

УДК 377.352

DOI: 10.26140/anip-2019-0802-0017

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММ ОБУЧЕНИЯ ДИЗАЙНЕРОВ ОДЕЖДЫ
С УЧЕТОМ ПРОБЛЕМ РАЗРАБОТКИ РАЗВИВАЮЩИХ ИГРУШЕК ИЗ ТЕКСТИЛЯ
ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ**

© 2019

Еремина Наталья Александровна, член Союза дизайнеров России, старший преподаватель кафедры «Индустрии моды и художественных технологий» Института пищевых технологий и дизайна
Нижегородский государственный инженерно-экономический университет
(606340, Россия, Княгинино, ул. Октябрьская, д. 22 а, e-mail: ereminanatal@yandex.ru)

Аннотация. Одним из значимых вызовов постиндустриального общества является необходимость социокультурной адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья, развития у них базовых трудовых и художественных навыков. Эти задачи наилучше реализуются в игровой деятельности. В статье приводятся обоснования выбора средств для игры, а именно текстильной развивающей игрушки. Аргументируется предпочтение текстильного конструктора-мозаики как оптимальной дизайн-формы развивающей игрушки; конкретизируются навыки, формирующиеся у ребёнка в активной коммуникации со специальной текстильной игрушкой. Рассматриваются варианты конструктивного и художественного строения специальной текстильной игрушки для освоения технологии трудовой игры. В связи с новыми условиями разработки объектов среды определяется необходимость расширения содержания обучающих программ для специалистов-дизайнеров. Автор актуализирует включение в обучающую программу дизайнеров одежды технических заданий по разработке развивающих игрушек как эффективного ресурса наилучшего развития комплексных проектных действий и дизайн-мышления. Предполагается реализацию проекта по созданию специальной игрушки в обучающем процессе дизайнеров одежды и опираясь на личный опыт, приводит пример комплексного учебного проекта по разработке текстильной развивающей игрушки. В статье предлагается вариант содержания проектной задачи в ориентире на детей разных возрастов. Приводятся сведения об оценке внедрения текстильной развивающей игрушки в дошкольные образовательные учреждения г. Нижнего Новгорода. Автор предполагает достижение эффекта синергии по итогам освоения учебного проекта.

Ключевые слова: социокультурная реабилитация, способности ребёнка, развивающая игрушка, тактильные ощущения, коррекция, дизайн-форма, текстильный конструктор, эргодизайн, социальный дизайн-проект, учебный процесс, этапы проектирования, дизайн-мышление, синергия.

**DESIGNING THE CONTENT OF THE PROGRAMS OF TRAINING OF DESIGNERS OF CLOTHES
TAKING INTO ACCOUNT THE PROBLEMS OF DEVELOPING TOYS FROM TEXTILES
FOR CHILDREN WITH DISABILITIES HEALTH**

© 2019

Eremina Natalya Aleksandrovna, member of the Union of designers of Russia, senior lecturer of the Department of "Industries of Fashion and Art Technologies" of Institute of food technologies and design
Nizhny Novgorod State Engineering and Economic University
(606340, Russia, Knyaginino, Oktyabrskaya St., 22a, e-mail: ereminanatal@yandex.ru)

Abstract. One of the significant challenges of the post-industrial society is the need for sociocultural adaptation of children with disabilities, the development of their basic labor and artistic skills. These tasks are best implemented in the game activity. The article presents the rationale for the choice of means for the game, namely the textile developing toys. The preference of textile mosaic designer as the optimal design form of a developing toy is argued; The skills formed by the child in active communication with a special textile toy are specified. The variants of the constructive and artistic structure of a special textile toy for mastering the technology of the labor game are considered. In connection with the new conditions for the development of facilities, the need to expand the content of training programs for design specialists is determined. The author updates the inclusion in the training program of clothing designers technical tasks for the development of developmental toys as an effective resource for the best development of integrated design activities and design thinking. Assuming the implementation of a project to create a special toy in the training process of clothing designers and drawing on personal experience, he gives an example of a comprehensive educational project on the development of textile educational toys. The article proposes a variant of the content of the project problem in the focus on children of different ages. Provides information about the assessment of the introduction of textile developing toys in preschool educational institutions of the city of Nizhny Novgorod. The author assumes the achievement of a synergy effect on the results of the development of the educational project.

Keywords: socio-cultural rehabilitation, child's abilities, developing toys, tactile sensations, correction, design object, textile designer, ergodizayn, social design project, educational process, design stages, design thinking, synergy.

Вызовы современной цивилизации затрагивают такую тонкую сферу, как адаптирование детей с ограниченными возможностями к социокультурной среде. В специализированных учреждениях для детей с ограниченными возможностями, приютах для детей-сирот, детских воспитательных организациях, а так же в семьях с большим количеством детей зачастую невозможно полноценно социализировать ребёнка, развить его логическое мышление для подготовки к школе, сформировать элементарные творческие навыки, которые позволят маленькому человеку далее успешно самоидентифицироваться.

Творческая деятельность, инспирированная игровым процессом, может рассматриваться как эффективное средство социокультурной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья. Современный дизайн предлагает детям множество инновационных игровых продуктов, помогающих осваивать навыки базовой

культуры. Однако безусловным лидером в развитии тактильных ощущений остаётся текстильная игрушка. В.А. Сухомлинский утверждал, что интеллект ребёнка находится на кончиках пальцев. Ощупывая, перебирая, перекладывая детали развивающих текстильных игрушек, ребенок тренирует тактильную чувствительность, что в свою очередь способствует совершенствованию его личностных качеств [1].

Педагоги-новаторы изучают виды малой пластики из текстиля, наилучше воспринимаемой детьми как игрушка. Так, в исследовании Поповой Д.М. подобной формой развивающего игрового объекта является текстильная книжка [2]. Конструктивная структура книжки позволяет реализовать принципы современной проектной типологии детских игрушек, основанные на переходе от условно-плоской формы в объёмную, средовую и интерактивную. В игре с текстильной книжкой активизируются основные виды способностей ребёнка: сенсорные, ло-

гические, конструкторские, коммуникативные. Однако, интеллектуально-творческая игра с текстильной книжкой, разработанной в аналогии с оригиналом, требует от ребёнка знания сюжета или наличия проблемного диалога со взрослым участником игры. Для детей с ОВЗ действия в последовательности «услышал – выстроил образ – нашёл предметный аналог» среди макетов страниц, чтобы собрать их в единый конструктор, могут быть затруднены в силу специфики развития [3].

Выбирая возможную дизайн-форму развивающей игрушки, необходимо учитывать, что дети – активные изобретатели и охотно создают различные фигуры [4]. О предпочтении игровой технологии пространственного и плоскостного конструирования говорят разработчики конструктора «Лего», популярность которого велика среди детей, и подтверждают образовательные организации, внедряющие конструкторы «Лего» в качестве дидактического оснащения развивающих уроков [5-6]. Личный опыт автора в разработке развивающих текстильных игрушек так же подтвердил популярность у детей дизайн-формы текстильного конструктора или мозаичной композиции.

Текстильный конструктор транслирует принципы т.н. трудовой игры, которая, по мнению Л.Ю. Субботиной способствует освоению элементарных трудовых навыков, повышает работоспособность и деятельность всего организма, способствует совершенствованию нервной системы, благотворно влияя одновременно на физическое и психическое развитие ребенка [7].

Развивающая текстильная игрушка из натуральных материалов, составленная из дизайн-форм, комбинирующих с помощью различных креплений, застёжек, шнуровок, поможет ребёнку эффективно сформировать навыки необходимых механических действий. В процессе игрового освоения ребёнком специальных приёмов пространственного и плоскостного моделирования, как то собрать рисунок по предложенной схеме, разместить детали (буквы) в определённом цветовом или смысловом порядке, собрать авторскую орнаментальную композицию для оформления костюма, соединить детали для получения элементарной формы швейного изделия, – активизируются процессы творческого освоения предметной среды, эффективной коммуникации. Художественно-конструктивная пластичность структур развивающей мозаики-конструктора позволяет адаптировать дидактические задачи к индивидуальным психофизиологическим возможностям ребёнка.

Знакомясь с фрагментами мозаики, дети используют зрительный и тактильный анализаторы: «Когда я слышу – я забываю, когда я вижу – я забываю, когда я делаю – я понимаю» [8-9]. По опыту педагогической практики приём последовательного усложнения задания приводит к активизации речи у детей, в том числе и с патологией речевого развития; к коррекции уровня самооценки; повышению самооценки у детей, имеющих заниженный уровень самооценки (за счет того, что ребенок обучается самостоятельно выполнять задания); адекватности самооценки у детей с завышенным уровнем самооценки (за счет того, что ребенок обучается оценивать результат своей работы по сравнению с эталоном). Практика применения игр на развитие тактильного восприятия доказывает, что дети учатся соблюдать правила игры; у них совершенствуются коммуникативные навыки вербального и невербального общения; развиваются логическое мышление, память (слуховая, зрительная и тактильная), внимание (устойчивость, концентрация, распределение, воображение, усидчивость), познавательные навыки, конструкторские способности и технические навыки [10-12].

Обучающий ресурс предлагаемой технологии развивающей игры может быть раскрыт в различных видах деятельности:

- в групповой деятельности педагога с детьми;
- в индивидуальной работе при формировании навы-

ков различной степени сложности;

- в совместной деятельности родителей с детьми при выполнении специальных заданий по домашнему и самостоятельному обучению;

- в самостоятельной игровой деятельности;

- в действиях по передаче опыта, в том числе в форме префигуративной коммуникации (когда не только подрастающее поколение учится у старших, но и старшее поколение вынуждено учиться и воспринимать опыт у младших) [13].

Определяя доминирование навыка тактильной коммуникации в развитии ребёнка, современная воспитательная и обучающая среда ставит перед дизайнером текстильных изделий новые задачи разработки художественно-образных решений развивающих игрушек. Формирование методологии дизайнерского проектирования детской игрушки как развивающей дизайн-формы позволяет на высоком уровне компетентности и профессионализма обеспечить качественное удовлетворение стремления ребёнка к игровому и творческому взаимодействию с окружающим миром.

Непосредственно создание развивающей игрушки является удачной формой социального дизайн-проекта, ориентирующего разработчика на осмысление базовых цивилизационных ценностей, морали, нравственности. Социальная направленность дизайна декларировалась Т. Мальдонадо, итальянским дизайнером, преподавателем и руководителем Ульмской школы дизайна [14]. Социальная направленность отчетливо просматривается в дизайн-программах фирмы «Браун» (Браун-стиль), ориентированных, в первую очередь, на обеспечение удобства пользования предметом, который должен стать «ненавязчивыми помощниками человека» [15]. Принципы дизайн-проекта социальной направленности не противостоят современному направлению адаптивного или отзывчивого дизайна [16].

Процесс разработки развивающей игрушки напрямую связан с комплексом проектных решений, объединяющих художественно-эстетические предложения с эргономической и функциональной целесообразностью. По сути, применительно к разработке специфической текстильной игрушки, включаются принципы эргодизайна, как человекоориентированной научно-проектной деятельности, характеризующейся интеграцией средств дизайна и эргономики [17]. Проектные решения объектов по принципам эргодизайна обладают индивидуальной неповторимостью и своеобразием, т.к. формируются с учетом требований конкретного потребителя или группы потребителей со схожими предпочтениями [18].

В учебном процессе, внедряющем освоение дизайн-проекта через разработку текстильных игровых объектов, принята концепция доктора искусствоведения В.Ф. Сидоренко, представляющая дизайн не только как особую профессиональную деятельность, но и общеобразовательную дисциплину, технологию проектного творчества, метод и способ художественно-проектного обучения и воспитания креативного человека [19].

Академическая (учебная) дизайн-деятельность ориентирована на формирование у обучающегося навыков проектной культуры и дизайн-мышления, в основе которых заложено понимание потребительской ценности объекта проектирования. При разработке развивающей игрушки как дизайн-формы формируются соответствующие научно-методические и практические навыки. Проектирование текстильных развивающих игрушек – процесс вариативный, определяющий необходимость одновременного охвата взаимосвязанных вопросов. Он мотивирует будущего дизайнера к креативному поиску результата в синтезе научной, технической, художественной и социальной (педагогической) деятельности.

Проектная деятельность студентов по разработке макетов текстильных детских развивающих игрушек может успешно реализовываться на площадках учебных комплексов, учебных мастерских, в ходе освоения

курсового и дипломного проектирования. Формой организации учебного проекта будет имитационный проект или квази-проект, кейсовая задача с выдвижением практических решений по реализации проектного предложения.

Техническим заданием может стать проблема создания мастерской по изготовлению педагогических текстильных игрушек для ориентирования ребёнка в системе цветовых и смысловых сигналов и цветовых гармоничных порядков на макетах объектов предметной и природной среды; развивающих мелкую моторику на макетах орнаментальных композиций, застёжек, шнуровок, креплений. В проекте планируется охват специализированных детских учреждений, школ и детских центров, как наиболее нуждающихся в пособиях, способствующих повышению социализации и качества жизни ребёнка. Основная целевая группа – воспитанники детских учреждений дошкольного образования; дети-сироты в возрасте до 6-ти лет; дети-инвалиды с проблемами моторики; дети-инвалиды с проблемами зрения и слуха. К компонентам технического задания будут отнесены: развивающие задачи в игре с предметом; семантический посыл; художественно-эстетический образ предмета (аналогия, ассоциация, неология); эргономические свойства дизайн-формы; композиционная организация структурных элементов внутри дизайн-формы; взаимодействие структурных элементов внутри дизайн-формы (способы фиксирования и крепления).

Дизайн-форма развивающей игрушки разрабатывается на основе характеристик:

1. Эстетический аналог – пластические композиции «Пэчворк», позволяющие получить оригинальные колористические и сюжетные композиции в результате складывания фрагментов рисунка.

2. Конструктивный аналог – конструктор по типу «Лего», в котором соединение деталей выполняется по представленным схемам с целью получения законченной текстильной композиции.

3. Технологический аналог – текстильная застёжка на ленту «велкро» («липучка»); текстильная застёжка на пуговицу; текстильная застёжка на завязку (шнуровку); соединение деталей стачными швом. Технология соединения деталей в развивающей игре – по принципу текстильного конструктора в 2-D (плоскостном) и/или 3-D представлении.

Целевая аудитория для предложения текстильного развивающего конструктора может быть расширена. Для этого комплектование текстильного конструктора реализуется в ориентире на специфические навыки, сформированные и формируемые в установленной возрастной группе:

- для дошкольной (3-6 лет) – композиция на плоскости из лоскутков «Цвет», «Форма», «Буква»; композиция на плоскости из форм «Предмет», «Объект», «Сезон»; композиция в пространстве «Предмет», «Найди пару»;

- для младшей школьной (7-11 лет) – композиция на плоскости из лоскутков «Простой орнамент»; композиция из форм «Книга», «Коллекция»; композиция в пространстве «Логическая задача»;

- для старшей школьной (12-15 лет) – композиция на плоскости из лоскутков «Сложный орнамент»; композиция из форм «Аксессуар»; композиция в пространстве «Модель»;

- для подростковой (16-18 лет) – композиция на плоскости из лоскутков «Сложный орнамент», «Сюжет»; композиция из форм «Сумка»; композиция в пространстве «Сложная модель».

Малая пластика текстильных объектов для детей дошкольной и младшей школьной групп может в комплексе составить книгу-мобиль. Плоскостной объект – прототип страницы будет наполняться мелкими структурами (детальками) в соответствии с семантическим посылом основного (фонового) изобразительного текста. Подготовленные страницы книжки-игрушки собирают-

ся на функциональное крепление, например, шнуровку, в установленной заданием последовательности или по желанию ребёнка. Дидактическое содержание задания по наполнению и брошюровке страниц игрушки будет сконцентрировано на типологическом или ассоциативном подборе информации по теме.

Разработка развивающих текстильных игрушек может выполняться в логической последовательности этапов проектирования:

- подготовительный: сбор информации для проектной концепции, беседа с детьми, родителями, воспитателями;

- концептуальный: разработка эскизов и макетов для согласования с потребителями, проверка технических возможностей дизайн-продукта;

- проектный: разработка прототипа (образца) игрушки;

- апробационный: пользование игрушки в полном цикле функционирования, выявление недостатков игрушки;

- результативный: формирование оценки разработки, оформление проектной документации, планирование реализации разработки.

В процессе освоения дизайнерской задачи студенты ищут варианты инженерных многофункциональных предложений. Проектирование развивающей игрушки способствует логичному осмыслению практики дизайна как комплексной целевой деятельности. Наиболее сложный для современного студента подготовительный этап, определяющий эмпатию разработчика и к потребителю, и к процессу, осваивается достаточно легко. Понимание единства и взаимообусловленности этапов формирования проектного предложения (эмпатия, фокусировка, генерация идей, разработка прототипа, тестирование образца) закрепляется в контактах с педагогами, заказчиками и непосредственно потребителями – детьми.

Актуальность развивающих игрушек, выполненных по типу текстильного конструктора-мозаики, подтверждена работниками детских учреждений г. Нижнего Новгорода, на базе которых было проведено тестирование опытных образцов. Проверка функционирования макетов (образцов) в учреждениях дошкольного образования показала заинтересованность в игрушках подобного рода со стороны воспитателей и интерес к игровым действиям в контакте с дизайн-формой со стороны детей. Воспитатели констатируют методическую целесообразность применения подобных игрушек в воспитательном процессе, т.к. объяснения технологических приёмов обращения с предметами, иногда сложные, значительно упрощаются в наглядной демонстрации действия. Указывается факт повышения внимания и лучшего запоминания последовательности действий. В процессе игры ребёнок лучше понимает необходимость коммуникаций в системах «человек-предмет» и «человек-окружающая среда», а в случае познания новых действий, получаемого от воспитателей, и в системе «человек-человек». Повышается социализация ребёнка, т.к. он не только учится сложному в коллективе, но и помогает друзьям. Родители детей, участвующих в тестировании игрушек, так же проявили интерес к образцам и одобрили макеты.

На сегодняшний момент в торговых сетях не существует текстильных развивающих игрушек доступной ценовой категории, изготовленных на высоком художественном уровне и позволяющих выполнять художественно-конструктивное моделирование разных объектов из типовых модулей. На сайтах производителей детских развивающих игрушек представлены в основном единичные образцы, а именно текстильные книжки, текстильные буквы. Предложения имеют ряд недостатков:

- узкая ассортиментная линейка;

- отсутствие художественной целостности предлагаемых комплектов;

- отсутствие поступательности в проектом предло-

жений в расчёте на последовательное освоение педагогической, художественной и практической задачи для детей разных возрастов;

- высокая цена, неоправданная для текстильных изделий с минимизированными затратами расхода материалов.

Проектные предложения, разработанные студентами в период обучения, имеют неоспоримое преимущество – уникальность в эстетическом и образно-художественном конструкте. Эффективное включение потенциала обучающихся может стать взаимовыгодным как для учебного заведения, так и для рынка текстильной игрушки. Первое получает площадку для практики и возможность профессионально идентифицировать будущих специалистов уже в период обучения (т.н. опыт профессиональной работы). А рынок – оригинальные дизайн-продукты практически без затрат на их художественную разработку. Подобный опыт привлечения обучающихся к разработке дизайна потребительской продукции распространён в ряде стран Европы и демонстрирует неплотную эффективность [20].

Включение этапов проектирования развивающей игрушки в содержание профессиональных обучающих программ для дизайнеров одежды может показать результат, превышающий ожидание. Процесс создания специальных дизайн-форм развивающей игрушки формирует у студентов-дизайнеров синергетический стиль мышления и может предположить синергию в достижении развивающих и обучающих целей, как для самих обучающихся проектантов, так и для пользователей дизайн-продуктом.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Петенева Л.В. Практические модели для психического развития детей с поражением органов слуха // Вестник молодых ученых. Сборник научных работ. Горно-Алтайск: РИО ГАГУ. – №1, 2004 [Электронный ресурс]. URL: <http://e-lib.gasu.ru/vmu/arhive/2004/01/6.shtml> (дата обращения: 15.02.2019).
2. Попова Д.М. Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма: автореферат дис. ... кандидата искусствоведения: 17.00.06 / Попова Динара Мансуровна; [Место защиты: Всерос. науч.-исслед. ин-т техн. эстетики]. – Москва, 2013. – 24 с.
3. Прокудина Е. Выявление условий, затрудняющих социальную адаптацию детей с ОВЗ [Электронный ресурс]. URL: <https://www.maam.ru/detskijad-vyjavlenie-uslovij-zatrudnjajuschihsocialnuyu-adaptaciyu-detei-s-ovz.html> (дата обращения: 25.02.2019).
4. Мануйлова Л.М. Доклад из опыта «Развитие интеллектуальных способностей детей через конструктивную деятельность» [Электронный ресурс]. URL: http://a2b2.ru/methods/5648_doklad_iz_opyta_razvitiye_intellektualnyh_sposobnostey_detej_cherez_konstruktivnyuyu_deyatelnost_vospitatel_manuylova_lm (дата обращения: 02.02.2019).
5. Пробняк В.В., Сатыбалова А.А. Lego-технология как средство развивающего обучения в системе дошкольного образования [Электронный ресурс]. URL: <http://xn---8sbhby8arey.xn--p1ai/doshkolnoe-obrazovanie/rukovoditeljam-dou/1985-lego-tehnologiya-kak-sredstvo-razvivayushchego-obucheniya-v-sisteme-doshkolnogo-obrazovaniya-2> (дата обращения: 11.01.2019).
6. Фешина Е.В. Lego-конструирование в детском саду. Методическое пособие – М.: ТЦ «Сфера». – 2016
7. Субботина Л.Ю. Как играть с ребенком. Игры на развитие моторики, речи, внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения у детей от 3 до 10 лет. – Ярославль: Академия развития. – 2011 [Электронный ресурс]. URL: <https://iknigi.net/avtor-larisa-subbotina/> (дата обращения: 04.02.2019).
8. Роль тактильных рукодельных изданий в коррекционно-развивающей работе [Электронный ресурс]. URL: <http://taktil.tosbs.ru/index.php/about/49-role> (дата обращения: 05.02.2019).
9. Шапеева Е.М. Развитие зрительного анализатора у детей, страдающих нарушениями письменной речи [Электронный ресурс]. URL: <http://logoportal.ru/razvitiye-zritel'nogo-analizatora-u-detej/> (дата обращения: 07.01.2019).
10. Использование игры, как средства социальной адаптации детей младшего школьного возраста [Электронный ресурс]. URL: https://studexpo.ru/230064/pedagogika/ispolzovanie_igry_sredstva_sotsialnoy_adaptatsii_detej_mladshego_shkolnogo_vozrasta (дата обращения: 09.01.2019).
11. Мудрик А.В. Социальная педагогика / Под ред. В.А. Сластенина. – 8-е изд., испр. и доп. – М.: Издательский центр «Академия», 2013
12. Тактильное восприятие у детей: развиваем с помощью упражнений [Электронный ресурс]. URL: <https://alldoshkol.ru/process/taktilnoe-vospriyatie> (дата обращения: 12.02.2019).
13. Культурно-исторического процесса взаимодействия поколений концепция М. Мид // Социология молодежи. – Электронная энциклопедия под редакцией проф. Вал. А. Лукова [Электронный ресурс].

URL: <http://www.soc-mol.ru/encyclopaedia/theories/134-kulturno-istorich.html> (дата обращения: 11.11.2018).

14. Глазычев В.Л. Дизайн в теории. Очерки по теории и практике дизайна на Западе / В.Л. Глазычев // Техническая эстетика и промышленный дизайн. – 2007. – № 1. – с. 2-16.

15. Dieter Rams – создатель стиля BRAUN [Электронный ресурс]. URL: <https://rolling-press.ru/dieter-rams/> (дата обращения: 07.02.2019).

16. Катаева Е.А., Быстрова Т.Ю., Малышева М.С. Стратегические направления развития современного дизайна в свете идей Саммита-2017 / Е.А. Катаева, Т.Ю. Быстрова, М.С. Малышева // Академический вестник УралНИИПроект РААСН. – 2018. – № 1. – с. 73-78

17. Эргодизайн промышленных изделий и предметно-пространственной среды / под ред. В.И. Кулайкина, Л.Д. Чайновой. – М.: ВЛАДОС, 2009. – 311 с.

18. Захарчук М.Г. Эргодизайн – инновационная технология / М.Г. Захарчук // Архитектон: известия вузов. – 2013. – № 41 Март [Электронный ресурс]. URL: <http://archvuz.ru/PDF/%23%2041%20PDF/ArchPHE%2341pp194-205Zakharчук.pdf> (дата обращения: 11.12.2018).

19. Сидоренко В.Ф. Генезис проектной культуры и эстетика дизайнерского творчества: диссертация ... доктора искусствоведения: 17.00.06 / Сидоренко Владимир Филиппович; [Место защиты: ВНИИ техн. эстет. Гос. ком. СССР по науке и тех.]. – Москва, 1990. – 424 с.

20. Клюева Ю.С. Сервис как конкурентное преимущество // Вестник НГИЭИ. – 2018. – № 4 (83). С. 124-132.

Статья поступила в редакцию 28.02.2019

Статья принята к публикации 27.05.2019