

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.

**Методичні вказівки щодо організації
самостійної роботи студентів з дисципліни Основи теорії дизайну
спеціальності 5.02020701 «Дизайн»**

Уклав

Джемесюк О.І.

Розглянуто на засіданні

циклової комісії

живопису та дизайну

Протокол №__ від _____ 20__ року

Голова циклової комісії

(підпис)

Самостійна робота №1

Тема: Головна мета дизайн-проекту

Мета: Ознайомлення з творчим пошуком художнього рішення

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Історія виникнення дизайну

1.2 Мета дизайн-проекткування

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 "проектувати", "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», спроектувавши 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 індустріального 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

Практичне завдання:

Зібрати інформацію необхідну для створення дизайн об'єкту

Література:

1. Лахтин Ю М. Материаловедение. –М., 1990. – 528с.
2. Рей СмитНастольная книга художника. – М., 2004 –386с.
3. Барадулин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.
4. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
5. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.
6. Черепахина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
7. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 Які фактори вплинули на виникнення напрямку «Дизайн»?
- 1.2 Яка головна мета дизайн-проекту?
- 1.3 Які фактори формують дизайн-рішення?

Самостійна робота №2

Тема: Середовище та прикладний характер дизайнерського процесу

Мета: Вивчення суб'єктів дизайну середовища

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Суб'єкти дизайну середовища

1.2 Типи споживачів дизайну середовища

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.Макинтош 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 Роє, 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 неоптимально. 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.

Практичне завдання:

Дослідити та описати собливості створення інтер'єру навчального закладу

Література:

1. Лахтин Ю М. Материаловедение. –М., 1990. – 528с.
2. Рей СмитНастольная книга художника. – М., 2004 –386с.
3. Барадулин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.
4. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
5. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.

6. Черепахина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
7. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 Які суб'єкти дизайну відносяться до середовища?
- 1.2 Які етапи створення об'єкту дизайну середовища?
- 1.3 Типи споживачів об'єктів середовища?

Самостійна робота №3

Тема: Реальні та віртуальні середовища. Гібридні середовища.

Мета: Вивчення поняття віртуальних середовищ

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Види віртуальних середовищ

1.2 Застосування віртуальних та гібридних середовищ

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)

Практичне завдання:

Зібрати інформацію у вигляді реферату про види застосування віртуальних середовищ

Література:

8. Лахтин Ю М. Материаловедение. –М., 1990. – 528с.
9. Рей Смит Настольная книга художника. – М., 2004 –386с.
10. Барадулин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.
11. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
12. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.
13. Черепихина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
14. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 Сфера застосування віртуальних середовищ?
- 1.2 Поняття гібридного середовища?
- 1.3 Особливості створення віртуального середовища?

Самостійна робота №4

Тема: Форми кінцевих продуктів дизайнерської діяльності

Мета: Вивчення предмету діяльності дизайн-проекування

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Види візуалізації дизайн-рішення

1.2 Значення макетування в дизайн-розробках

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, формулюючи 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 кому-понентів ;
- 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

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 **Модель** — 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 трубці 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.

Практичне завдання:

Дослідити та визначити необхідність створення дизайн-моделі

Література:

15. Лахтин Ю М. Материаловедение. – М., 1990. – 528с.
16. Рей Смит Настольная книга художника. – М., 2004 – 386с.
17. Барадулин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.
18. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
19. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.
20. Черепихина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
21. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 Які етапи створення дизайн-проекту?
- 1.2 Матеріали для створення макету?
- 1.3 Значення моделювання у дизайн-розробках?

Самостійна робота №5

Тема: Можливі суб'єкти у дизайнерському середовищі.

Мета: Ознайомлення з предметом дизайнерської діяльності – дизайн середовища

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Суб'єкти дизайну середовища

1.2 Споживачі об'єктів дизайну середовища

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.Макинтош 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 натурі» 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 неоптимально. 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.

Практичне завдання:

Охарактеризувати головні потреби різних типів споживачів дизайну середовища

Література:

1. Лахтин Ю М. Материаловедение. – М., 1990. – 528с.
2. Рей Смит Настольная книга художника. – М., 2004 – 386с.
3. Барадулин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.

4. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
5. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.
6. Черепахина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
7. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 Які суб'єкти дизайну середовища ви знаєте?
- 1.2 Типи споживачів об'єктів дизайну середовища та визначення їх потреб.

Самостійна робота №6

Тема: Види оцінок дизайн проектів.

Мета: Ознайомлення з можливістю оцінки дизайн проекту

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Поділ дизайн-проекту на окремі проектні частини

1.2 Критерії оцінювання окремих частин проекту

Сучасний етап розвитку проектного мистецтва, до якого в повній мірі належать і дизайн і архітектура, цікавий одній особенно-стю. Вона носить досить вузький, як би внутрішньо професійний характер і не завжди помітна навіть фахівцям. Йдеться про інтеграцію цей, 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 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 частіше випадки додатка цих закономірностей до специфіки саме дизайнерського або архітектурного формоутворення тільки допомагають проєктивникам 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 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 професіо-нального 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 про-ектної 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, посу-ды, інструментів і безлічі інших виробів прикладного характеру, ког-да один і той же майстер придумував, виготовляв і прикрашав свою про-дукцію, в нових умовах трансформувалися. Знадобився особливий от-ряд фахівців — дизайнерів, — зайнятих тільки проектуванням бу-душніх речей і приладів, тому що їх безпосереднє виготовлення — на верстатах, в складальних цехах — набагато краще виходило у спеціалі-стов-производственников, інженерів і робітників. В результаті випуск нуж-них людям товарів і виробів збільшився тисячократно, а самі вони приоб-рели 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 бо-лее 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 предме-тов, і до зручності і доцільності їх виготовлення, бо дизайн стре-мится 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 прои-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 дея-тельності суспільства, і як сукупність речей і пристроїв, що роблять наше існування

зручніше і легше, і як особливим чином сформирована естетична концепція сучасного способу життя, грає у сьогodнішньому 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. Сьогodні 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, целесообразно 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-середового 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 архітектурно-середового середовища, про особливості технології середового дизайну як основи інтер'єрного (архітектурно-дизайнерського) проектування, які не-обходимы для успішної співпраці техніків-архітекторів з другими 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 со-знання, мислення, сприйняття світу, що оточує нас, лежать в основі ефективності прийомів і результатів архітектурно-дизайнерського проектування, підготувавши їх до свідомої творчості.

Практичне завдання:

Дослідити нормативну базу щодо дизайн-проекування

Література:

1. Лахтин Ю М. Материаловедение. –М., 1990. – 528с.
2. Рей Смит Настольная книга художника. – М., 2004 –386с.
3. Барадудин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.
4. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
5. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.
6. Черпахина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
7. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 На які основні групи можна поділити дизайн-проект?
- 1.2 Які критерії оцінювання приймаються до уваги при оцінці дизайн-проекту?

Самостійна робота №7

Тема: Основні етапи реалізації дизайн-проекту.

Мета: Вивчення об'єкту дизайну, стадії проектування, виконання проекту, передача замовнику, авторський супровід.

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Стадії розробки дизайн-проекту

1.2 Основні характеристики окремих фаз розробки дизайн-проекту

Сучасний етап розвитку проектного мистецтва, до якого в повній мірі належать і дизайн і архітектура, цікавий одній особенністю. 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 творчествa : архітектори увесь час пробують себе в дизайнерському плані, придумывая 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 дизайнерские 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 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 архітектуре 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 частные випадки додатка цих закономірностей до специфіки саме дизайнерского або архітектурного формоутворення тільки допомагають проєктировщикам

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 множество 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 проектною 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, посуд, інструментів і безлічі інших виробів прикладного характеру, кожен 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-производственников, інженерів і робітників. В результаті випуск потрібних 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 більш місткий сенс.

У 1969 році конгрес Міжнародної ради дизайнерських організацій, позначив «дизайн» як творчу діяльність, мета якої — визначення форми і сенсу предметів, вироблених 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 стремиться 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 проектною діяльності

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 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 скласти середовище, — естетично завершеним, зручним, целесообразно організований предметно-просторовий ансамбль. Чи — по В. Гропиусу — «гармонійний простір для життя», неможливий без тісної взаємодії двох мистецтв — архітектури і дизайну, взаимо-дія, що вимагає певного рівня знань і умінь в обох сферах проектної діяльності.

Практичне завдання:

Визначити головні етапи проектування промислового зразка при виконанні дизайн-розробки

Література:

1. Лахтин Ю М. Материаловедение. – М., 1990. – 528с.
2. Рей Смит Настольная книга художника. – М., 2004 – 386с.
3. Барадулин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.
4. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
5. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.
6. Черепахина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
7. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 Стадії розвитку дизайн-концепції?
- 1.2 Фактори, які впливають на дизайн-рішення?
- 1.3 Критерії кінцевої оцінки дизайн-проекту?

Самостійна робота №8

Тема: Пошук креативного рішення.

Мета: Вивчення аналогів та прототипів, виконання попередніх ескізів, оцінювання їх відповідності загальній концепції.

Питання, що виносяться на самостійне вивчення:

1.1 Стадії розвитку ідеї щодо креативного рішення

1.2 Фактори, що впливають на пошук дизайн-концепції

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?

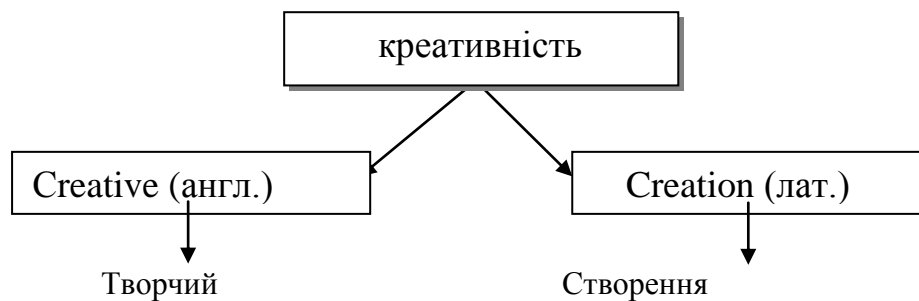


Схема 1

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, висуваю 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.

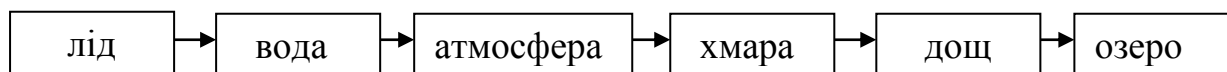
1. Інтерпретація відсутньої або неповної інформації на малюнку чи в тексті. Описати об'єкт, систему, явище тощо. У цьому випадку:

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 пасажери 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.

Практичне завдання:

Дослідити стадії пошуку креативного рішення при дизайн-проектуванні

Література:

1. Лахтин Ю М. Материаловедение. –М., 1990. – 528с.
2. Рей СмитНастольная книга художника. – М., 2004 –386с.
3. Барадудин В.А. Основы художественного ремесла. – М., 1979. – 318 с.

4. Попович В.В. Технологія конструкційних матеріалів і матеріалознавство. – Львів, 2006.- 624с.
5. Флеров А.В. Материаловедение и технология художественной обработки металлов. – М., 1981. – 287 с.
6. Черепахина А.Н. История художественной обработки изделий из древесины. – М., 1987. – 190 с.
7. Суржаненко А.Е. Альфрейно-живописные работы. – М., 1990 – 255с.

Питання для самоконтролю:

- 1.1 Основні вимоги до дизайн-пропозиції?
- 1.2 Які фактори впливають на кінцевий дизайн-рішення?
- 1.3 Які етапи пошуку креативного рішення?