new media art; в программы включаются курсы по виртуальной реальности, дизайну взаимодействия и мультимедийному искусству, что готовит студентов к работе в условиях стремительной цифровизации культуры. Одновременно изменяются и формы обучения: широко внедряются проектно-ориентированные и междисциплинарные форматы, тесно связанные с практикой креативных индустрий; студенты участвуют в хакатонах и конкурсах, выполняют реальные проекты в командах с программистами, инженерами и маркетологами, осваивая навыки командной работы и системного мышления. Вузы активно сотрудничают с индустрией, привлекают практикующих дизайнеров и представителей компаний, благодаря чему современные технологии и методы (AR/VR, UX-подходы, основы ИИ и цифрового предпринимательства) оперативно интегрируются в учебный процесс, повышая конкурентоспособность выпускников на рынке труда [4; 6].

**Результаты исследования.** Использование инновационных подходов уже даёт заметные результаты. Во-первых, цифровые и интерактивные технологии повышают наглядность и динамичность занятий, позволяют индивидуализировать темп обучения и усиливают обратную связь, что ведёт к более быстрому освоению технических навыков и улучшению качества проектов. Во-вторых, сочетание традиционного искусства, цифровых инструментов и ИИ стимулирует креативность и синкретическое мышление студентов, расширяет их визуальный и культурный кругозор. В-третьих, выпускники, владеющие AR/VR, ИИ и профессиональным программным обеспечением, оказываются более конкурентоспособными на рынке труда и лучше соответствуют запросам креативных индустрий. Наконец, сами преподаватели, осваивая новые методики, переходят от роли транслятора знаний к роли наставника и куратора индивидуальных образовательных траекторий, что формирует современную партнёрскую образовательную среду.

**Заключение.** Современное развитие графического дизайна в Китае показывает, что обновление программ и методик является необходимым условием подготовки конкурен-

тоспособных специалистов. Цифровизация, внедрение VR/AR и ИИ, а также модернизация учебных планов ведущих вузов формируют новую парадигму обучения, в которой академические основы сочетаются с передовыми технологиями. Использование дополненной реальности и искусственного интеллекта делает занятия более интерактивными, облегчает автоматизацию ряда операций и поддерживает генерацию творческих идей, а цифровые платформы и микрокурсы повышают гибкость и доступность образования. Инновационные подходы способствуют фор-

мированию у студентов широкого творческого кругозора, умения сочетать традицию и новаторство, критически работать с интеллектуальными алгоритмами. Выпускники таких программ лучше адаптированы к вызовам современной индустрии, сохраняя культурную идентичность дизайнера и осваивая новые технологии. Китайский опыт модернизации художественно-дизайнерского образования может служить ориентиром для других стран и показывает, что инвестиции в новые технологии обучения – это вложение в творческий потенциал будущих поколений дизайнеров.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Карпенко В.О., Рысаева С.Ф., Казарина Т.Ю. Компьютерная графика как инструмент подготовки графических дизайнеров: опыт обучения российских и китайских студентов // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2023. – № 63. – С. 257-267.
2. Черокова А.В., Иванова Е.Ю. Актуальные тенденции подготовки дизайнеров в высшей школе // Общество: социология, психология, педагогика. – 2023. – № 5(109). – С. 146-152.
3. Эньхуэй Х. Применение китайских традиционных культурных и художественных элементов в обучении графическому дизайну // Столыпинский вестник. – 2023. – Т. 5, № 7. – С. 4015-4023.
4. Du J. Restructuring Chinese post secondary graphic design curricula to create greater compatibility with design careers in China today. The University of the Arts, 2015.
5. Kong L. A critical analysis of local and global cultural factors in graphic wayfinding design: a case study of Beijing: дис. – Loughborough University, 2016.
6. Yanan S., Kamis A., Pratama H. Current approaches and future trends in integrating digital education methods in Chinese traditional art education // Перспективы науки и образования. – 2024. – № 5(71). – С. 713-728.

## INNOVATIVE DIRECTIONS OF MODERNIZATION OF EDUCATIONAL PROGRAMS AND TEACHING METHODS OF GRAPHIC DESIGN IN MODERN CHINA

LI YANAN

Postgraduate Student

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-6389-4552>

**KHVOROSTOV Dmitry Anatolyevich**

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor

Moscow Pedagogical State University

Moscow, Russia

*The article examines innovative approaches to modernizing the content of curricula and teaching methods in graphic design education in contemporary China. It highlights the need for the digitalization of education, the introduction of virtual and augmented reality (VR/AR) technologies into the educational process, as well as the renewal of programmes at leading art and design universities. Scientific literature and practical experience reflecting the use of these innovations are analysed. It is shown that the integration of modern technologies and new teaching methods improves the quality of art and design education, stimulates students' creative thinking, and increases graduates' competitiveness in the labour market.*

**Keywords:** graphic design; educational innovation; digitalization; virtual reality; augmented reality; artificial intelligence; China.