

Міністерство освіти і науки України
Чернігівський промислово-економічний коледж
Київського національного університету технологій та дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник директора з НР

_____ С.В.Бондаренко

_____ 20__ р.

**Методичне забезпечення
лекційного курсу з дисципліни Основи теорії дизайну
для студентів 2,3,4 курсу спеціальності
5.02020701 «Дизайн»**

Уклав

Джемесюк О.І.

Розглянуто на засіданні

циклової комісії

(назва)

Протокол №__ від _____ 20__ року

Голова циклової комісії

(підпис)

Лекція №1

Тема: Вступ. Головна мета дизайн-проекту

Мета: Ознайомитися з головною метою дизайну

Методи: словесні, наочні

План:

- 1 Дизайн-проект це результат роботи дизайнера
- 2 Вираження своєї думки через проект

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу
- 2 Роздатковий матеріал
- 3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

- 1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.
- 2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.
- 3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.
- 4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.
- 5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.
- 6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.
- 7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Мистецтво дизайну – одна з найважливіших сфер сучасної художньої культури. Це специфічна форма художнього відображення й пізнання світу. Методи дизайну поєднують споживацькі та естетичні якості предметів і об'єктів, призначених для безпосереднього використання людиною та їх технологією виготовлення, активно впливають на вирішення таких проблем як функціонування виробництва й споживання, комфортне існування людей у предметному світі, відображає матеріальну й духовну

діяльність людини. Дизайн зародився за часів розвитку матеріальної культури й знаходиться в постійному розквіті завдяки своїм двом функціям: утилітарній та естетичній. Предмети, що оточують нас, не лише наділені естетичними цінностями, але й виконують практичне завдання. Людина завжди надавала великого значення таким якостям предмета як форма, основний колір та оздоблювальні елементи. Дизайн у перекладі з англійської означає "проекувати", "креслити", а також "план", "рисунок". Дизайн – це один із видів образотворчого мистецтва, що створює та формує світ речей "від голки до літака". Освіченість у галузі дизайну стала зараз важливим елементом культури людини. Сучасний дизайн має багато спеціалізованих напрямків: дизайн середовища, промисловий дизайн, ландшафтний та графічний дизайн. Дизайн як дисципліна з проектування пов'язаний із розвитком індустріального виробництва. У ХХ ст. народжується нова форма художньої творчості в промисловості – художнє конструювання, поява якого була обумовлена різними умовами та цілями виробництва. Одним із перших художників-конструкторів у промисловості був Пітер Беренс, який працював над покращенням зовнішнього вигляду продукції. 1907 року Беренс погодився стати радником концерну «АЕГ» і вперше в історії провів його повний «ребрендинг», спроекувавши в єдиному стилі не лише заводські та офісні будівлі, а й місця роздрібного продажу, офісні меблі, рекламні щити, продукцію (фени, вентилятори, упаковку тощо). Важливим явищем у становленні художнього конструювання та дизайну була діяльність німецької школи "Баухауз", створеної в 1919 р. німецьким архітектором В. Гропіусом, який розробив єдину систему освіти для художників-конструкторів Німеччини та Росії (1918-1930 рр.). "Баухаузівці" проектували для промисловості, й деякі проекти були втілені у виробництво, але, в цілому, їх практична діяльність не вплинула на виробництво. "Баухауз" виступив лише ідейною течією, противником комерційного дизайну. "Баухаузівці" намагалися поєднати мистецтво з промисловістю, створити цілісне художнє середовище в результаті виховання універсально-розвинутої людини, що виступає незалежним індивідом у промисловості. Проіснувавши до 1933 р, школа "Баухауз" відіграла значну роль у розвитку дизайну, що виник на промисловій основі. На початку 20-х років у Росії створюються Вищі художньо-технічні майстерні. У 1923-1925 роках теорія виробничого мистецтва розповсюджується на всі види художньої діяльності: виконуються проекти нових меблів, розробляються нові принципи організації побуту. Російські виробники та конструктивісти мали значний вплив на західне мистецтво, й особливо дизайн. Кращі надбання та принципи російських майстрів лежать в основі дизайнерської діяльності усього світу. Дизайн, як

масове явище, виник у США в результаті світового кризового стану економіки 1929 року, незважаючи на те, що ідейні центри матеріально-художньої культури були в Німеччині та Росії. Саме криза змусила монополії звернутись до художників-конструкторів як до засобу стимулювання продажу своєї продукції. Таким чином, зародження комерційного дизайну пов'язане з економічною політикою монополій. Потреба останніх була не в дизайні, а в необхідності зміни зовнішньої форми предметів. Початок дизайнерської діяльності в 30-х роках співпадає з розвитком авіації, нові форми асоціювалися з технічним прогресом. Намагання надати удосконаленій формі предмету вимагало усунення зайвих деталей, лаконізму, цілісності. Це було вигідним підприємству, покращувало зручність користування виробом, бо спрощувало його виробництво, а отже, собівартість. Сучасний дизайн має на меті перетворення предметного середовища людини у відповідності до нових потреб. Крім художнього конструювання промислових виробів і покращення умов побуту дизайн вирішує завдання психологічного комфорту людини.

Головна мета дизайн-проекту.

Дизайн — це творчий метод, процес і результат художньо-технічного проектування промислових виробів, їхніх комплексів і систем, орієнтований на досягнення найповнішої відповідності створюваних об'єктів і середовища загалом потребам людини, як утилітарних, так і естетичних.

Дизайн (англ. design) — задум, план, ціль, намір, творчий задум, проект і креслення, розрахунок, конструкція, ескіз, малюнок, композиція, мистецтво композиції, витвір мистецтва.

Дизайн — специфічний ряд проектної діяльності, що об'єднує художньо-предметне мистецтво і науково обґрунтовану інженерну практику у сфері індустриального виробництва.

У зв'язку з різноманітністю направленості дизайну не вважається можливим створення єдиної науки, яка б вивчала дизайн в цілому. Як наслідок важко створити інститут дизайну загалом та міцні зв'язки між дизайнерами різних напрямків. Ситуація складається таким чином, що ці напрямки дизайну розвиваються відокремлено. Так само не збігаються предмети вивчення графічного дизайну та ландшафтного дизайну.

Метою дизайну може виступати вирішення проблем проектування від найменшого елемента конструкції до глобальних великих і навіть утопічних ідей. У зв'язку із різким зростанням населення планети, ще однією метою дизайну стає соціальна привабливість. Тобто дизайн стає інструментом комунікації між людиною та об'єктом дизайну. Мета ж дизайну має значущість лише для дизайнерів як керівників проектування.

Таким чином, з мети дизайну можна зробити висновки щодо його завдання.

Основним завданням дизайну є:

- ергономіка — легкість у використанні об'єкта дизайну;
- інтерфейс користувача — психологічні особливості оператора, що працює з об'єктом дизайну;
- останні тенденції — застосування нових технологій в дизайні для спрощення його інших завдань.

Отже, об'єкт дизайну — річ, що модифікується завдяки дизайну у напрямку вирішення проблем проектування або соціальної привабливості. Так, під час автотюнінгу об'єктом дизайну є авто, яке може видозмінюватися як у бік кращих технічних характеристик, так і у бік кращого «сучаснішого» вигляду.

Появі результату розробки дизайну передують деякі окреслені кроки розробки. Загалом, дизайн як процес проектування залежить від таких чинників як ергономічність, коштовність, економічність та зручність. Тому деякі з наведених нижче етапів проектування можуть бути викинуті з процесу виробництва. Наприклад, задля зниження коштовності виробництва. Етапи розробки поділяють на декілька груп:

До виробничого циклу

Бриф — визначення цілей дизайну (це текстовий документ).

Аналітика — аналіз визначених цілей

Дослідження — вивчення схожих дизайн рішень

Специфікація — опис необхідних затрат задля реалізації дизайн рішення

Дизайн рішення — концептуалізація та технічний опис (тех.завдання) для реалізації визначеного дизайн рішення.

Презентація — презентація дизайну

Виробничий цикл

Розробка — введення дизайн рішення

Тестування — тестування дизайн рішення

Після виробничий цикл (для майбутніх розробок)

Виконання

Оцінка

Бриф (від англ. brief) — це угода між готовими до співпраці сторонами, у якій прописані та враховані всі основні параметри. По суті, під цим поняттям розуміється письмова форма договору, яка складається з технічних параметрів майбутнього проекту.

Лекція №2

Тема: Середовище та прикладний характер дизайнерського процесу

Мета: Ознайомитися з середовищем та прикладним характером дизайнерського процесу

Методи: словесні, наочні

План:

1 Ознаки проектного середовища, зчитування інформації з навколишнього середовища

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу
- 2 Роздатковий матеріал
- 3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

- 1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.
- 2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.
- 3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.
- 4 Даниленко В.Я. Основы дизайна. - К, 1996.
- 5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.
- 6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.
- 7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Якщо прослідкувати основні етапи історії суспільства, то нескладно помітити, що рушійною силою його розвитку є вдосконалення знарядь праці. З одного боку це пояснюється тим, що людина завжди прагнула змінити на краще предметний світ речей, зробити його більш прогресивним та комфортним. З іншого, предмети та об'єкти які нас оточують обов'язково мають певні недоліки, що дає змогу винахідникам здійснювати постійний пошук для їхнього вдосконалення.

Вдосконалення знарядь праці – це не лише їхня конструктивна модернізація, а й встановлення більш досконалих виробничих стосунків, утворення нових форм організації виробничої діяльності людини тощо. Ремісник виготовляє певну річ утилітарного призначення від творчого задуму до його втілення у конкретний продукт. Згодом він об'єднується з іншими ремісниками для одержання більшого прибутку від своєї діяльності, що призводить до спеціалізації виробництва – кожен учасник такого процесу виконує лише певну операцію. Спеціалізація виробництва вдосконалює кожну технологічну ланку, створює та розвиває виробничий процес в цілому. Згодом, крім окремого технологічного процесу створення певного продукту, утворюється виробничий процес, який складається із сукупності технологічних.

У ході такого генезису виробничої діяльності вдосконалюється й планова діяльність, тобто відбувається спеціалізація виробництва у тій його частині, де проводять проектування та конструювання виробів. На сьогодні будь-яке сучасне виробництво містить відділ, що займається проектуванням та відповідним прогнозуванням власної виробничої діяльності. Тут необхідно відразу підкреслити, що виробництво характеризується постійними змінами, що проявляються у вигляді процесу його постійного вдосконалення. Постійний розвиток і вдосконалення виробництва – необхідна умова його існування, і саме проектування чи проектна технологія виступає рушійною силою його розвитку і вдосконалення.

Перед тим як визначити етапи проектування, розглянемо структуру виробничого проектування.

Із попередніх параграфів ми з'ясували, що процес створення різноманітних речей, машин, архітектурних комплексів, технічних систем відбувається по-різному, і для кожного конкретного випадку має індивідуальну структуру чи етапи проектування. До суб'єктивних обставин, що впливають на етапи та процеси проектування відносять накопичені на даний момент наукові відомості у даній галузі знань, особливості матеріально-технічного оснащення проектних робіт, вимоги економіки, встановлені строки виконання експериментального зразка і т.д.

Разом з тим, індивідуальні відмінності в організації процесу створення проекту не повинні впливати на основні принципи та етапи проектної технології. На сьогодні методика створення та відповідні етапи проектування в умовах серійного виробництва зазнають значного впливу з боку зарубіжного досвіду дизайнерських розробок. Наприклад, в усьому світі, дизайнери дедалі більше використовують інформаційні технології на стадії формотворення виробу, яке традиційно було обмежене лише традиційним креслярським способом. Так, ще зовсім недавно можливість перенести креслення з паперу на екран комп'ютера порівнювалось із новим відкриттям у проектуванні.

Наступним кроком стали поява технології 3D, MAX, або проектування об'єкту у тривимірному просторі. Вже сьогодні світові технології

виробничого проектування вступають у нову фазу – в так звану область цифрового моделювання, коли об'єкт на екрані комп'ютера не лише виглядає, але й віртуально функціонує, як це має відбуватись у реальному житті. Тому якщо зараз описати найбільш сучасний спосіб проектування, завтра він може опинитись в архівах майбутнього виробництва.

Щоб уникнути цього розглянемо етапи проектування лише в загальних рисах, які в тій чи іншій мірі можуть наповнюватись сучасними інформаційними чи іншими провідними технологіями майбутнього. Процес проектування виробів в умовах виробництва складається з таких основних етапів:

1. дослідження та складання завдань проекту;
2. художньо-конструкторський пошук;
3. ескізний проект;
4. складання конструкторської документації.

Дослідження та складання технічних завдань проекту. На цьому етапі відбувається дослідження проблеми (товару чи послуги), над якою буде працювати творчий колектив. Нині фірми використовують найпоширенішу форму здійснення проектних робіт, це так звані «цільові програми», які передбачають створення творчих дизайнерських команд. Вони мають визнаного лідера і обов'язково включають кількох спеціалістів, що здатні генерувати ідеї з найважливіших сфер інноваційної діяльності (ринок, техніка, менеджмент). Організаційна структура, склад фахівців і вимоги до керівника проекту визначаються рівнем інноваційного рішення у створюваному продукті чи процесі, а також певним терміном завершення роботи.

Під час вивчення інформації, яка стосується проекту, з'ясовують чи визначають самостійно всі вимоги до об'єкта проектування. Вся зібрана інформація про майбутній об'єкт виготовлення аналізується з позицій зручності, технологічності, економічності та естетичності виробу. Етап завершується складанням науково обґрунтованих вимог до даного об'єкту, відповідних проектних характеристик. На основі проведеної роботи складають технічне завдання.

Художньо-конструкторський пошук. На цьому етапі відбувається створення початкових творчих ідей у вигляді ескізних та графічних форм, що може також відбуватись в об'ємному вигляді – макетах. Розробка графічної частини відбувається на основі технічного завдання та відповідних нормативних документів ГОСТ (гостів, нормалей). Ескізування, ескізи, промислових виробів відбувається від принципової схеми до графічної розробки окремих деталей, і потім до виробу в цілому. На цьому етапі ескізи (певної кількості) можуть відображати ідею проекту в цілому, зображення окремих вузлів з прорисовкою окремих фрагментів деталей виробу, мати вигляд компоувальних схем. Спочатку ескізи

виконуються без дотримання масштабу, оскільки на цьому етапі перевіряються різні напрямки розв'язку форми та конструкції майбутнього виробу, і вже потім уточнюється через креслення з дотриманням масштабу та вимог ЕСКД (Єдиної системи проектної і конструкторської документації).

Ескізи конструктивних елементів виробів розробляються з урахуванням вимог міцності, жорсткості конструкції, а також стійкості з урахуванням максимальних габаритних відхилень в процесі експлуатації.

Наприклад, для меблевого виробництва такими габаритними відхиленнями вважають перекидання столу, шафи при висуванні ящиків або під час відкривання дверцят тощо.

Особливе місце на цьому етапі має метод макетування майбутнього виробу. В умовах виробництва дедалі більше використовуються інформаційні технології, про що ми згадували на початку цього параграфу. Макетування за допомогою комп'ютерних технологій використовують для того, щоб остаточно розв'язати компоувальні варіанти, з'ясувати об'ємно-просторові пропорції тощо. Однак більшість сучасних підприємств, крім віртуального макетування використовують традиційне виготовлення матеріальних макетів із метою створення більш реального відтворення об'єкту проектування, особливо у плані кольорового рішення. Якщо мова йде про створення зразків мебельних виробів, то виготовлення макету дає змогу з'ясувати реальні співвідношення дослідного зразка до розмірів людини чи тих речей з якими буде взаємодіяти (функціонувати) виріб.

На цьому етапі, також, дизайнери іноді використовують клаузуру, хоч її більше застосовують у навчальних цілях. Клаузура може виконуватись на папері з використанням різноманітних зображувальних засобів. Ескізний проект – це остаточна творча пропозиція конструктора чи дизайнера, яка повністю відображає характеристики виробу. Ескізний проект – це графічна частина проекту, яка складається із головного планшету, на якій зазначають тему проекту, наприклад, варіанти планування (садиби), інтерєру чи форми виробу. До графічної частини також виготовляють планові, бокові ортогональні вигляди об'єктів, виробу, їх перспективне зображення, зображення макету виробу чи інтер'єру, розрізи вузлів, схеми компоновок, номенклатурні креслення, анотація, пояснююча записка. Ортогональні вигляди виробу – це головний фронтальний фасад всієї конструкції, бічні вигляди, які дають уявлення про розмірні, кольорові і фактурні особливості заливки проекта, об'єкта проектування. Розріз – умовне зображення об'єкта, предмету, розділеного площиною (простий розріз) і декількома площинами – комбінований розріз. В проектуванні об'єктів чи промислових виробів найбільш характерні розрізи, що показують функціональний зміст виробу.

Схеми з компоування застосовуються в тому випадку, коли є необхідність показати варіанти складання, наприклад, корпусних меблів на базі уніфікованих частин.

Під час створення групи виробів різного функціонального призначення (наприклад, це меблі – шафа, ліжка, тумба під телевізор тощо) розроблених серійним методом проектування, в ескізний проект включають номенклатурне креслення. На ньому зображують: різні види виробів з фасаду, вироби у двох-трьох проекціях або в аксонометрії (перспективі), виконані графічно або у вигляді фотографій з макетів.

Обов'язком елементом проекта промислового виробу є перспективне зображення цього виробу, інтер'єру виконане на планшеті. Найчастіше використовують кутову перспективу в архітектурному проектуванні, фронтальну – для зображення інтер'єру чи меблевих виробів тощо. Складання конструкторської документації. На цьому етапі проектування відбувається складання креслярської документації – робочі креслення необхідні для виготовлення запланованого виробу. На виробництві або в проектно-конструкторському бюро робочі креслення виконуються після затвердження ескізного або художньо-конструкторського проекту. Етапи проектно-технологічної діяльності навчального проектування.

Чи можна в умовах навчального закладу виконувати творчі проекти? Очевидно, що так, проте вони будуть мати певну відмінність у змісті та структурі. Розглянемо більш докладно етапи навчального проекту, який ви можете виконувати самостійно чи у співпраці з викладачем, або одногрупників.

Успішність та ефективність навчального проектування теж забезпечується за умови правильної та послідовної, організаційно-спланованої діяльності, в основі якої лежить логічна послідовність дотримання етапів виконання проектів.

Зміст проектування складається з таких етапів, які взаємопов'язані між собою і найефективніше розкривають послідовність розроблення та виконання проекта, а саме: організаційно-підготовчий, проектний, конструкторський, технологічний, завершальний.

На кожному етапі має здійснюватися відповідна система послідовних дій у виконанні проекту, які називаються стадіями, етапами виконання. Перший етап проектування – організаційно-підготовчий, на якому постає важливе завдання – правильно вибрати об'єкт проектування, адже від цього залежить успіх подальшої роботи. На цьому етапі необхідно вибрати і поставити проблему, усвідомити значення майбутнього виробу чи об'єкта, як для самого себе, так і для суспільства в цілому, тобто визначитись у доцільності виконання проекту.

Збирають інформацію стосовно аналогу обраної проблеми чи виробу, який будуть проектувати, використовуючи прототипи, довідники, книги, журнали, каталоги, мережу Інтернет. Результатом роботи на цьому етапі може бути реферат з тієї проблеми яка досліджується в даному проекті.

Проектувальники формують та пропонують різноманітні ідеї, а згодом і варіанти конструкції, визначають та обговорюють оптимальний варіант запропонованої конструкції, найбільш вдалі параметри своєї майбутньої

конструкції, з погляду умов використання, з власного досвіду та досвіду оточуючих. Аналізують різні варіанти конструкцій із метою виявлення параметрів і граничних вимог до об'єкта проектування.

Організаційно-підготовчий – пошук та визначення проблеми. Збір та аналіз інформації, що стосується об'єкта проектування. Вироблення ідей та варіантів (у вигляді графічних, кольорових проектних рисунків та креслень). Формування параметрів і граничних вимог Конструкторський – вибір оптимального варіанта розв'язку проблеми та його обґрунтування. Розробка клаузури. Макетування, моделювання, проекта. Складання ескізу і рисунку у кольорі на виготовлення. Добір матеріалів. Вибір інструментів, і обладнання. Економічне та екологічне обґрунтування. Міні-маркетингові дослідження. Технологічний – організація робочого місця. Виконання технологічних операцій, передбачених технологічним процесом. Самоконтроль своєї діяльності.

Заключний (завершальний) – коригування виконаного виробу у порівнянні з запланованим. Випробування проекту. Оформлення текстової частини проекту. Самооцінка проекту. Розробка презентації проекту. Захист проекту.

Організаційно-підготовчий, цей етап проектування складається з таких стадій: пошук проблеми, усвідомлення проблемної сфери, вироблення ідей та варіантів, формування основних параметрів, обґрунтування проекту, аналіз майбутньої діяльності, прогнозування майбутніх результатів. Засобами діяльності (співпраці) виступають особистий досвід, досвід керівника проекту та однокласників, а також засоби масової інформації – журнали, книги, Інтернет та ін.

Наступним етапом проектування є конструкторський, на якому проектувальники складають ескізи можливих варіантів майбутнього виробу, проводять функціональний та композиційний аналіз на основі чого вибирають оптимальну форму чи конструкцію виробу, здійснюють добір матеріалів та інструментів, визначають найдоцільнішу технологію виготовлення обраної конструкції, виконують економічні, екологічні та міні-маркетингові дослідження та вносять відповідні зміни (пошук недорогих матеріалів чи зменшення кількості оброблених операцій під час планування технологічного процесу). Також на цьому етапі розробляється робоче креслення чи ескіз, на основі якого буде виготовлено виріб. Засобами діяльності виступають всі робочі інструменти і пристрої, якими користуються при розробці проекту. Отже, конструкторський етап містить такі стадії: складання ескізних варіантів (клаузула), розробка конструкторсько-технологічної документації, добір матеріалів, вибір інструментів та обладнання, вибір технології обробки деталей виробу, їх з'єднання, обробка, економічне та екологічне обґрунтування, міні-маркетингові дослідження, в яких визначають доцільність виготовлення

проекту з точки зору економії матеріалів та енергоресурсів для його виготовлення.

Перед тим, як що-небудь виготовити, треба зважити, у що обійдеться пропонована робота. Яким буде прибуток чи витрати на виготовлення виробу? Відповіді на ці запитання дають економічні розрахунки. Таким чином, необхідно знаходити раціональні конструкції, проявляти заповзятість, спритність, кмітливість, щоб виготовити корисну річ, виріб, об'єкт, із мінімальними матеріальними затратами, з недорогих матеріалів і, разом з тим, наділивши її цілим рядом переваг. У проспекті творчого проекту на цьому етапі необхідно подати: обґрунтування витрат необхідних матеріалів, засобів, енергії для виготовлення виробу; визначення його собівартості та ціни, передбачуваних прибутку і термінів реалізації.

Наступним моментом цього етапу буде здійснення екологічної експертизи, де необхідно подати повну характеристику з точки зору екологічної безпеки виготовлення і не менш важливим є обґрунтування використаної сировини.

На третьому етапі – технологічному, виконуються заплановані операції, здійснюється самоконтроль та оцінка якості виробу. Засоби – інструменти та обладнання, що заплановані та передбачені у змісті технологічного процесу.

Цей етап проектування передбачає такі стадії, як виконання технологічних операцій, передбачених технологічним процесом, самоконтроль своєї діяльності, дотримання технологічної, трудової дисципліни, культури праці.

На заключному етапі здійснюється кінцевий контроль, порівняння і випробування проекту, порівнюють виготовлену конструкцію із запланованою. Якщо будуть знайдені недоліки та неполадки, намагаються їх усунути, аналізується проведена робота, встановлюється, чи досягли своєї мети, який результат їхньої праці, здійснюється самооцінка спроектованого виробу.

На самому початку роботи необхідно визначити, який проект буде виконуватися: індивідуальний чи груповий. Якщо проект виконується удвох або групою, то відбувається їх формування за інтересами, розподіл ролей, завдань відповідно до рівня знань, бажаної практичної діяльності в рамках проекту.

Етапи під час виконання творчих проектів можна прослідкувати за схемою (як відомо, в основі проекту лежить певна проблема. А для її розв'язання людина повинна мати знання з різних галузей науки, а також володіти певними інтелектуальними вміннями (робота з інформацією, її аналіз, узагальнення і висновки), творчими вміннями (вироблення ідеї, варіантів розв'язання проблеми, прогнозування результатів), комунікативними вміннями (ведення дискусії, вміння слухати й чути співбесідника, відстоювати свою точку зору, висловлювати власну думку). Під час виконання проектів кожен виріб, об'єкт, послугу можна виконати

різними шляхами – варіантів вирішення кожного завдання є безліч. Тому потрібно кілька разів намалювати, прочитати і, лише переконавшись у тому, що певний варіант найбільш технологічний, економічний, екологічний, відповідає вимогам дизайну, найбільш задовольняє вимоги школи, сім'ї або ринку, приступити до його виготовлення.

Етапи під час виконання творчих проектів:

- Ознайомлення з переліком завдань
- Здійснення реального практичного вибору
- Виконання завдання
- Прогнозування ідей її вирішення
- Бачення проблеми
- Проектування конструкції
- Планування технологічного процесу
- Організація робочого місця
- Виконання технологічних операцій
- Самооцінка
- Матеріалу
- Інструментів
- Технології
- Самоконтроль
- Оцінка якості
- Захист роботи
- Самоаналіз

Людина за власним бажанням може розвинути в собі вміння, здібності, риси

характеру, спрямовані на вироблення творчих, оригінальних ідей, що дасть змогу створювати чи відкривати щось нове, практично в будь-якій галузі людської діяльності, а не лише у сфері виробництва. Серед таких умінь творчого характеру, що можуть бути сформовані, вважають уміння створювати банк ідей та пропозицій.

Одним із завдань створення такого банку є впорядкування інформації з метою її аналізу, що прискорює процес вироблення творчих ідей і, відповідно, створення нового об'єкта чи його вдосконалення.

Створення банку ідей. У попередніх параграфах ми розглядали, як накопичувати та систематизувати потрібну інформацію для проекту. Тепер необхідно навчитися працювати з цією інформацією – відбирати ідеї, аналізувати, ставити чи уточнювати на основі зібраної інформації завдання проекту тощо.

Пошук інформації, яка стосується певної проблеми або галузі виробництва, супроводжується її накопиченням. Досить часто великий обсяг інформації не лише «загромаджує» комп'ютер, але й залишається не використаним у дослідницькій роботі. Тому дизайнери намагаються впорядкувати та систематизувати знайдену інформацію, щоб більш якісно скористатися зібраним матеріалом, який було накопичено під час дослідження й вивчення проблеми.

Кожну знайдену ідею необхідно проаналізувати, виділивши позитивні та негативні сторони. Якщо мова йде про виготовлення певного виробу, необхідно з'ясувати, як даний об'єкт буде розв'язувати поставлені завдання (проблему), чи буде зручним у користуванні, задовольняти встановленим технологічним вимогам тощо. Інакше кажучи, працюючи над створенням конкретного об'єкта, дизайнер переглядає всі можливі шляхи розв'язку проблеми, що проявляється у вигляді набору образів майбутнього виробу – банку ідей та пропозицій. Проте, мова тут йде не лише про можливі форми майбутнього виробу чи, наприклад, проектування інтер'єру у вигляді замальовок чи ескізів, а й добір інших конструкційних матеріалів, комбінації різноманітних ідей, зміни в кольорі, варіанти компоновки складових частин виробу, товарного вигляду тощо. До такого банку конструктор повертається протягом усього періоду роботи над проектом, доповнюючи його і переглядаючи ті чи інші пропозиції для використання в роботі.

Наприклад, працюючи над інтер'єром кімнати, коли визначено кількість та конструкцію меблів, коли образ і вигляд меблів став завершеним, дизайнер переходить до виконання рисунків і креслень у масштабі, проробляє можливі варіанти розташування окремих частин меблів – виконує компоновку. Варіанти компоновок входять до банку ідей, як власне й сам ескіз, доповнюючи образ, замальовки, креслення меблів тощо.

Отже, підсумовуючи, відзначимо, що головним правилом створення банку ідей є: скопійовані або виконані власноруч рисунки, замальовки, ідеї у вигляді записів – увесь обсяг накопиченої інформації, який може стати в

нагоді під час виконання наступних етапів проектування виробу, і який необхідно зберігати та класифікувати.

З чого починають створення банку ідей? Як правило, дизайнери використовують так звану клаузуру. Клаузура – це великий аркуш паперу, на якому презентовані різноманітні варіанти майбутнього виробу в загальному вигляді, з прорисовкою окремих частин чи деталей. Аркуш із клаузурою повинен мати завершену композицію стосовно виробу чи проекту в цілому. Під час такої роботи можна застосовувати будь-які зображувальні засоби – від власноруч виконаних малюнків та ескізів до кольорових і скопійованих зображень.

Під час створення клаузури проявляється творча фантазія дизайнера, уміння застосовувати зібрану інформацію про досліджувану проблему чи об'єкт проектування. Тому аркуш клаузури може містити зображення, які відображають асоціативні, фантастичні, природні аналогії, якими користується дизайнер, чи скопійовані рисунки, фотографії з інших джерел. Дизайнер може коротко відобразити суть ідеї з відповідними написами, запитаннями, декількома варіантами розв'язків проблеми тощо. Отже, банк ідей та пропозицій має складатися з комплексу інформації, яка стосується об'єкта проектування і відповідає за змістом та кількістю певному етапу проектування виробу.

Лекція №3

Тема: Реальні та віртуальні середовища. Гібридні середовища

Мета: Ознайомитися з реальними, віртуальними та гібридними середовищами

Методи: словесні, наочні

План:

1 Види середовищ, їх характерні ознаки та специфіка проектування

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Творчі середовища, в яких може відбуватись один чи кілька етапів фотодизайнерського процесу, можна класифікувати в різних аспектах. Наприклад, можна розглядати середовища в аспекті їх зв'язку з конкретним етапом ФДП:

- середовища теоретичних досліджень та асоціативно - образного мислення (музеї, творчі виставки, енциклопедії, альбоми, Інтернет),
- творчі середовища для практичних та лабораторних досліджень,

- середовища, регламентовані замовником для проміжних показів та остаточних презентацій продуктів дизайну,
- комунікативні середовища (локальна мережа компанії, глобальні мережі телекомунікацій, Інтернет),
- реальні середовища зйомок та їх моделі,
- моделі цільової аудиторії тощо.

У сфері цифрового фотодизайну одним з найважливіших аспектів розгляду інструментальних середовищ є їх вид. Залежно від виду, середовища називають реальними, віртуальними та гібридними дизайнерськими середовищами.

1. Реальні середовища інакше ще називають предметно-просторовими середовищами. Вони призначені для такого фотодизайнерського процесу, який не вимагає обов'язкове використання цифрових засобів. В таких середовищах домінують технології попереднього створення реально-просторової композиції (постановочні фотосесії, відеозйомки в студії чи на природі тощо) Це передбачає складне і часто коштовне реальне макетування задуманої композиції, її декорування, використання супровідних природних ефектів з сонцем, вогнем, димом, паром, водою, снігом тощо. Тобто, в таких середовищах домінують засоби та методи фізичного моделювання (physical modelling).

2. Віртуальні середовища фотодизайнерського процесу – це творчі середовища, в яких домінує використання уявних, абстрактних, математичних та комп'ютерно-цифрових технологій для пошуку творчих варіантів, творчої трансформації, обробки та презентації результатів на різних етапах. З цими середовищами найтісніше пов'язане поняття «комп'ютерно- програмне графічне середовище».

Наприклад, якщо згідно креативному рішенню передбачається оцифровка та використання ліцензійних художніх репродукцій, то це повинно відбуватись у віртуальному творчому середовищі (Adobe, Corel, Macromedia,...)

3. Гібридні середовища фотодизайнерського процесу стали поширеними після розповсюдження графічно орієнтованих мобільних комп'ютерів та графічних планшетів Wacom. Це дозволило артдизайнерам, знаходячись у реально-просторовому творчому середовищі, застосовувати професійні графічні програми в реальному масштабі часу (Adobe Illustrator, Corel Painter,...).

У віртуальному середовищі:

- комп'ютерно-графічні середовища, периферійні засоби, цифрові камери.

У реальному предметно-просторовому середовищі:

- об'єкти зйомок (фотомоделі, об'єкти реклами чи презентації), елементи сцени чи інтер'єру зйомок(п'єдестали, опори, антураж та ін.),

- конструкційні та інші тверді матеріали для декорування об'єктів зйомок та зйомочних сцен ((зразки фурнітури, флористики, біжутерії, бісеру, мозаїки, орнаменту та інші зразки декорування),
- об'єкти підтримки зйомок (світлотехнічне та інше обладнання)

Матеріали для дизайну:

- обладнання, конструкційні, поліграфічні та інші матеріали для декорування предметів (фурнітура, біжутерія, флористика...), а також для декорацій зйомок в цілому.
- засоби для асоціативно - образного мислення /альбоми, каталоги, колекції моделей, стилю, нарисів.
- інший дизайнерський досвід, новітні засоби для формотворення на площині чи в просторі.
- об'єкти забезпечення ергономіки дизайн-процесу у приміщенні.

Лекція № 4

Тема: Форми кінцевих продуктів дизайнерської діяльності

Мета: Ознайомитися з формами кінцевих продуктів дизайнерської діяльності

Методи: словесні, наочні

План:

- 1 Дизайн-концепція
- 2 Дизайн-проект
- 3 Макет
- 4 Модель
- 5 Авторський супровід

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу
- 2 Роздатковий матеріал
- 3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

- 1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.
- 2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.
- 3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.
- 4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.
- 5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.
- 6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.
- 7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

- <http://www.youtube.com/>
<https://uk.wikipedia.org/>

1. Дизайн — концепція — цілісна ідеальна модель майбутнього об'єкту, що описує його основні характеристики.

Як правило, проектні завдання, що стоять перед дизайнером, не маючи перевірених часом прототипів, допускають різні варіанти їх рішення — як в частині функціональних технологій, так і в області декоративно — пластичних пошуків. Тому Дизайн — концепція, вивчаючи порівняльні достоїнства цих варіантів, розглядаючи перспективність їх реалізації у світлі виявлених під час аналізу завдання функціонально — естетичних проблем, виробляє свого роду перед проектну ідею майбутнього рішення, формуючу принципи роботи.

Ще більшу роль грає Дизайн — концепція в об'єктах надвеликих, особливо передових.

- визначити параметри і характеристики самого об'єкту, представити його як закономірно організовану систему різного типу середових компонентів ;
- виявити можливі засоби архітектурно - дизайнерського формування того або іншого архетипу середовища ;
- розглянути шляхи мінімізації набору цих засобів ;
- скласти Дизайн - концепцію формування з їх допомогою повноцінних споживчих характеристик середовища, представивши її як своєрідний алгоритм подальшого проектування.

Дизайн — концепція не повинна пропонувати реальні проектні рішення, хоча при її розробці цілком може бути використана методика складання експериментальних або альтернативних проектів тих, що або ілюструють її положення, або висувають (в ході порівняння) нові ідеї, оскільки розробка власне дизайнерського проекту, особливо складного або великого об'єкту — це ряд *самостійних актів проектування*, концептуальних розробок, що лежать за рамками, навіть якщо їх окремі риси увійдуть до остаточного проекту.

2. Дизайн-проект – це комплект документів зі всією необхідною інформацією для проведення всіх стадій робіт по створенню об'єкту дизайну.

Професія дизайнера відноситься до розряду творчих, а його роботи – дизайн-проекти – до творів, які представляють художню та архітектурну цінність. Безумовно, це стосується тільки висококласних фахівців, що мають професійну інтуїцію, достатній досвід і нестандартне мислення.

До виробничого циклу дизайн-проекту входять:

- Бриф — визначення цілей дизайну.
- Аналітика — аналіз визначених цілей
- Дослідження — вивчення схожих дизайн рішень

- Специфікація — опис необхідних затрат задля реалізації дизайн рішення
- Дизайн рішення — концептуалізація та технічний опис (тех.завдання) для реалізації визначеного дизайн рішення.
- Презентація — презентація дизайну
- Виробничий цикл
- Розробка — введення дизайн рішення
- Тестування — тестування дизайн рішення
- Після виробничий цикл (для майбутніх розробок)
- Виконання
- Оцінка

Що таке дизайн-проект і навіщо він потрібен? Це буклет А4 або А3 формату в якому зібрана вся інформація про проект і яким користуються, дизайнер і замовник під час виконання робіт, закупівлі матеріалів і за будь-яким іншим питанням.

Що ж зазвичай входить до буклету дизайн-проекту?

1. Креслення приміщення: пояснювальна записка, загальний план, обмірний креслення, план розміщення меблів, план-схема сантехніки, план підлог, план стель, план розстановки світильників, план розстановки розеток, план прив'язки вимикачів, відомість оздоблення приміщень, розгортки по стінах, розкладка плитки в санвузлі (ванною).

2. Картинки, ескізи або 3д візуалізація інтер'єру - закінчений, підсумковий варіант інтер'єру, те що маємо отримати і заради чого всі працюють.

Ось незаперечні речі і плюси дизайн-проекту: по-перше у вас є чітке уявлення про вашому інтер'єрі, у вас все розкладено по полицках і ви чітко розумієте як це буде виглядати, що не менш важливо, адже без проекту і чіткого уявлення яким повинен у результаті вийде ваш інтер'єр складно собі уявити що вийде . По-друге вам простіше спілкуватися з будівельниками на предмет робіт і вартості ремонту. Вам не доводиться показувати руками що ось тут буде ліжка, а ось тут навпаки, трохи лівіше комод з телевізором і я хочу все в дереві і шкірі. Ви чітко викладаєте завдання і розумієте самі що і навіщо йде. По-третє це підбір меблів і оздоблювальних матеріалів. Ви приходите в магазин і хочете замовити кухню, у вас завжди є під рукою проект в якому відображено колір і матеріал і що не менш важливо чіткі розміри приміщення та меблів, не потрібно думати куди повісити витяжку, тому що це вже все продумано дизайнером і узгоджено з вами, позначені всі розетки, всі висновки під обладнання, у вас не повинно бути проблем з тим, що розетки встановили не там де треба або що колір меблів не підходить до

загального інтер'єру, всі ці питання і проблеми ви вирішуєте з дизайнером ще на стадії розробки дизайн - проекту до будівельних робіт.

3 Макет (англ. *model*)

Просторове зображення, модель будь-чого (виробу, споруди, декорації тощо), звичайно у зменшених розмірах. Макети гірничих об'єктів (шахт, кар'єрів, збагачувальних і брикетних фабрик тощо) часто застосовують у навчальному процесі та як ілюстративний матеріал.

Взірець книжки, журналу тощо, виготовлення якого є етапом підготовки видання і має на меті остаточну перевірку правильності написання і розташування текстового та ілюстративного матеріалу.

4 — це об'єкт-замінник об'єкта-оригіналу, що забезпечує вивчення деяких істотних, з погляду дослідника, властивостей оригіналу. Основні типи моделей:

Натурні моделі. У разі натурального моделювання оригінал (об'єкт) і модель тотожні. Такі моделі широко використовуються в техніці з метою випробувати окремі види продукції чи агрегатів: на стадії складання певну частину виробів (електронних мікросхем, двигунів, автомобілів тощо) піддають тестуванню.

Фізичні моделі. Фізичне моделювання передбачає, що об'єкт і модель мають однакову фізичну природу. Саме такими є, скажімо, літак і його геометрична модель. На цій підставі за результатами продування моделі в аеродинамічній трубі роблять висновки про аеродинамічні якості літака. Зв'язок між характеристиками літака та його моделі встановлюється згідно з теорією подібності.

Аналогові моделі. Аналогове моделювання ґрунтується на аналогії явищ, що мають різну фізичну природу, але описуються однаковими математичними рівняннями.

Моделі бувають створені наближенням, кодуванням (трансляцією) чи відтворенням:

- натурні моделі (організми, препарати, фрагменти, локуси);
- макети - відтворення функціональне, чи форми, - для огляду (дизайн, архітектура, конструювання, муляжі) в умовах експлуатації чи тестування режимів при навантаженнях;
- моделі конструкції - перевірка та тестування вузлів, деталей, виробів чи матеріалів, чинників;
- модель процесів, явищ (експеримент) для дослідження відтворюваності чи аналізу процесів і складових;

- модель виробу - усталений нормований взірець як варіант виробу, конструкцій, на початок масового виробництва, що проходить оціночний тест на експлуатацію під навантаженнями;

- модель одягу, виробу чи приладдя, дизайнерське рішення для виробів чи їх оформлення для типових виробів(праски, пілосос, літак, авто);

приклад: вивчення механічних коливань за допомогою електричної схеми, фізичні процеси в якій описуються тими самими диференціальними рівняннями, що й коливання.

Знакові моделі. У знаковому моделюванні моделями є знакові утворення деякого виду. Розглядають вербальні моделі, схеми, графи, графіки, креслення, математичні вирази, формули тощо, причому знакові утворення та їхні елементи завжди задаються разом із тими законами (правилами), відповідно до яких ними можна оперувати.

Лекція № 5.

Тема: Візуалізація у дизайн проектуванні

Мета: Ознайомитися з візуалізацією у дизайн проектуванні

Методи: словесні, наочні

План:

1 Критерії за якими можна оцінити якість виконаних проектних робіт дизайнера

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Сучасні вимоги та технологічні можливості створюють передумови структурних змін у підходах, що до подання цілісної інформації у вигляді наочного зображення, тобто візуалізації дизайн проектів, та пошуку оптимальних засобів впливу на естетичні відчуття через створення візуальних моделей предметно-просторового середовища, що проектується.

Традиційно у дизайн проектуванні застосовують два спеціальні проектні засоби, пов'язані з творчим пошуком найкращого рішення та

візуалізацією проектного завдання. Це мова проектної графіки і мова об'ємного проектування – макетування і моделювання.

Застосування комп'ютерних технологій та інноваційного програмного забезпечення для 3d моделювання, малювання, візуалізації і анімації дозволяє об'єднати засоби дизайн-проектування у творчому процесі, значно збільшити їх можливості та прискорити процес створення проектних моделей з високоякісним фото реалістичним зображенням, зануритися в атмосферу віртуального світу проектної концепції не існуючого об'єкту.

Сучасні алгоритми і великий набір інструментів та програмних засобів надають можливість:

- Володіти найбільш важливими техніками та системними засобами в дизайн-проектуванні;

- Вибирати прийнятні методи візуалізації для різних типів об'єктів згідно з асоціативно-художньо-образним проектним рішенням;

- Бути в змозі критично осмислювати стандартні підходи що до візуального відображення проектних рішень;

- Мати гарну основу для створення та розвитку нових інноваційних рішень у дизайн-проектуванні;

Це забезпечує безмежні можливості та високу продуктивність творчого потенціалу в становленні нових стратегій візуального мислення і візуальної культури сприйняття концептуально-проектних рішень.

У методах візуалізації враховуються властивості форми і матеріалів та вплив навколишнього середовища на об'єкт проектування.

Разом з моделюванням та розрахунком світла і тіні надається можливість більш якісно вивірити проектну ідею та взаємозв'язок 2d моделі проектного рішення з навколишнім середовищем. А підтримка технології HDRi підвищує ступінь реалістичності зображення віртуальної моделі предметно-просторового середовища. Сьогодні 3D візуалізація давно перейшла ту межу, коли видно, де реальний світ, а де проектна фантазія.

Важливим і мабуть головним досягненням розвитку комп'ютерних технологій та інноваційного програмного забезпечення у візуалізації дизайн-проектів – це використання інтерактивних можливостей та 3d анімації, тобто комп'ютерної імітації руху, як самого об'єкту проектування, так і навколо нього. Можливо імітувати рух окремих елементів проектної моделі, враховуючи при цьому їх взаємозв'язок, коли перетворення в русі, зміна положення у просторі одного об'єкту тягне за собою аналогічні перетворення інших, зв'язаних з ним об'єктів.

Такий підхід дає абсолютно повне уявлення про об'єкт проектування та навколишнє середовище, показавши його з усіх боків, під

різним кутом зору і відтворивши усі його динамічні властивості та зміни, як форми так і матеріалу, текстури та фактури. 3d анімація дає можливість наочно уявити, як буде виглядати об'єкт при зміні природного освітлення залежно від пори року, чи штучного в продовж певного часу доби. Важливим є також відображення власних та падаючих тіней в наслідок зміни освітлення, причому не тільки зовні, але і всередині.

Сучасне програмне забезпечення дозволяє використовувати атмосферні ефекти, враховувати стан оточуючого середовища та застосовувати різноманітні звуки, при створенні графічно-віртуальної презентації дизайн-проекту, що підсилює ефект впливу на естетичні відчуття, та психологічне сприйняття концептуально-проектної ідеї і робить візуальну презентацію яскравою та реалістичною. А це в порівнянні з традиційними засобами візуалізації, макетування та моделювання в дизайн-проектванні – значима перевага.

Можливості фото реалістичної візуалізації та анімації дозволяють створювати 3D зображення у віртуальному середовищі в натуральну величину, та залучаючи глядача в свій світ, побачити у всіх найменших деталях та дрібницях ще не здійснений дизайн проект у реальному часі.

Таке сприйняття проектно-концептуальних дизайнерських рішень не вимагає у замовників та інвесторів добре розвиненої об'ємно-просторової уяви і візуального мислення, вміння читати складну проектно-технічну документацію для прийняття відповідних рішень що до предмету проектування.

Під впливом глобальних трансформацій та швидкого розвитку сучасних технологій у постіндустріальному, інформаційному суспільстві графічний дизайн став своєрідною художньою мовою науковотехнічних інновацій. У промислову епоху графічний дизайн практично виглядав як складова частина промислового дизайну, називався «промисловою графікою», скорочено: «промграфікою» і займав одне з останніх за значимістю місць серед інших видів дизайнерської діяльності, перебуваючи в залежному стані, підлеглому по відношенню до ведучого дизайну епохи. У зв'язку з тотальною комп'ютеризацією всіх сфер постіндустріального суспільства графічний дизайн першим сприйняв виклик часу. За останні два десятиліття комп'ютерне переозброєння технологічної бази дизайну внесло серйозні зміни в комунікаційні основи графічного дизайну. Сучасні інноваційні технології створили справжній творчий бум в графічному дизайні, з'явилися нові можливості, напрямки підходи, та безліч креативних прийомів і рішень. Як що в промислову епоху лідером був промисловий дизайн, то з настанням інформаційної епохи прийшов час графічного

дизайну, який посів лідируюче місце серед сучасних художньопроектних практик, став домінантою в розвитку проектної культури інформаційного суспільства. Сьогодні в графічному дизайні вирішуються концептуальні і пластичні проблеми, які стають джерелом стилеутворення інших областей предметно-просторової творчості. До основних продуктів графічного дизайну можна віднести корпоративний стиль компанії і його головний елемент – логотип, фірмові знаки, буклети, брошури, брендбуки, календарі та іншу рекламну поліграфічну продукцію, упаковки, етикетки, плакатну продукцію, обкладинки, сувенірну продукцію, книжкові макети і ілюстрації, візуальні комунікації, утому числі системи орієнтації, рекламну продукцію в середовищі міста, на транспортних засобах, веб-продукцію, інтернет-сайти, тощо.

Важливою ознакою інноваційних тенденцій у розвитку сучасного графічного дизайну стала поява нового напрямку дизайнерської діяльності – комп'ютерний дизайн, який перейшов зі сфери прикладного стану, обслуговуючого види дизайнерського проектування, в самостійний вигляд творчості, що включає напрям, пов'язаний зі створенням вебпродукції в Інтернеті. Веб-дизайн, як один з новітніх напрямів графічного дизайну, охоплює створення макету сайту, розробку навігації, створення і оптимізацію всіх графічних елементів сайту. Створення сайту – це практично перший крок на шляху початку становлення і розвитку сучасного бізнесу, націлений на визначення повідомлення, яке необхідно донести до відвідувачів веб ресурсу. Результатом створення сайту з оригінальним і неповторним веб дизайном є розкручування бренду, і залучення уваги з боку широкого загалу споживачів.

Традиційні візуально-графічні засоби проектування у графічному дизайні оптимально поєднуються з інноваційними технологіями – комп'ютерно-графічними редакторами та системами (Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Acrobat, PageMaker, Adobe Illustrator, Corel PHOTOPAINT, QuarkXPress, Colorimpact, AAA Logo, то що.) Інноваційні тенденції розвитку сучасного графічного дизайну виявляються не тільки у появі доступної для широкого кола споживачів комп'ютерної оргтехніки та сучасних потужних графічних програм, які з кожним роком удосконалюються, не тільки у застосуванні нових матеріалів та технологій на базі наукових досліджень та відкриттів, але й нових форм організації виробництва праці, обслуговування, управління, вивчення і впровадження передового досвіду розвинених країн, а також підготовки молодих кваліфікованих спеціалістів, які володіють сучасними графічними редакторами та вмінням впевнено користуватися комп'ютером. Дизайнерська молодь – інноваційне покоління за визначенням.

Молодим дизайнерам належить корінним образом змінити вигляд завтрашнього дня.

Інноваційні тенденції розвитку сучасного графічного дизайну можна розглядати як сформовану спрямованість креативних процесів, на основі яких можна робити висновки про те, що відбулися якісно нові революційні зміни у створенні гармонійного і ефективного візуально комунікативного середовища, соціально-економічної і культурної сфери, сприяючі формуванню візуального ландшафту сучасності.

Якщо ми розглядаємо інновацію не як будь-яке нововведення, а як тільки таке, яке серйозно підвищує ефективність діючої системи, то у всіх позитивних тенденціях якісного стрибка графічного дизайну приховується небезпека спокуси використання графічних редакторів і програм професійно не підготовленими користувачами, які бажають відчутти адреналін творчого процесу і видають свої спроби реалізуватися за сучасний креативний дизайн. Тому було б доречним створити кваліфікований централізований контроль за професійним рівнем продукції графічного дизайну.

Лекція №6

Тема: Можливі суб'єкти у дизайні середовища

Мета: Ознайомитися зі суб'єктами у дизайні середовища

Методи: словесні, наочні

План:

1 Сфери діяльності до яких застосовується дизайн-концепція

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумега С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Дизайн середовища, що ледве одержав статус самостійного виду проектної творчості всередині минулого століття, відразу став претендувати на особливу роль в цій галузі культури. Позначаючи терміном «середовище» сукупність всіх компонентів і характеристик матеріально-просторових і

емоційно-художніх умов існування людства, ми включаємо сюди і саму людину. А значить, і властиві їй феномени і норми культури - від її загальнолюдських чинників до проявів особистої культури поведінки і трудової діяльності.

Дизайн середовища інтегрує в єдину функціонально-художню цілісність досягнення дизайнерів інших спеціальностей, що проектують обладнання, предметне оснащення, систему декоративно-графічних рішень і, зокрема, просторову ситуацію. Крім того, саме середовище є ареною робіт по синтезу мистецтв. Стає зрозуміло, чому дизайн середовища має всі права на роль завершальної ланки загальної системи робіт по художньому проектуванню.

«Заміщення» певної частки архітектурної творчості дизайном середовища відбувалося поступово. Рубіж XIX— XX століть був присвячений комплексному формуванню ряду «масових інтер'єрів» того часу - житлових квартир, кафе, магазинів, контор, що обумовлений становленням в суспільстві «масового замовника» - середнього класу. Прикладне мистецтво відгукнулося на це широким випуском серійних меблів, посуду. Сформувався стиль «Ар Нуво», що дав світу зразки мистецтва, відмінного від попередників естетичними орієнтирами і засобами виразності. Ч.Макінтош в Англії створює серію знаменитих «чайних кімнат» - свого роду простонародних кафе; в Австрії працюють О.Вагнер і інші майстри «Старої віденської школи», в Росії - будує і прикрашає численні особняки й офіси Ф.Шехтель. Відмінною рисою всіх цих робіт є абсолютна стильова єдність архітектурної основи і речового наповнення, але поки що створене цілком, від конструкцій до чашок, одним автором.

Тоді ж з'явилися і повністю уніфіковані, виконані «на потоці» мобільні середовищні об'єкти: купе пароплавів і потягів, салони автомобілів. Вони робилися за одним зразком, але настільки якісно, що викликали мимоволі пошану до можливостей художнього конструювання форм середовища для масового виробництва.

Наступним кроком в розповсюдженні середовищного мистецтва стала творчість архітекторів 1920—1940-х років, що зберегли непохитність принципів єдності простору і предметного середовища, але що різко змінили стилістику своїх творів. Відмовившись від кустарності ручної праці в будівельному виробництві, «архітектурні бунтарі» того часу -В.Гропіус, Ле Корбюзьє, Міс ван дер Рое, Ель Лісицький, В.Татлін - обернули відкритість, лаконізм нових конструкцій і матеріалів в естетичний принцип. Іншим став не тільки зовнішній вигляд їх будівель і інтер'єрів — з'явилося нове відчуття масштабу і масштабності в середовищі, нове розуміння тектоніки

цілого і деталі. Але головне — інтер'єри нових будівель заповнювалися речами не штучного, «замовленого», а масового, «анонімного» виробництва, та їх висока якість зробила комфорт середовищних відчуттів загальнодоступними.

Так в другій половині ХХ століття (коли промисловий дизайн вже давно усвідомив себе самостійною гілкою мистецтва) настала черга «зрілого» середовищного дизайну. Величезний досвід реального проектування почав

кристалізуватися в теорію. І перші ж дослідження показали, що справа не тільки в первинності синтезу простору і речового наповнення (тобто в засобах проектування і засобах їх творчої інтерпретації), але і в цілях роботи. Дизайн середовища виявився багато універсальнішим, гнучкішим ніж архітектура, оскільки включив в орбіту художнього осмислення будь-які форми нашого оточення - від самих, здавалося б, непрестижних до взагалі «не архітектурних», наприклад свята і природні комплекси. Ширше виявилися і естетичні цілі середовищного дизайну: досягнення художнього образу стало далеко не головним турбуванням проектувальників, які зрозуміли, що зручності, ергономічні, екологічні завдання, загальні емоційні відчуття анітрохи не менш значимі для людини. Теорія середовищного дизайну, почалася роботами Т.Мальдонадо, Л.Кана, А.Пулоса, А.Іконникова, одержувала постійне підкріплення в багатьох експериментах проектної практики, що шукала «в природі» прикмети і образи сучасного стилю середовища.

Початковим, очевидно, є функціональний зміст середовищного об'єкту, ті утилітарно-практичні потреби, що зумовили його виникнення, і ті емоційно-художні очікування, які відповідають (повинні відповідати) реалізації «замовлених» форм діяльності. Причому, як правило, навіть в схожих випадках життя диктує набір майбутніх потреб зовсім не однозначно можуть різнитися і їх якість, і кількість, і їх поєднання.

Функція середовища приводить до становлення двох інших самостійних підсистем: об'ємно-просторової бази (місця, де реалізується потреба) і технологічних умов (пристроїв) для її реалізації. Вони, зрозуміло, зв'язані деякими загальними параметрами, наприклад, розміри і поєднання приміщень повторюють габарити і послідовність технологічних ліній, але допускають варіантність відповідей і в межах кожної із структур, і в їх спільній організації.

Обидві структури, як будь-яке явище матеріально-фізичного миру, володіють специфічною плотською дією, перш за все — візуальною організацією (поєднання форм, кольору, світла й тіні, конфігурації, розмірів і т.д.). І ця підсистема також має багато варіантів: всі її доданки допускають

масу модифікацій, які потім складаються в єдину для даного проекту комбінацію, що потрапляє до споживача.

Так в межах об'єкту, існуючого як ціле, виникає остання і ще непередбачувана в своїх проявах підсистема - сприйняття середовища людиною, яка, як відомо, бачить все залежно від своїх особистих здібностей, настрої, рівня освіти, від культурних традицій, що виховали її. Та і відбувається сприйняття середовища за різними, зовні не зв'язаними, хоча і взаємодіючими каналами — утилітарно-практичним, що фіксує стан комфорту або незадоволеності, і візуально-плотським. Останні посилюють ті або інші емоційні відчуття, апелюють до культурно-історичних, ідейно-образних асоціацій, тобто формують відношення споживача до середовища, оцінюючи його. А значить, підказують, якщо потрібно, різні переробки, корекції середовищного стану, зокрема за рахунок деформації будь-якої з «базових» підсистем.

Та обставина, що всі п'ять структур можуть здійснюватися в безлічі варіантів, забезпечують автору-проектувальнику щонайширшу свободу вибору остаточного рішення, навіть якщо в конкретній ситуації окремі підсистеми будуть реалізовані неповністю або не оптимально. Це позначиться на «сумарній» якості середовища, але не порушить законів її будови і сприйняття: всі п'ять структур «працюють» спільно і впливають на глядача (споживача) одночасно, як фактично існуюча і одномоментно сприймана єдність.

Ці закони визначають головну властивість, головну характеристику середовища - цілісність. Але оскільки в сприйнятті й оцінці середовищного об'єкту задіяні всі п'ять підсистем, кожна з яких пов'язана із споживачем по-своєму, то наступною відмінною рисою середовища є її комплексність, багатофакторність, складність будови, і способу дії на людину. Звідси третя властивість середовищних систем - динамічність, що розуміється як діалектика взаємодії різних підсистем середовища, що по-своєму змінюються.

Лекція №7

Тема: Можливі суб'єкти у промисловому дизайні

Мета: Ознайомитися з суб'єктами у промисловому дизайні

Методи: словесні, наочні

План:

1 Суб'єкти у промисловому дизайні

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумега С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Промисловий дизайн — використання комбінації прикладного мистецтва і прикладної науки для поліпшення естетики, ергономіки, архітектури, функціональності і зручності використання продукту. Дизайн також може бути застосований для поліпшення конкурентоспроможності продукту та виробництва. Роль промислового дизайнера — у створенні і виконанні проектних рішень з проблем форми, зручності використання, фізичної ергономіки, маркетингу, розвитку бренду і продажів.

Промисловий або індустріальний дизайн має глибокі історичні корені, хоча остаточне формування цього напрямку дизайну відбулося тільки в минулому столітті. І відправною точкою для формування цього дизайнерського напрямку став початок масового виробництва для виготовлення товарів на верстатах, а не вручну, як це було раніше. І деякі люди почали серйозно замислюватися про те, що поява величезної кількості такого товару не дуже добре позначиться на гармонії внутрішнього світу людини. Раніше про це ніхто серйозно не думав, але коли в житті людства почали з'являтися побутові прилади, електрообладнання, автотранспорт, меблі, візуальні комунікації питання про промислового дизайні почав виходити на перший план. Звичайно, хтось вважав, що все це просто людська дурість, а для кого-то це була справжня проблема, яка вимагала негайного вирішення. І одним з таких людей був художник і архітектор Д. Рескін. Він вперше у світі заявив про те, що краса предмета і його функції повинні бути нерозривно пов'язані між собою. Перша школа промислового дизайну була відкрита 1919 року в Веймарі. Вона носила назву «Баухаус» і її засновником став дизайнер з Німеччини Вальтер Гропіус. Тут була виведена теорія про те, що чим більш предмет, тим він повинен бути красивіше. Пізніше ця теорія була багаторазово підтверджена на практиці. За прикладом цієї школи щось подібне було створено і в нашій країні. Це подія трапилася в 1920 році, і деканом цих майстерень був дизайнер, графік і фотограф А. Родченко. Але основний розвиток промислового дизайну довелось на період після Другої світової війни. Саме в той час уміння перетворювати саму звичайну промислову продукцію в справжнісіньке твір мистецтва цінувалася понад усе. І дуже скоро промисловий дизайн товарів перетворився в конкурентну галузь. Кожен завод і кожне виробництво прагнули створити найкрасивіші холодильники та посудомийні машини, найсимпатичніше автомобілі і миленькі диванчики для дітей. І ця конкурентна боротьба велася між основними світовими виробниками промислових товарів. Поступово принципи промислового дизайну перейшли і в країни Західної Європи і Скандинавії. До цього тут про це новому дизайнерському напрямку ніхто нічого не чув. І тут дуже швидко з'явилися свої власні школи промислового дизайну, найпопулярнішою серед яких була італійська школа. Сьогодні промисловий дизайн постійно стикається з таким поняттям, як мода. Але якщо говорити про створення якихось промислових верстатів тут на перший план все ж виходять технічні характеристики і зручність роботи з ними. А от якщо говорити про автомобілі, то тут промисловий дизайн дуже і дуже важливий. Найголовніша задача промислового дизайнера – це створити таку модель, яка запам'ятовувалася б споживачеві своїми особливими,

неповторними рисами і в той же самий час були збережені всі технічні і функціональні якості.

Словосполучення «промисловий дизайн» нині в багатьох слуху. Але, уявлення у тому, що це таке всіх цілком різні. Промисловий дизайн, той самий вид творчої діяльності, як і звичайний дизайн, але предметами промислового дизайну найчастіше є вироби побутового призначення промислового виготовлення.

Компаніям-виробникам сьогодні доводиться вдаватися до різних хитруванням, щоб витримати конкуренцію - й гідно піднести свій продукт на споживчий ринок. Цікавий і якісний дизайн промислового виробу - ефективний спосіб виділитися серед від конкурентів і зацікавити споживача. Завданням промислового дизайну є позначити екстер'єр, структурні і функціональні особливості предметів, який спрямовані прийоми промислового дизайну. До предметів промислового дизайну можна віднести посуд і іншу кухонну посуд, побутові і промислові прилади, меблі, устаткування, і навіть високотехнологічні і наукоємні вироби. До варіантів промислового дизайну ставляться популярний сьогодні автомобільний і транспортний дизайн.

Отже, промисловий дизайн це мистецтво поєднання дизайну з технологіями, а також маркетинговий інструмент.

Професіонал, створює дизайн для промислового виробу, мусить бути водночас і вільним митцем, і конструктором, і інженером-технологом. Адже промисловий дизайн вимагає застосувати своє творче уяву те щоб ні порушений технологічний сенс кінцевий продукт.

Сам процес художнього конструювання складається з етапів:

Формування основний ідеї

Проробка (розробка) концепції

Фундаментальне ознайомлення з кресленнями

Макетування

Тривимірний моделювання

Візуалізація

Інженерне проектування

Створення досвідченого зразка

Завдання професіонала провести об'єкт промислового дизайну через попередні сім етапів те щоб восьмий виробничий етап пройшов не зволікаючи і видав кінцевий результат відповідно до основній ідеї.

Лекція № 8

Тема: Можливі суб'єкти у ландшафтному дизайні

Мета: Ознайомитися зі суб'єктами у ландшафтному дизайні

Методи: словесні, наочні

План:

1 Суб'єкти у ландшафтному дизайні

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Ландшафтний дизайн - це сфера діяльності, спрямована на формування комфортної архітектурного середовища з використанням засобів озеленення, геопластики, водних пристроїв, малих архітектурних форм, декоративного покриття, елементів освітлення.

Головним завданням ландшафтного дизайну є створення комфортного середовища для життєдіяльності людини з екологічних, функціональних і естетичних показників, а також формування комфортного середовища, яке характеризується нормативними показниками температури і

вологості повітря, вітрового і шумового режимів, інсоляції та забезпечення сприятливих умов для проростання рослин.

Численними науковими дослідженнями встановлено їх вирішальна роль у поліпшенні складу повітря, збагаченні його киснем і очищенні від шкідливих бактерій і домішок. Рослинність благотворно впливає на температурний режим і вологість повітря, захищає від сильних вітрів, зменшує міський шум. Рослини надають величезне значення на психологічний та емоційний стан людини. Декоративні властивості рослин - різноманітність форм, кольору і фактури - створюють широкі можливості для створення сучасних об'єктів ландшафтного дизайну. В даний час в багатьох країнах функціонують розплідники, квітникарські господарства, спеціальні ландшафтні фірми та інші щодо вдосконалення асортименту рослинності для різноманітних об'єктів ландшафтного дизайну - скверів, бульварів, набережних, вулиць, малих садів біля житлових, громадських та промислових будівель. Всі ці об'єкти характеризують певні території, які вимагають відповідної просторової організації, вирішення своїх утилітарних і архітектурно-художніх завдань.

Типологія об'єктів ландшафтного дизайну. Фактори, що впливають на їх формування. Об'єктами ландшафтного дизайну є, перш за все, міські та заміські ландшафтно-рекреаційні території, де здійснюється ретельне опрацювання деталей культурного ландшафту. Ці об'єкти включають простору, сформовані з використанням засобів ландшафтного дизайну - рослинності, геопластики, водних пристроїв, малих архітектурних форм, візуальної комунікації та інші. До таких об'єктів відносяться малі рекреаційні території і полі функціональні парки. Вони є структурними елементами системи озеленених територій міста і, як правило, виконують екологічну, архітектурно-художню та рекреаційні функції. Площа їх територій залежить від містобудівних умов розміщення та нормативних вимог. Малі рекреаційні території можна поділити на дві підгрупи. До першої слід віднести території вільного користування: міські сади, сади мікрорайонів і житлових груп, сквери, бульвари, набережні, пішохідні вулиці. До другої групи слід віднести озеленені території режимних установ: вузів, технікумів, готельних комплексів, лікувальних установ, дитячих садків, шкіл, промпідприємств. Найбільшим планувальним елементом першої групи є міський сад.

Міський сад призначений для масового відпочинку населення міста. Він виконує, як правило, одну з провідних функцій - рекреаційну, виставкову, прогулянкову і розташований ближче до центрального району міста. У порівнянні з міським парком він має значно менше зон і, відповідно, менше різних споруд. Головне в міському саду - природні елементи: рослини,

вода, каміння. Тут необхідно створення декоративних композицій, введення екзотів, квіткове оформлення. Зі споруд на території саду можуть розміщуватися: літній театр чи кінотеатр, кафе, музична естрада, танцмайданчик, шахово-шашковий клуб, майданчики для тихого відпочинку. Архітектурно-планувальна організація саду, його композиція залежать від містобудівних умов розміщення і повинні представляти систему, взаємопов'язану з міським оточенням. На відміну від міського саду мікрорайонний сад повинен органічно зливатися з зеленими насадженнями житлової зони та архітектурою навколишньої забудови. Мікрорайонний сад являє собою озеленена ділянка, зазвичай розміщується в центрі мікрорайону, використовуваний населенням для повсякденного відпочинку. Як правило, територія саду мікрорайону не перевищує 8-10% території мікрорайону і має площу не менше 1 га. Планування і композиція простору мікрорайонного саду повинна бути підпорядкована завданням його функціонального призначення. Основою планування є прогулянкові маршрути, а загальна композиція його повинна представляти центральну галявину в рамі зелених насаджень вільної конфігурації. Прогулянковий маршрут повинен мати достатню протяжність. Найбільша протяжність прогулянкового маршруту забезпечується в тому випадку, якщо він представляє собою замкнутий кільцевий маршрут, що проходить по межі між смугою насаджень, що обрамляють сад, і центральної відкритої галявиною. При утворенні тіні в саду слід враховувати, що раціональний режим інсоляції в умовах середньої смуги (50-60 В° с. Ш.) Досягається при затіненні в денні години кронами дерев близько 40% території саду. Дерева, чагарники і трав'янисті рослини для мікрорайонного саду підбирають за тими ж ознаками, що і для інших садів. В першу чергу для посадок визначають одну або кілька головних деревних порід, які повинні створювати вигляд саду. Після цього підбирають супутні породи, добре гармонують з головними в естетичному і біологічному відношеннях. Бажано для периферійних посадок використовувати дерева і кущі, що володіють густий темно-зеленим листям. Квітучі дерева і кущі рекомендується розташовувати на узліссях центральної галявини і безпосередньо на ній. Баланс території саду мікрорайону (% площі саду) повинен бути наступним: малі архітектурні форми - 5%; доріжки садові - 6%; майданчики - 9%; зелені насадження - 80%. З садом мікрорайону повинен бути органічно пов'язаний сад житлової групи, в планувальну структуру якого входять майданчики різного призначення. Сад житлової групи являє собою озеленену територію площею 0,1-0,2 га; при розробці загальної об'ємно-просторової композиції використовуються: геопластика рельєфу, деревно-чагарникові насадження, малі архітектурні форми. Архітектурно-

художній вигляд саду житлової групи багато в чому залежить від кількості і якості озеленення території. Максимального архітектурно-художнього ефекту можна досягти за рахунок створення на території саду житлової групи досить великого зеленого "ядра". Озеленення території саду житлової групи грає важливу роль у виявленні її планувальної структури, акцентуванні головних композиційних осей і вузлів. Зелені масиви і штучний рельєф використовуються також для коректури об'ємно-просторової композиції забудови і відкритих просторів (зміна масштабу дворів, площ, створення нових просторових ритмів). Зелені насадження розміщуються, в основному, в ландшафтних групах, вздовж проїздів робиться рядова посадка, застосовуються масиви і солітери. При формуванні груп близько майданчиків для відпочинку та дитячих майданчиків враховується інсоляція і провітрювання. Для якнайшвидшого ефекту, як естетичного, так і санітарно-гігієнічного, в ландшафтних групах крім стандартних саджанців застосовуються окремі екземпляри дерев віком 17-20 років. На площі 1 га висаджується не більше 200 дерев, щоб залишалися вільні газонні простору. Хвойні дерева висаджують у невеликій кількості для створення необхідного контрасту і для оформлення прибудинкової ділянки в зимовий час. Квітники створюються з багаторічників вільними групами на газоні або в поєднаннях з квітучими чагарниками. До малих рекреаційним територіям відносяться і сквери. Сквер - це невелика озеленена територія (0,25-2 га), як правило, розташована на вулицях і площах, у громадських та адміністративних будівель, на Передзаводських площах. Планування скверу підпорядковується оточення його архітектурному ансамблю. Контурам скверу зазвичай надають геометричні форми прямокутника, трикутника, кола. Для кращого огляду архітектурних споруд перед ними має бути передбачено простір, відповідне розмірам будівлі, вільне від високої рослинності. Сквери доповнюють ландшафтно-рекреаційну систему міста, їх основне призначення - планувально-регулюючий, рекреаційне та декоративне. Бульвари - розташовуються вздовж магістральних вулиць при значних потоках пішоходів. Пристрій бульварів на вулицях сприяє регулюванню транспортного та пішохідного руху, підвищує архітектурно-художній вигляд вулиць і покращує їх санітарно-гігієнічний стан. На міських вулицях або набережних бульвари повинні мати значну протяжність і ширину не менше 18 м. Основна функція бульвару - транзитні руху і відпочинок. Вони мають велике естетичне значення в міській забудові. Загальноміський парк - найбільш великий зелений масив з розвиненою системою масових, видовищних, культурно-освітніх і фізкультурних заходів, являє собою, у відповідності зі Сніпом, відокремлену територію площею не менше 15 га.

Розміри міських парків коливаються від 100-150 га (як правило, в старих, давно сформованих містах) і до 100 га - у нових містах. Такий парк розрахований на масову відвідуваність і тому має розвинену дорожню мережу і складніший комплекс елементів ландшафтної архітектури, що включає, поряд з водоймами, масивами, гаями, груповими і одиночними посадками дерев і чагарників, великі квіткові партери, квітники, фонтани і твори садово-паркової архітектури та великі споруди. Вибір ділянки для міського парку обумовлений найбільш красивими природними умовами ландшафту: наявністю лісового масиву, водойми, цікавого рельєфу. У зв'язку з цим територія парку може бути кілька віддалена від деяких районів міста. В даний час загальноновизнано, що основний сенс існування міського парку полягає в тому, що це - зелений масив, призначений для рекреаційних цілей, сприятливо впливає на міське середовище, у зв'язку з чим при розподілі площі парку між зонами різного призначення прийнято дотримувати максимальне виділення територій під зелені насадження - 70%.

Лекція № 9

Тема: Види оцінок дизайн-проектів

Мета: Ознайомитися з видами оцінок дизайн-проектів

Методи: словесні, наочні

План:

1 Критерії за якими можна оцінити якість виконаних проектних робіт дизайнера

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Сучасний етап розвитку проектного мистецтва, до якого в повній мірі належать і дизайн і архітектура, цікавий однією особливістю. Вона носить досить вузький, як би внутрішньо професійний характер і не завжди помітна навіть фахівцям. Йдеться про інтеграцію цілей, методів і секретів майстерності у різних гілок проектного творчества : архітектори увесь час пробують себе в дизайнерському плані, придумують нові форми стільців, автомашин і нестандартні прийоми благоустройства міських вулиць і площ, а

дизайнери активно займаються інтер'єром і моделюванням просторових ситуацій — тим, що раніше цілком належало архітекторам.

Пояснення цьому явищу досить просте. Річ у тому, що в дійсності нам служать не архітектура і дизайн окремо, а їх нероздільна єдність. Сучасне місто немислиме без машин, реклам і лавок, а квартира — без побутового устаткування і засобів інформації. І проектувати вигляд вулиці або структуру будівлі без урахування, причому досконального, їх предметного наповнення безнадійно: абстрактна краса «порожнього» простору буде спотворена і навіть знівечена незапланованим, але обов'язковим «по життю» вторгненням функціонального дизайну. Єдиний вихід — проектувати комплексні предметно-просторові композиції, синтезуючі архітектурні і дизайнерські початку обставин нашого способу життя.

Зрощення архітектури і дизайну йде і по інших лініях. Так, вважалося, що світ речей спочатку мобільний, динамічний і безперервно оновлюється, тоді як архітектурний простір по ідеї нерухомо і вічно. Сьогодні категоричність цієї думки під знаком питання : міські ансамбли і інтер'єри будівель увесь час перебудовуються, перетворюються — то новими способами освітлення, то зміною декоративного убрання, то новими формами устаткування. А деякі часто дизайнерські об'єкти або пристрої, наприклад, ескалаторні спуски в метро, не поступаються архітектурі в монументальності. Причому нині і удома, і посуд, і пральні машини, і іграшки роблять з металу, пластика або взагалі невідомих минулому композитних матеріалів.

Усе це означає зближення, взаємопроникнення закономірностей і прийомів архітектурної і дизайнерської творчості. Причому частіше випадки додатка цих закономірностей до специфіки саме дизайнерського або архітектурного формоутворення тільки допомагають проєктувальникам зрозуміти суть загальних принципів. Тому що і там і тут діють одні і ті ж закони краси, які повинен знати кожен художник : композиції і гармонізації як головної мети проєктного формування предметно-просторових ансамблів, що оточують нас, масштабності як неодмінної умови комфортного і осмисленого існування людини в їх середовищі, тектоніки як основи виразної візуальної організації матеріалів і конструкцій, і так далі

Оволодіння цими законами — питання довгих років цілеспрямованого навчання. У проєктній сфері — багаторазово ускладнений тим, що і архітектор і дизайнер, окрім умінь художніх, повинен освоїти і мно-жество інших — пов'язаних з функціональним пристроєм архітектурно-дизайнерських об'єктів, їх міцністю, екологічністю і так далі. Чого і доби-валось завжди спеціальна освіта.

Сьогодні додало до цих звичних завдань професійного навчання нову: вчитися в архітектурі краще одночасно. Це дуже важко — потрібно більше знати і уміти. Але можливо. Що автор і спробував показати

на прикладі наймолодшої на сьогодні проектної спеціальності — Дизайну архітектурного середовища.

Поняття «дизайн» з'явилося на початку ХХ століття, коли на допомогу ремісничому декоративно-прикладному мистецтву, вибірково формировавшему впродовж тисячоліть предметний світ місця існування людини, прийшло масове виробництво усього комплексу оточення нас речей. Виявилось, що віками існуючі методи створення меблів, одяг, посуду, інструментів і безлічі інших виробів прикладного характеру, когда один і той же майстер придумував, виготовляв і прикрашав свою продукцію, в нових умовах трансформувалися. Знадобився особливий от-ряд фахівців — дизайнерів, — зайнятих тільки проектуванням будущих речей і приладів, тому що їх безпосереднє виготовлення — на верстатах, в складальних цехах — набагато краще виходило у спеціалістів-производственников, інженерів і робітників. В результаті випуск нуж-ных людям товарів і виробів збільшився тисячократно, а самі вони приобрели абсолютно інший вигляд.

У перекладі з англійського «дизайн» (design) означає «проект», «ри-сунок», «ескіз», а також дії, пов'язані з появою проекту або малюнка. Але минуле століття надало цьому терміну значно более місткий сенс.

У 1969 році ИКСИД, конгрес Міжнародної ради дизайнерських організацій, позначив «дизайн» як творчу діяльність, мета якої — визначення форми і сенсу предметів, вироблюваних промисловістю. І відноситься це не лише до зовнішнього вигляду, але і до функціональних особливостей (споживчим якостям) цих предметов, і до зручності і доцільності їх виготовлення, бо дизайн стремится охопити усі аспекти формування людини довкілля, обумовлені промисловим виробництвом.

Від промислового виробництва сьогодні залежать практично усі сторони нашого життя — від випуску предметів ужитку і знарядь произ-водства до зручності і комплексного облаштування житла, громадських будівель, площ і вулиць міста, та і самих промислових підприємств. Тому дизайн, який розуміється нами і як сфера проектної деятельности суспільства, і як сукупність речей і пристроїв, що роблять наше існування зручніше і легше, і як особливим чином сформировавшаяся естетична концепція сучасного способу життя, грає у сьогоднішньому світі таку серйозну роль.

Усе це робить курс «Основи дизайну і средовое проектування» найважливішою частиною навчання майбутніх архітекторів і дизайнерів будь-якого профілю, а особливо тих з них, хто присвятив себе роботі над інтер'єр-мі. Сьогодні повноцінний інтер'єр будь-якого призначення немислимий без интенсивного оснащення меблями, устаткуванням, різного роду прикраса-мі, предметами побуту, які разом з архітектурною основою повинні складати середовище, — естетично завершеним, зручним, целесообраз-но організований предметно-просторовий ансамбль. Чи — по В. Гропиусу — «гармонійний простір для життя», неможливий без тісної

взаємодії двох мистецтв — архітектури і дизайну, взаємодія, що вимагає певного рівня знань і умінь в обох сферах проектної діяльності.

Справжній посібник відповідає завданням навчання курсу «Архитектурно-дизайнерське проектування» в учбових закладах архітектурного профілю і покликаний ознайомити учнів з предметом, методологією і особливостями художнього (дизайнерського) проектування в різних областях предметної і предметно-просторової творчості.

Курс показує роль і місце дизайну у формуванні інтер'єрів і міських ансамблів, розкриває відмінності роботи дизайнерів від праці інших проектувальників, навчає навичкам підходу до рішення архітектурно-дизайнерських завдань різного типу. Він включає теоретичну частину (загальні стани технічної естетики, класифікацію видів і форм дизайну, методи дизайнерського проектування, в т.ч. у сфері архітектурно-средового дизайну) і набір відомостей, що розкривають специфіку рішення окремих дизайнерських завдань (графічний дизайн, побутовий, візуальні комунікації, устаткування інтер'єру, комплексне формування середових об'єктів і систем).

Дисципліна є базовою в структурі предметів спеціалізації 29021.05 «Дизайн інтер'єру» спеціальності «Архітектура», органічно доповнюючи раніше вивчені проектні курси, і служить основою предметів «Інтер'єр», «Колористика інтер'єру» і «Ергономіка і оборуодование інтер'єру».

Посібник містить відомості про характер і принципи роботи спеціалістів, що формують устаткування і предметне наповнення архітектурної середовища, про особливості технології середового дизайну як основи інтер'єрного (архітектурно-дизайнерського) проектування, які необхідні для успішної співпраці техніків-архітекторів з іншими проектувальниками, працюючими в області інтер'єру.

Але головне завдання посібника — навчити студентів розумінню того, як відбиваються сенс і форми організації нашого життя на істоті дизайнерських рішень, показати, які саме особливості нашого свідомого, мислення, сприйняття світу, що оточує нас, лежать в основі ефективності прийомів і результатів архітектурно-дизайнерського проектування, підготувавши їх до свідомої творчості.

Лекція № 10

Тема: Основні етапи реалізації дизайн-проекту

Мета: Ознайомитися з основними етапи реалізації дизайн-проекту

Методи: словесні, наочні

План:

1 Попереднє вивчення об'єкту дизайну, стадії проектування, виконання проекту, передача замовнику, авторський супровід

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу
- 2 Роздатковий матеріал
- 3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

- 1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.
- 2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.
- 3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.
- 4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.
- 5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.
- 6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.
- 7 Шумега С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Сучасний етап розвитку проектного мистецтва, до якого в повній мірі належать і дизайн і архітектура, цікавий одній особливості. Вона носить досить вузький, як би внутрішньо професійний характер і не завжди помітна навіть фахівцям. Йдеться про інтеграцію це-лей, методів і секретів майстерності у різних гілок проектного творчості : архітектори увесь час пробують себе в дизайнерському плані, придумуючи нові форми стільців,

автомашин і нестандартні прийоми благоустрою міських вулиць і площ, а дизайнери активно займаються інтер'єром і моделюванням просторових ситуацій — тим, що раніше цілком належало архітекторам.

Пояснення цьому явищу досить просте. Річ у тому, що в дійсності нам служать не архітектура і дизайн окремо, а їх нероздільна єдність. Сучасне місто немислиме без машин, реклам і лавок, а квартира — без побутового устаткування і засобів інформації. І проектувати вигляд вулиці або структуру будівлі без урахування, причому досконального, їх предметного наповнення безнадійно: абстрактна краса «порожнього» простору буде спотворена і навіть знівечена незапланованим, але обов'язковим «по життю» вторгненням функціонального дизайну. Єдиний вихід — проектувати комплексні предметно-просторові композиції, синтезуючі архітектурні і дизайнерські початки обставин нашого способу життя.

Зрощення архітектури і дизайну йде і по інших лініях. Так, вважалося, що світ речей спочатку мобільний, динамічний і безперервно оновлюється, тоді як архітектурний простір по ідеї нерухомо і вічно. Сьогодні категоричність цієї думки під знаком питання : міські ансамблі і інтер'єри будівель увесь час перебудовуються, перетворюються — то новими способами освітлення, то зміною декоративного убрання, то новими формами устаткування. А деякі часто дизайнерські об'єкти або пристрої, наприклад, ескалаторні спуски в метро, не поступаються архітектурі в монументальності. Причому нині і удома, і посуд, і пральні машини, і іграшки роблять з металу, пластика або взагалі невідомих минулому композитних матеріалів.

Усе це означає зближення, взаємопроникнення закономірностей і прийомів архітектурної і дизайнерської творчості. Причому часні випадки додатка цих закономірностей до специфіки саме дизайнерського або архітектурного формоутворення тільки допомагають проєктивщикам зрозуміти суть загальних принципів. Тому що і там і тут діють одні і ті ж закони краси, які повинен знати кожен художник : композиції і гармонізації як головної мети проектного формування предметно-просторових ансамблів, що оточують нас, масштабності як неодмінної умови комфортного і осмисленого існування людини в їх середовищі, тектоніки як основи виразної візуальної організації матеріалів і конструкцій, і так далі

Оволодіння цими законами — питання довгих років цілеспрямованого навчання. У проектній сфері — багаторазово ускладнений тим, що і архітектор і дизайнер, окрім умінь художніх, повинен освоїти і багато інших — пов'язаних з функціональним пристроєм архітектурно-

дизайнерських об'єктів, їх міцністю, екологічністю і так далі. Чого і доби-валось завжди спеціальна освіта.

Сьогодні додало до цих звичних завдань професійного навчання нову: вчитися в архітектурі краще одночасно. Це дуже важко — потрібно більше знати і уміти. Але можливо. Що автор і спробував показати на прикладі наймолодшої на сьогодні проектної спеціальності — Дизайну архітектурного середовища.

Поняття «дизайн» з'явилося на початку ХХ століття, коли на допомогу ремісничому декоративно-прикладному мистецтву, вибірково формуючому впродовж тисячоліть предметний світ місця існування людини, прийшло масове виробництво усього комплексу оточення нас речей. Виявилось, що віками існуючі методи створення меблів, одяг, посуду, інструментів і безлічі інших виробів прикладного характеру, коли один і той же майстер придумував, виготовляв і прикрашав свою продукцію, в нових умовах трансформувалися. Знадобився особливий от-ряд фахівців — дизайнерів, — зайнятих тільки проектуванням майбутніх речей і приладів, тому що їх безпосереднє виготовлення — на верстатах, в складальних цехах — набагато краще виходило у спеціалістів, інженерів і робітників. В результаті випуск потрібним людям товарів і виробів збільшився тисячократно, а самі вони придбали абсолютно інший вигляд.

У перекладі з англійського «дизайн» (design) означає «проект», «ри-сунок», «ескіз», а також дії, пов'язані з появою проекту або малюнка. Але минуле століття надало цьому терміну значно більш місткий сенс.

У 1969 році конгрес Міжнародної ради дизайнерських організацій, позначив «дизайн» як творчу діяльність, мета якої — визначення форми і сенсу предметів, вироблюваних промисловістю. І відноситься це не лише до зовнішнього вигляду, але і до функціональних особливостей (споживчим якостям) цих предметів, і до зручності і доцільності їх виготовлення, бо дизайн прагне охопити усі аспекти формування людини довкілля, обумовлені промисловим виробництвом.

Від промислового виробництва сьогодні залежать практично усі сторони нашого життя — від випуску предметів ужитку і знарядь виробництва до зручності і комплексного облаштування житла, громадських будівель, площ і вулиць міста, та і самих промислових підприємств. Тому дизайн, який розуміється нами і як сфера проектної діяльності суспільства, і як сукупність речей і пристроїв, що роблять наше існування зручніше і легше, і як особливим чином естетична концепція сучасного способу життя, грає у сьогоднішньому світі таку серйозну роль.

Усе це робить курс «Основи дизайну і середовище проектування» найважливішою частиною навчання майбутніх архітекторів і дизайнерів будь-якого профілю, а особливо тих з них, хто присвятив себе роботі над інтер'єр-мі. Сьогодні повноцінний інтер'єр будь-якого призначення немислимий без інтенсивного оснащення меблями, устаткуванням, різного роду прикраса-мі, предметами побуту, які разом з архітектурною основою повинні складати середовище, — естетично завершеним, зручним, доцільно організований предметно-просторовий ансамбль. Чи — по В. Гропиусу — «гармонійний простір для життя», неможливий без тісної взаємодії двох мистецтв — архітектури і дизайну, взаємодії, що вимагає певного рівня знань і умінь в обох сферах проектної діяльності.

Лекція № 11

Тема: Типологія форм середовища та специфіка їх формування

Мета: Ознайомитися з типологією форм середовища та специфікою їх формування

Методи: словесні, наочні

План:

- 1 Типологія форм середовища
- 2 Специфіка формування форм середовища

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу
- 2 Роздатковий матеріал
- 3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

- 1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.
- 2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.
- 3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.
- 4 Даниленко В.Я. Основы дизайна. - К, 1996.
- 5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.
- 6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.
- 7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Складність середового проектування, що має справу одночасно і з архітектурними, і з дизайнерськими складовими середовища, посилюється очевидним різноманітністю видів нашого оточення.

Порівняйте два середовищних об'єкта - житлову кімнату і театральний зал. Інтер'єр житла майже цілком складається виглядом утворюють його речей - меблів, квітів, посуду, килимів, книжок, освітлювальних приладів,

більш-менш прив'язаних до архітектурно-просторової основи (стін, розташуванню прорізів і т. Д.). Ролі речей неоднозначні: прилади опалення або освітлення можна розглядати і як обладнання, і як предметне наповнення середовища; посуд, книги, килими, завіси потрібні і функціонально, і як елементи декору. Правда, всі вони найтіснішим чином пов'язані з функціональним зонуванням інтер'єру: стіл, телефон, книжкові полиці утворюють «робочу» зону, гардероб, ліжка - «спальну». Але і ці зони не абсолютні, досить переставити меблі. А головною мірою всіх речей і їх комбінацій є особистість проживає, яка і «ліпить» образ середовища.

У театральному залі структура набагато жорсткіше: це осьовий побудова, а) забезпечує показ сценічної дії глядачеві і б) створює широкий спектр умов для його реалізації. Також ділиться і обладнання: сценічне коло, софіти, завіса, реквізит, аудіотехніка - для вистави; крісла, люстри, декор залу - для глядача. Але предметно-просторові взаємозв'язки прокреслені досить строго: форма залу визначається ергономікою, умовами видимості сцени, акустикою, форма сцени - типом видовища і його обладнанням. І все підпорядковане головному - організації процесу спілкування «колективу» глядачів з «колективом» театру.

І хоча формально обидва типи середовища складають (кожен по своєму) єдність просторових і речових компонентів, їх образні, смислові, масштабні, тектонічні характеристики розходяться у всьому. А значить, і проектувати їх повинні різні фахівці. Іншими словами, технологія формування середовищних комплексів багато в чому визначається «типовим» набором їх властивостей, який описується особливим розділом науки - типологією.

У середовому дизайні типологія розчленовує сукупність оточуючих людину середовищних ситуацій на характерні стереотипи, які складаються в впізнавані послідовності (класи, ряди). Вони показують, як змінюються інтегральні властивості цих ситуацій при зміні будь-якої однієї з їх особливостей - розміру, геометричної будови, функції, стадії розвитку і т. Д.

Зрозуміло, що несхожість можливих критеріїв виключає появу єдиної «абсолютної» типології середовища. Але специфічна націленість проектного процесу на появу середового образу, т. Е. Явища художнього, дозволяє обмежити розкид можливих варіантів найбільш суттєвими.

Якщо середовище є органічна взаємодія здійснюється в даному місці діяльності і предметно-просторових характеристик цього місця, то функціональні ознаки і просторові параметри породили середу видів діяльності слід вважати первинними для складання типологічних схем. В цьому випадку класифікаційна таблиця повинна будуватися за двома взаємно осях координат - на одній будуть відзначатися значення просторових параметрів середовищних об'єктів, на іншій - їх призначення.

Лекція № 12

Тема: Пошук креативного рішення

Мета: Ознайомитися з креативним рішенням

Методи: словесні, наочні

План:

1 Пошук креативного рішення

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

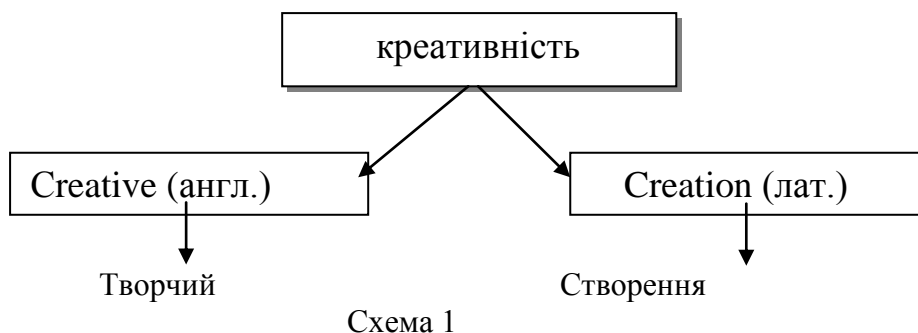
Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Наш час – це час суттєвих змін у науці, техніці, інформаційному середовищі, освіті. Суспільству потрібні люди, які здатні приймати нестандартні рішення, вміють творчо мислити. Тому одним із пріоритетних напрямків політики нашої держави є турбота про обдаровану та талановиту молодь, її творчий, інтелектуальний, духовний та фізичний розвиток. Як зазначено у Національній доктрині розвитку освіти, «Держава повинна забезпечувати ... розвиток творчих здібностей і навичок самостійного наукового пізнання, самоосвіти і самореалізації особистості». Одним із

вирішальних чинників розв'язання цих завдань є розвиток креативного мислення учнів. Що ж таке креативність?



За схемою 1 бачимо, що термін «креативність» має подвійне значення: творчість і створення. Але треба пам'ятати, що творчість не завжди дає творчий результат, а креативність веде до створення творчого продукту.

Поняття «креативність» у контексті психологічного знання набуло значення до початку 50 – х років ХХ ст. Піонером в області креативності вважають Дж. Гілфорда, який ототожнив поняття креативності та творчого мислення.

На сьогодні існує більше за сто означень креативності. Згідно з концепціями креативність є загальною характеристикою особистості і впливає на творчу продуктивність незалежно від сфери прояву особистісної активності.

Креативне мислення – один із видів мислення, що характеризується створенням суб'єктивно нового продукту та новоутвореннями в самій пізнавальній діяльності з його створення. Новоутворення стосуються мотивації, мети, оцінок.

Основна ідея полягає у відмові від механічного перенесення знань, у проблемно-пошуковій діяльності учнів, які йдуть шляхом наукового дослідження до формування проблем, гіпотез, пошуку шляхів їх розв'язання, формування понять та їх пояснення. Учитель здійснює супровід учнів, дає певні рекомендації, спонукає їх до творчої діяльності, демонструє певний спосіб дій. Креативне навчання передбачає індивідуально-орієнтовану роботу вчителя з учнями. Першочерговою задачею є розвиток у школярів здібностей до самостійного формування нових знань, умінь, способів дій. Головним фактором креативного навчання є ініціативність учнів. При цьому учень із об'єкта педагогічного впливу перетворюється на суб'єкт спілкування. Він відповідає за свою діяльність так само, як і вчитель за свою. Не із кожного учня можна «зробити» креативну особистість. Креативне навчання – це процес постійної співпраці вчителя та учня. Навчальний процес організовується як живий контакт партнерів, зацікавлених один у одному та в справі, якою вони займаються разом. Креативне навчання має характерну рису: навчальний процес зливається з життям, із рішенням реальних творчих задач.

Працюючи над темою «Розвиток креативного мислення учнів під час пізнавальної діяльності», спираюся на активну модель навчання та

частково на інтерактивну (робота в парах, групах), як спеціальну форму організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. Використовую методи: дослідницький (старша школа), частково – пошуковий (основна школа); пояснювально – ілюстративний (на етапі підготовки дослідження).

У процесі педагогічної діяльності можна прийти до висновку, що саме ігри, моделювання, розв'язування прикладних та винахідницьких задач, самостійна робота, дослідно-експериментальна діяльність, участь у семінарах і диспутах, робота над проектами сприяють формуванню креативної особистості.

У кожній навчальній темі з фізики можна створити умови для креативної діяльності. За опитуванням учнів, найбільшу перевагу вони надають роботі у групах та парах, що сприяє генерації різнопланових думок та ідей (іноді неймовірних). При цьому діти визначають, що колективна робота допомагає навчитися слухати та чути інших.

Уроки фізики планую таким чином, щоб:

- навчальний процес мав позитивний емоційний зміст. Бо саме емоціонально – актуальний початок уроку сприяє формуванню творчої атмосфери. Для цього використовую афоризми, приказки та прислів'я, уривки віршів, картини відомих художників тощо;

- учні розуміли, що творчість починається саме із сумніву. Дуже дієвим на даному етапі є створення проблемних ситуацій, формулювання проблемних питань, висування проблемно-пошукових гіпотез. Наприклад, під час вивчення теми «Потужність» з учнями розглядаємо таке питання: навіщо людству було створювати підйомний кран та подібні до нього пристрої, якщо вантаж на певну висоту можна підняти вручну. У Єгипті ж побудували піраміди?!

- До проблеми, яка розглядається, було б знайдено декілька варіантів рішень. Наприклад, вивчаючи явище інерції, пропоную учням знайти способи переміщення склянки з водою на смужці паперу до краю столу так, щоб смужку витягнути з-під склянки на краю столу і склянка при цьому не впала. На даному етапі використовую загадковість, інтригу, таємничість, деяку театральність формування проблеми – це все підсилює мотивацію пошуку нових ідей;

- на окремих уроках були б присутні питання відкритого типу, однозначну відповідь на які не завжди можна знайти. Такі питання є розвиваючими. Наприклад, чому з давніх часів більшість філіжанок виготовляють ширшими вгорі, а серед сучасних спостерігаємо філіжанки циліндричної форми?

- Були присутні елементи винахідницької діяльності учнів, не зважаючи на те, що ті відкриття, які вони можуть зробити на уроці, давно відомі людству. Наприклад, під час вивчення теми «Явище електромагнітної

індукції» пропоную учням створити індукційний струм, якщо тільки маємо катушку, магніт та гальванометр.

Також не відкидаю самостійне ознайомлення учнів з додатковим інформаційним матеріалом із тих тем, які вивчаються чи будуть ще вивчатися.

Пропоную розглянути декілька методичних прийомів і завдань до них, які сприяють розвитку критичного мислення. Їх можна застосовувати на уроках фізики та позакласних заходах.

I. Пошук альтернатив.

Разом з дітьми прагнемо винайти найбільшу кількість різних рішень певної задачі. Пошук альтернатив може не дати результату, проте замість прийняття найбільш ймовірного варіанту виробляється звичка шукати інші можливості. З метою активізації пошуку альтернатив, висуюю учням обмеження – деяке фіксоване число альтернативних шляхів підходу до ситуації. У результаті можуть виникнути такі ситуації:

- 1) з одного боку, учні шукають альтернативні рішення проблеми;
- 2) з другого боку, вичерпавши ймовірні варіанти, вони намагаються досягти обмежень і при цьому вигадують штучні рішення, які іноді містять протиріччя.

Приклади:

1. Описати лід, використовуючи всю відому інформацію, отриману за допомогою органів чуття. Обмеження – 10.

Твердий, холодний, кристалічний, прозорий, без смаку, під час нагрівання перетворюється на воду, утворюється з води, може мати нерівності поверхні, сніжинки – це лід, температура завжди менше або дорівнює нулю.

2. Тема «Об'єм. Одиниці об'єму».

Описати об'єкт, його характеристики (властивості, параметри, дії). Об'єкт – мензурка об'ємом 500 мл, у яку налито вдвічі менше води. Обмеження – 5.

Варіанти відповіді:

- мензурка на половину заповнена водою;
- на половину пуста мензурка з водою;
- якщо вдарити, то мензурка розіб'ється, а вода – розіллється;
- якщо нахилити мензурку, то поверхня води залишається паралельною поверхні столу;
- 250 мл води в ємкості 500 мл.

3. Вправа «Літера». Тема «Сила. Одиниці вимірювання сили». Що є одиницею вимірювання сили? Як її записати? Один із учнів (або вчитель) називає елементи літери та їх розташування: ця буква складається із двох вертикальних і однієї горизонтальної палиць. Клас записує в зошитах літеру: Н чи П.

4. Гра «Пантоміма». Учень мімікою зображає модель об'єкту чи процесу. Учні класу вгадують завдання. Така гра активізує фантазію всього класу та є ефективною у 7 – 8 класах і під час проведення тижня фізики. Наприклад, зобразити двигун внутрішнього згоряння, танення льоду, кипіння води тощо.

5. Вправа «Пошук причин». Наприклад, вода у чайнику не кипить. Чому? Калюжі на дорозі не висихають. Чому?

6. Вправа «Третій – зайвий». Що зайве: телефон, саксофон, магнітофон?

Варіанти відповіді:

- саксофон – не є електричним приладом;
- саксофон – отримав назву за прізвиськом винахідника;
- саксофон – музичний інструмент;
- телефон – слово має найменшу кількість літер;
- магнітофон – слово має найбільшу кількість літер;
- магнітофон – відтворює звук з магнітної стрічки.

II. Зняття штучних обмежень.

Під час опису об'єктів чи процесів виникають штучні обмеження, які треба відкинути під час пошуку рішень. Головне – розуміння того, що будь-які припущення можуть підлягати сумніву.

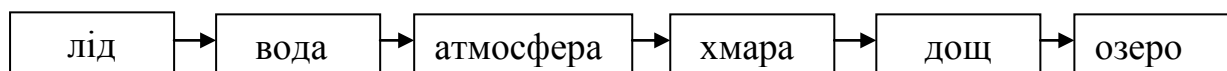
1. Інтерпретація відсутньої або неповної інформації на малюнку чи в тексті. Описати об'єкт, систему, явище тощо. У цьому випадку:

а) показую учням частину малюнка, а другу частину вони інтерпретують;

б) даю фізичний диктант, у якому учням треба відновити відсутні слова, фрази.

Наприклад, показую малюнок, на якому пасажирів автомобіля відхилилися вправо (вліво, вперед, назад). Учні визначають, як рухається авто або яке світло горить на світлофорі.

2. Моделювання за встановленими правилами. Наприклад, скласти ланцюг із об'єктів (слова, малюнки, знаки) так, щоб два сусідніх мали спільні ознаки.



→Струм → амперметр → вольтметр → А.Вольта → винахідник Гальвані

3. «Чомучки». До учнів ставиться питання пояснити, чому ...

- Чому колеса круглі?
- Чому люди не літають?
- Чому у залізниці дві рейки?

III. Роздуми від зворотного. Об'єкти чи процеси розглядаються такими, як вони є, а потім – з інших позицій для того, щоб зрушити з місця під час процесу пошуку рішень проблеми.

1. Зміни словосполучення (термін): білий сніг – чорна вода, заряджена частинка – нейтральний атом, випаровування – конденсація, плавлення – твердіння.

2. Визначити ознаки об'єкту чи процесу за протилежними за змістом характеристиками: температура зменшується, відстань між молекулами зменшується, молекули рухаються повільніше, потенціальна енергія взаємодії молекул збільшується. Який це процес? Відповідь: це процес нагрівання (температура збільшується, відстань між молекулами збільшується, швидкість руху молекул збільшується ...).

3. За ознаками об'єкту чи процесу знайти йому протилежні.

4. Складання пазлів. Картки із зображенням об'єктів, явищ, процесів розрізаються на окремі фігури довільної форми. Завдання – скласти пазли, визначити зображений об'єкт чи процес.

IV. Поділ на частини. Під час поділу на окремі частини задачі, проблеми, об'єкту є можливість змінити й об'єднати частини в новий спосіб. Учень, маючи набір елементів, комбінує їх і створює різні об'єкти. Це сприяє розвитку логічного мислення та розвиває навички моделювання. Наприклад, під час виконання лабораторної роботи «Визначення густини речовини твердого тіла» пропоную учням розробити алгоритм дій у загальному вигляді. Потім окремі етапи поділяються на дрібніші кроки і т.д. Схематично такий алгоритм виглядає так:

Знайти густину речовини твердого тіла

└─ Знайти масу тіла
 За допомогою терезів
 Зрівноважити терези.
 На одну шальку покласти тіло, а на другу важки, поки шальки
не ─ зрівноважаться.
 ─ Порахувати масу важків – це і буде маса тіла.

└─ Знайти об'єм тіла
 Якщо дано тіло правильної форми, то обчислити його об'єм за
допомогою ─ лінійки та математичних розрахунків.
 ─ Якщо тіло неправильної форми, то скористатися мензуркою.
 └─ Налити у мензурку води і виміряти її об'єм.
 ─ Занурити тіло у воду.
 ─ Визначити об'єм води з тілом.
 ─ Із об'єм води з тілом відняти об'єм води, це і буде об'єм тіла.

Масу поділити на об'єм.

Можна також запропонувати учням завдання зворотного змісту: за окремими кроками алгоритму відновити саму дію.

Дуже подобається учням завдання на розгадування та складання ребусів, які розвивають навички мислення високого рівня.

VI. Встановлення аналогій. У креативному мисленні використання аналогій сприяє постійному руху думки вперед. Сутність завдань на аналогію полягає в тому, що дітям пропоную певну систему, до якої вони знаходять аналогічну, але з іншими об'єктами.

Виміром креативності під час викладання фізики можуть бути допоміжні способи розв'язання задач, виконання різнорівневих тестів, участь у семінарах і тижнях фізики, проектній діяльності.

Під час роботи над темою, зіткнулася з факторами, які заважають прояву креативних (творчих) здібностей: недостатній розвиток певних здібностей учнів; наявність таких особистісних рис, як схильність до конформізму, страх виглядати смішним у своїх судженнях та діях, побоювання робити рецензії на відповіді чи дії інших учнів із-за відплати; завищена оцінка значущості своїх власних ідей; конфлікт двох типів мислення: критичного та творчого.

Подолати вищезазначені труднощі можна створенням в пізнавальній діяльності учнів ситуації успіху та відчуття правильності виконання задачі, що досягається наявністю відповідної мотивації, певним рівнем емоціонального збудження. Учитель має кожен урок будувати так, щоб в учнів постійно був стійкий інтерес до предмету та процесу пізнання, навчальна активність, бажання творити і пізнавати. Саме креативне навчання цьому й сприяє.

Лекція № 13

Тема: Формування емоційного клімату середовища

Мета: Ознайомитися з емоційним кліматом середовища

Методи: словесні, наочні

План:

- 1 Емоційна структура, її види та особливості формування
- 2 Свобода і ієрархія проектних дій
- 3 Технології дизайну середовища

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу
- 2 Роздатковий матеріал
- 3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

- 1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.
- 2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.
- 3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.
- 4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.
- 5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.
- 6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.
- 7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Розгляд порядку і результатів середового проектування показує, що всі вони в кінцевому рахунку інтегруються в характері одного з провідних ознак середового образу – емоційної орієнтації середового об'єкта. Це одна з найважливіших сторін змісту об'єкту середового дизайну що безпосередньо піддається свідомому проектування. У процесі роботи над проектом

емоційний сенс майбутнього комплексу як би вгадується художником, потім, у міру розвитку проекту, визріває, уточнюється, шліфується до деталей і в кінці роботи постає внутрішнім зором автора як складна система різного роду вражень які разом викликають у глядача потрібний проектувальнику ефект. Протиставляючи один одному почуття контрастні (печалі і радості, руху і спокою), складаючи односпрямовані відчуття (піднесеного, парадного, святкового), художник підсумовує їх, використовуючи і архітектурні, і дизайнерські засоби виразності, в єдину ідейно-емоційну конструкцію - образну суть середовища.

Емоційна структура може будуватися в часі (Свято, музей, виставка) і в просторі (Інтер'єр цеху, квартири, міській площі). У першому випадку структурна послідовність середовищ них вражень буде формуватися «за законами театру», де існують два типи емоційного взаємодії - «вузловий» і «лінійний».

Перший, являє собою відносно компактне просторово-тимчасове утворення, що активується від сприйняття обставин середовища і його прямих учасників. Емоційна інформація сприймається за принципом моментального кругового огляду та створення вражень від предметно-просторової ситуації, оцінки їх виразності і створення певного враження.

Другий тип, ланцюжок подібних емоційно-змістовних комбінацій, розтягнута по просторово-часової (якщо мова йде про рух уздовж вулиці, про музейну маршрути і т. п.) або з тимчасової осі (якщо проектується свято або мітинг в межах одного простору). Тут «театральність» композиційних прийомів ще помітніше: художник (і глядач) розглядає «перерахування» різних за емоційно-художнього станом вузлових композиційних комплексів, де кожний наступний покликаний або підкреслити, або розвинути і підсилити властивості попереднього. І так - поки не буде створена «лінійна» композиційна структура, яка збирає в цілісність вузли різного рангу і типу.

У «просторових» варіантах емоційних структур роль «тимчасових» зіставлень чуттєвих станів майже непомітна, особливо в невеликих за габаритами приміщеннях (кімната, квартира, клас і т. Д.). Але чим більше розмір інтер'єрного комплексу, чим складніше його візуальна організація, тим частіше і тут доводиться вдаватися до прийомів роздільного сприйняття одиничних вузлів в часі. На великій міській площі глядач мимоволі порівнює емоційний світ комбінацій переднього плану і тих відчуттів, які характерні для віддалених від нього частин ансамблю, розглядаючи ці фрагменти середовища по кілька разів поперемінно. У складних по конфігурації просторах такі ж порядки по змінній концентрації уваги використовуються

оком для оцінки кардинально відрізняються виглядом місць середовища; так само наша свідомість оцінює емоційне «тиск» від суперечливих по стилю шарів середового організму, наприклад, архітектурної основи і предметного наповнення.

Але в будь-якому випадку кінцева емоційна структура буде формуватися відповідно до задуманої автором «ярусній» схемою взаємодії працюючих тут вражень, де емоційні параметри

«Нижніх поверхів» - наборів побутового обладнання, «приватних» реакцій на комфортні характеристики і т. П. – Будуть одужувати, перекиватися або, навпаки, активізуватися настроями, що виникають на «верхніх поверхах»: від вигляду приміщення в цілому, від порівняння розташованих по ручку точків перетікають і т. п.

Формалізація, зведення такого роду уявлень в якусь умовну схему - одне з найпотужніших засобів проектного аналізу. Це добре відомо проектувальникам. Саме з цією метою вони розробили різні форми пред'явлення проектного матеріалу: ілюміновані плани, розгортки, креслення плафонів. Аналогічну роль відіграють перспективи і макети. Треба тільки навчитися бачити в них не демонстраційний матеріал, розрахований замовника (хоча і цей аспект дуже важливий), але головним чином – інструмент перевірки виразності і точності власних ідей.

Усвідомлення емоційної орієнтації теоретично завершується ескізним проектуванням середового об'єкта. Однак в реальній роботі зазначена послідовність постановки і рішення «всередині проектних» завдань далеко не завжди проступає настільки очевидно. Такі особливості проектного творчості: на різних етапах роботи, іноді навіть несподівано для автора можуть з'явитися нові ідеї і пропозиції, «ламають» ці умовні порядки.

Більше того, одна з властивостей середового проектування – відсутність жорсткої ієрархії як ступенем важливості доданків середовища (коли в конкретній ситуації домінантою образу стають то просторові опрацювання, то вигляд обладнання і т. Д.), Так і прийом і в розробці проекту (на одній стадії превалюють композиційні завдання, на іншій – аналітичні або гармонізаційні) - не дозволяє навіть рекомендувати єдину для різних варіантів роботи послідовність проектних дій.

Але знати про існування такої «ідеальної» ланцюжка треба. Вона не дозволить автору «проскочити» повз важливих аспектів вдосконалення проектного рішення. Іншими словами, мова йде не про догмах технологічної організації проектного процесу, а про принципи методології проектування, розкріпає авторське свідомість і забезпечують максимальну свободу дизайнерської творчості.

У мистецтві сліпе слідування якимось жорстким алгоритмам або регламентам загрожує наслідками, протилежними поставленим цілям. Адже головна мета твору мистецтва – висловити новий зміст у новій формі - в образі, комбінації відчуттів. А в мистецтві середоформування - ще й створення нових відтінків в способі життя людини, сім'ї, суспільства.

Інакше кажучи, прихована пружина діяльності дизайнера середовища - не підпорядкування нормам і правилам, а їх порушення, пошук невідомого в житті, в мистецтві, в собі щоб уникнути мимовільного повторення чужих творчих результатів. А для цього треба знати ці правила і вміти їх виконувати, інакше порушення будуть безглуздими і неконструктивними.

Але один закон середового проектування - закон комплексності формування середовищ них об'єктів і систем - треба дотримуватися неухильно. Для цього в ході роботи треба весь час міняти точки докладання творчих зусиль, переходячи від аналізу процесуальної основи середовища до створення просторових умов її реалізації або комплексу засобів її оснащення, треба вміти розрізняти різні смисли задуманих компонувальних структур, представляючи їх то у вигляді композиційної схеми, то в якості емоційної або масштабної конструкції, треба весь час звіряти виходять результати з критеріями цілісності, виразності, комфортності, ергономічності і т. д. Без цього повноцінне рішення задач середового дизайну -неможливо.

Лекція №14

Тема: Поняття проектної культури. Контрольна робота

Мета: Ознайомитися з поняттям проектної культури

Методи: словесні, наочні

План:

- 1 Проектна культура
- 2 Дизайн як проектна культура

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу
- 2 Роздатковий матеріал
- 3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

- 1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.
- 2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.
- 3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.
- 4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.
- 5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.
- 6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.
- 7 Шумега С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер ера: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

Дизайн у вузькому, спеціальному значенні терміна — це проектна художньо-творча діяльність, що направлена на розробку елементів предметно-просторового середовища людської життєдіяльності, які виготовлені індустріально, з високими споживчими властивостями й естетичними якостями.

Позначка дизайну — у цьому вузькому смислі — формування гармонійного середовища житлової, виробничої і соціально-культурної сфер. Об'єкти дизайну — промислові вироби (виробниче обладнання, побутова техніка, меблі, посуд, одяг тощо); елементи і системи міського, виробничого і житлового середовища; візуальна інформація; функціонально-споживчі комплекси і т. ін. Відповідно розрізняють окремі види дизайну: дизайн промислових виробів, дизайн середовища, графічний дизайн, дизайн соціально-культурної сфери і т. ін.

Усередині кожного виду можлива також спеціалізація дизайну. Позначка проектування в дизайні — оптимізація функціональних процесів життєдіяльності людини, підвищення естетичного рівня виробів і їх комплексів. Предметом проектування в дизайні є структура і якості форми предметного середовища в цілому і окремих виробів як його елементів. Метод дизайну — принципіві основи діяльності, що складаються еволюційно і визначають її позначку та категоріальний апарат, який задає методичні підвалини проектування — засоби моделювання об'єкта і сукупність правил, що визначають послідовність і зміст етапів формотворення.

Сучасні принципи дизайну — поєднання в цілісній структурі і гармонійній формі всіх суспільно необхідних якостей об'єкта, що проектується. Основними робочими категоріями дизайнерського проектування є образ, функція, морфологія, технологічна форма, естетична цінність. Здійснення ідеї створення цілісного об'єкта потребує глибокого знання основних законів і тенденцій розвитку економіки, виробництва, споживання, а також розуміння духовних потреб суспільства. Тому дизайн базується на наукових основах моделювання об'єкта, поєднує наукові принципи з художніми в проектному образі і знаходить застосування в інших галузях суспільної діяльності — це так званий соціальний дизайн.

Теоретичною базою сучасного дизайну є технічна естетика — наукова дисципліна, яка комплексно вивчає соціальні, естетичні, функціональні, ергономічні і технічні аспекти формування предметно-просторового середовища і складає науково-методичні основи дизайну. Виникнення дизайну пов'язано з розвитком промисловості наприкінці XIX ст., коли вузька спеціалізація виробництва призвела до руйнування універсальності творчих сил людини та, як наслідок, до втрати естетичної цінності предметів, які вироблялися промисловим способом. У 1851 р. у Лондоні відбулася промислова виставка, враження від якої висловив один з її відвідувачів: «Незважаючи на розвиток науки і техніки, успіхи цивілізації у художній справі поступаються досягненням минулих сторіч.

Таке ж ганебне визнання напрошується від зіставлення сучасних виробів з виробами наших предків. При всьому технічному прогресі наші вироби поступаються їм за формою та навіть за їх практичною пристосованістю та доцільністю». Цим відвідувачем був Г. Земпер,

засновник технічної естетики. Через шість років відомий англійський теоретик та соціолог Д. Рескін відзначив з цього приводу: «Те, що створюється поспішно, вмирає також поспішно; те, що коштує всього дешевше, у підсумку виявляється найдорожчим», — зафіксувавши у даному висловлюванні зв'язок між доцільністю, корисністю та красою. Отже виникнення дизайну пов'язано з власне процесом розвитку людської цивілізації. З самого свого виникнення дизайн орієнтувався на досягнення єдності трьох принципів: корисності, зручності та краси.

Розробку даних принципів здійснив Г. Земпер, який у 1860—1863 рр. написав працю «Стиль у технічних та тектонічних мистецтвах, або Практична естетика», де сформулював фундаментальний закон дизайну: форма предмета повинна залежати від його функції у людській практиці, матеріалу виготовлення та технології виробництва, а також визначатися рівнем соціально-історичного розвитку суспільства.

У нашій країні ідеї дизайну набули розвитку на початку ХХ ст., що пов'язано з діяльністю Страхова, Енгельмейера, Столярова та ін. У 1920 р. були створені перші організації, які спеціально займалися розробкою дизайнерських проблем — Всеросійські художньо-технічні майстерні. У 1962 р. був створений ВНДІТЕ — Всесоюзний науково-дослідний інститут технічної естетики. Цей центр дизайнерської теорії та творчості мав філії в багатьох містах (наприклад, у Харкові), а на великих підприємствах працювали спеціальні художньо-конструкторські бюро. Водночас були організовані перші спеціальні вищі та середні навчальні заклади (наприклад, Харківський художньо-промисловий інститут, нині — Харківська державна академія дизайну і мистецтв, яка є головним закладом підготовки дизайнерських кадрів України), де розпочалася підготовка фахівців такого профілю.

У 1964 р. на міжнародному семінарі дизайнерів у Бельгії було прийнято таке визначення дизайну: дизайн — це творча діяльність, метою якої є виявлення формальних якостей промислових виробів. Ці якості включають і зовнішні особливості виробів, але головним чином — структурні та функціональні взаємозв'язки, які перетворюють вироби в єдине ціле як з точки зору споживача, так і з точки зору виробника.

Таким чином, були виділені головні специфічні особливості дизайну як різновиду естетичної діяльності. Дизайн має власний предмет. Об'єктом дизайнерської діяльності є світ речей, які створюються людиною за допомогою засобів індустріальної техніки за законами краси та функціонування. Мета дизайну (художнього конструювання) полягає у формуванні гармонійного предметного середовища, яке найбільш повно задовольняє матеріальні та духовні потреби людини.

Дизайн охоплює і діяльність дизайнера, і результати його праці — предмети, що пройшли художньо-конструкторську розробку, і особливий метод проектування — художнє конструювання, і власну теорію — технічну естетику — науку, яка досліджує проблеми створення гармонійного

предметного середовища. Художнє конструювання як метод дизайну передбачає висунення нової художньо-проектної ідеї та розробку нової функціональної структури, раціональне втілення цієї ідеї та гармонійне, виразне стилістичне оформлення предмета. Предмети, які є результатом діяльності дизайнера, повинні бути функціональними, а саме: досконало виконувати своє практичне призначення; бути зручними та безпечними під час експлуатації, тобто задовольняти вимоги ергономіки; бути естетично виразними, тобто мати інформаційно-виражальну форму і бути цілісними композиційно. Наприклад, історія розвитку автомобілебудування — це пошук форми, яка б найліпшим способом втілювала ідею руху, швидкості, динаміки. Найбільше відповідає цій ідеї форма «втягнутої краплі», яку має сьогодні більшість автомобілів. Для досягнення композиційної цілісності дизайнер використовує можливості ритму, кольору, масштабу, співвідношення світла та тіні, пустоти та об'єму у поєднанні з особливостями звукового оформлення, освітлення тощо.

Соціальне призначення дизайну полягає в тому, щоб створювати предмети промислового виробництва, які здатні «по-людському ставитися до людини», тобто були гідними посередниками між виробником та споживачем. Дизайн призначений здійснювати масову культурно-естетичну комунікацію, щоб передати через предмети побуту, засоби виробництва, речі повсякденного використання певний тип естетичного смаку. Дизайн пов'язує в одне ціле матеріальну та духовну культуру суспільства, забезпечуючи цілісність цивілізації. Сучасний маркетинг як один з напрямів сьогодення ринкової діяльності дуже широко використовує закони дизайну для створення цілісного предметного середовища. Дизайн вимагає врахування будь-якої новації у зміні предметного світу.

У теорії дизайну з 1980-х років домінує ідея проектної культури. Вона народилася в ХХ ст. із характерної для європейської культури Нового часу утопії подолання розриву між Красою і Корисністю. Проектна культура в ідеалі не розділяється на «мистецтво» і «техніку».

Зміст терміна «проектна культура» осягає комплекс засобів і форм інституціонально організованої проектної діяльності, яка функціонально пов'язана з системами управління, планування і є особливого роду виробництвом проектної документації, у мові якої передбачається бажаний результат дій і образ майбутнього об'єкта — речі, предметного середовища, системи діяльності, способу життя в цілому тощо.

Але крім характеристики інституціональної проектної діяльності проектна культура сучасності є відмінною стильовою рисою сучасного мислення, однією з найважливіших типологічних ознак сучасної культури майже у всіх основних її аспектах, пов'язаних з творчою діяльністю людини. Впливу проектної культури зазнають сучасні наука, мистецтво, психологія людини, її відношення до світу, до соціального і предметного середовища; у формах споживання і творчості також присутні риси проектного переживання світу, тобто передбачення таких його образів, котрі повинні

бути створені внаслідок людської життєдіяльності. Таке трактування проектної культури надає терміну «дизайн» широкого розуміння — як будь-якого прояву проектного мислення в сучасній культурі суспільства.

Отже, естетична діяльність у сукупності всіх видів та форм пронизує різні сфери людської діяльності, естетизує її, наближає до створення ідеалів краси, підносить саму суб'єктивність особистості.

Лекція № 15

Тема: Нові напрямки дизайну

Мета: Ознайомитися з новими напрямками дизайну

Методи: словесні, наочні

План:

1 Загальна оцінка об'єкту, вивчення аналогів та прототипів, виконання попередніх ескізів, оцінювання їх відповідності загальній концепції

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

1 Методичне забезпечення лекційного курсу

2 Роздатковий матеріал

3 Репродукції картин

Інформаційні джерела:

1 Божко Ю.Г. Архитектоника и комбинаторика формообразования. - К.: Выща школа, 1986.

2 Под редакцией Быкова З.Н., Минервина Г.Б. Художественное конструирование: Проектирование и моделирование промышленных изделий. - М.: Высшая школа, 1986.

3 Волкотруб И.Т.. Основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1988.

4 Даниленко В.Я. Основы дизайну. - К, 1996.

5 Джонс Дж. Методы проектирования. - М, 1986.

6 Шпара П.Е., Шпара И.П. Техническая эстетика и основы художественного конструирования. - К.: Выща школа, 1989.

7 Шумегга С.С. – Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра: Навчальний посібник. – К.: Центр навчальної літератури, 2004.

Інформаційні ресурси:

<http://www.youtube.com/>

<https://uk.wikipedia.org/>

В сучасному світі існують дуже багато видів дизайну У короткому курсі Томаса Хауффе «Дизайн», популярного німецького видавництва «Дюмонт», нараховані близько 30 видів дизайнерської діяльності, включаючи автомобільний, комп'ютерний, предметний, іміджевий, дизайн комунікацій, апаратури, продуктів харчування, фільму, дизайн звуку, альтернативний і навіть антидизайн.

Назвемо основні області, які в свою чергу можна розбити на багато-багато видів.

Промисловий – дизайн промислових товарів, конвейєрно-поточковий масовий дизайн. Проектування 3-х мірних об'єктів. Основна область дизайну, де найбільше повно застосовуються професійні навички і досвід дизайнера, де від дизайнера потрібно вся його майстерність і навіть більше. Це:

1. Послуги технологічних дизайнерів, що проектують естетично зроблені структури тканин, рельєфи плиток, фактури покриттів, текстури пластиків.

2. Послуги дизайну, що декорує, коли проектується художні тканини, порт'єри, скатертини, килими для промислового виготовлення.

3. Послуги інженерного дизайну, що здійснює всебічне удосконалювання інструментів, приладів, верстатів, машин.

4. Послуги класичного дизайну (або художнього конструювання) об'єктів суспільного побуту і побутової праці.

5. Послуги нон – дизайну, що організує процеси виробництва, обслуговування, збуту, навчання.

Промисловий дизайн – це практика аналізу, створення і розробки продукції для масового виробництва. Ціль промислового дизайну – створити форми, успіх яких гарантований до того, як були зроблені великі капіталовкладення, щоб така продукція вироблялася за ціною, що дозволяє її добре продавати й одержувати розумні прибутки.

Стайлінг-дизайн – художня адаптація вже готової форми (інтер'єр-екстер'єр) або поліпшення технічної частини об'єкта.

Графічний дизайн – проектування символів-знаків, логотипів, послуги дизайнерів, що проектують поліграфічну продукцію і тд. Послуги стайлінг і арт-дизайна, що приділяють

основну увагу виразності корисних предметів. Сплав форми і змісту, реалізації й унікального вираження даних.

Публіш-арт – так називаний народний (міський) дизайн. Процвітає на заході.

Нон-дизайн – організує процеси виробництва, обслуговування, збуту, навчання.

Web-дизайн – проектування інтерактивних веб-проектів.

Сайнс-дизайн – науковий дизайн.

Фіто-дизайн – дизайн із застосуванням, в основному, природних елементів, квітів і рослин (флористика).

Біо-дизайн – дизайн запозичений у представників живої природи, або штучно створений, що емітує приподні елементи та ландшафти.

Рекламний дизайн – скоріше комерційне ремесло, засноване більше на - досягненні прибутку, чим на мистецтві.

Футуро-дизайн – історичний дизайн і прогностичний дизайн майбутнього.

Кустарний дизайн – скоріше ремесло, засноване більше на особистому досвіді і смаку, чим на утворенні.

Кітч – примітивний, тупий (кухонний) «дизайн», у даний час визначення носить відтінок зневаги і презирства. Цей стиль широко використовується в сучасній рекламі, орієнтованої на широкого (народного) споживача. Слово з'явилося в 1860-1870-і роки в Німеччині (Мюнхені) і означало переробку старих меблів, відновлення з відтінком обману: продавати старе як нове.

Арт-дизайн – дизайн штучний, концептуальний, елітний.

Психо-дизайн – це наука адаптації інтер'єрів, архітектурних і ландшафтних форм під конкретну людину, його психологічні особливості і потреби. Інтер'єр здатний стимулювати і руйнувати, набудовувати на успіх, спокій або активність, знімати або збільшувати внутрішні проблеми людини, родини, колективу; активізувати творчий процес, впливати на продажі. Створити індивідуальну дизайн-модель «під людину» можна тільки на основі об'єктивної, науково обґрунтованої інформації і методики, що поєднує принципи дизайну і психології.

Дизайн середовища – дизайн архітектурного середовища. Послуги дизайнерів, що проектують художні свята, ходи, обряди, виставки. Послуги програмного дизайну, що організує масштабні об'єкти з обліком практичних і художніх задач.

Ландшафтний дизайн – дизайн навколишнього середовища, зелених насаджень, компоновка створеного людиною з природними елементами.

Нові напрямки дизайну обумовлені новими, сучасними тенденціями в нашому житті і їх виникнення пов'язано з наступними факторами:

Нові технології

Новий образ життя

Нові смаки (нова мода)

Ці фактори тісно пов'язані один з другим, а також впливають один з другого і тому існують проміжні види сучасного дизайну появу якого можна одночасно віднести до декількох факторів.

- Комп'ютерний дизайн

- Інтерфейс комп'ютерних програм
- Комп'ютерні ігри
- Інтерфейс гаджетів
- 3D технології
- Біодизайн
- Флористика
- Акваріумний дизайн
- Вертикальне озеленення
- Штучні технічні (світо-музичні) фонтани та водоспади
- Сценічний дизайн
- Дизайн телепрограм (телешоу)
- Концертний дизайн
- Піротехнічні шоу
- Інтерактивний дизайн
- Дизайн освітлення.
- Дизайн систем «Розумний дім».
- Дизайн реклами.
- Політтехнології.
- Тату, пірсінг, дизайн ногтів.