

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Государственное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования  
«Амурский государственный университет»

Кафедра «Дизайн»

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДИСЦИПЛИНЫ**

Основы проектной деятельности

специальность 070801.65 «Декоративно-прикладное искусство»

специализация «Художественная керамика»

квалификация «Художник декоративно-прикладного искусства»

Составитель: Т.Ю. Благова, канд. пед. наук, доцент кафедры «Дизайн»

2012 г.

УМКД рассмотрен и рекомендован на заседании кафедры

Протокол заседания кафедры от «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ / Е.Б. Коробий /

### **УТВЕРЖДЕН**

Протокол \_\_\_\_\_ заседания \_\_\_\_\_ УМСС

от «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Председатель УМСС \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ, ЕЕ МЕСТО В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Рабочая программа «Основы проектной деятельности» рассматривается как часть теории и методологии дизайн-проектирования, поскольку объекты декоративно-прикладного искусства выступают в качестве предметов арт-дизайна. В арт-дизайне эстетические качества изделий преобладают над утилитарными, в отличие от предметов классического дизайна, где эти качества находятся в состоянии гармоничной уравновешенности. Поэтому **цель преподавания дисциплины** – сформировать у студентов обобщенное представление о теории и методике ДПИ и теории и методологии дизайна. **Задачи преподавания дисциплины:**

1. Представить структуру теории дизайна и место ДПИ в ней.
2. Обучить проектированию изделий ДПИ как объектов дизайн-среды, научить навыкам дизайн-проектирования.
3. Ознакомить с эвристическими методами в дизайне и ДПИ.

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВПО

Данная дисциплина ОПД.В.1 входит в цикл дисциплин по выбору, и является базовой для формирования профессионального мировоззрения и навыков. Эта дисциплина обобщает опыт, приобретенный студентами на спецдисциплинах, а также мировой опыт в сфере декоративно-прикладного искусства. Преподавание курса связано с другими курсами государственного образовательного стандарта:

«История искусств» - современное декоративно-прикладное искусство ищет идеи, образное насыщение в мировой истории искусств.

«История и современные проблемы декоративно-прикладного искусства» - поиск новых путей творчества в форме, содержании, материале.

«История орнамента» использование орнамента, его стилизации и трансформации в ДПИ.

«История художественной керамики» - историческое наследие всегда является богатым источником вдохновения для развития новых идей.

«Проектирование» - разработка изделий, навыки проектирования.

Федеральный компонент отсутствует, т.к. дисциплина по выбору

### 3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**В результате изучения дисциплины студент должен:**

**знать:** теорию и методику ДПИ, эвристические методы дизайна.

**уметь:** проектировать и изготавливать креативные объекты ДПИ.

**владеть:** креативным мышлением, научными и эвристическими методами дизайн-проектирования, методикой разработки дизайн-концепции, методикой поэтапного дизайн-проектирования.

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| №<br>п/п | Раздел<br>дисциплины                                | Неделя семестра | Виды учебной<br>работы,<br>включая<br>самостоятельную<br>работу<br>студентов<br>и трудоемкость<br>(в часах) |     |     | Формы текущего контроля<br>успеваемости <i>(по неделям<br/>семестра)</i><br>Форма промежуточной аттестации<br><i>(по семестрам)</i> |
|----------|-----------------------------------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          |                                                     |                 | лек                                                                                                         | лаб | сам |                                                                                                                                     |
| 1        | <b>Теория и методика<br/>ДПИ.</b>                   | 1-8             | 8                                                                                                           | 8   | 8   | 1-8 неделя: 8 листов с набросками<br>по эвристическим методам                                                                       |
| 2        | <b>Эвристические<br/>методы в ДПИ и<br/>дизайне</b> | 9-<br>16        | 8                                                                                                           | 8   | 10  | 9-15 неделя: реферат с<br>использованием эвристических<br>методов.<br>16-я неделя - экзамен                                         |
|          | Итого                                               |                 | 16                                                                                                          | 16  | 18  |                                                                                                                                     |

#### 5. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

##### 5.1 Лекции

| N<br>п/п | Тематика и содержание лекций                                                                                                                                                                                                                        | Кол<br>часов |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 1        | Понятие дизайна. Место дизайна в структуре человеческой деятельности. Виды дизайна. Особенности проектирования арт-дизайна, инженерного дизайна. Типы проектирования.                                                                               | 2            |
| 2        | Анализ проектной ситуации. Методы проведения проектных исследований. Цель проекта. Разработка дизайн-концепции. Сбор информации по теме исследований. Изучение и анализ прототипов.                                                                 | 2            |
| 3        | Этапы проектирования. Методы дизайна. Качества дизайн-продукта. Специфика дизайна. Классификация видов дизайна. Стили дизайна.                                                                                                                      | 2            |
| 4        | Феномен творчества. Стадии творческого процесса. Качества творческой личности. Условия и препятствия для развития творческой личности. Художественный образ. Художественное произведение.                                                           | 2            |
| 5        | Эвристические методы в дизайне и ДПИ                                                                                                                                                                                                                | 4            |
| 6        | Обзор различных видов декоративно-прикладного искусства (резьба и роспись по дереву, художественная обработка кости, камня, керамики, металла, кружевоплетение, ткачество, ковроделие, роспись ткани, вышивка). Новые возможности использования ДПИ | 4            |
|          | Итого                                                                                                                                                                                                                                               | 16           |

## 5.2 Лабораторные работы

| № | Тема и задание лабораторной работы                        | Форма текущего контроля |    |
|---|-----------------------------------------------------------|-------------------------|----|
| 1 | Трансформация изделия по списку Осборна                   | Наброски идей 10-20.    | 2  |
| 2 | Метод размножения                                         | Наброски идей 10-20.    | 2  |
| 3 | Метод деления и отделения                                 | Наброски идей 10-20.    | 2  |
| 4 | Метод трансформации                                       | Наброски идей 10-20.    | 2  |
| 5 | Модульный метод                                           | Наброски идей 10-20.    | 2  |
| 6 | Метод фокальных объектов, метод совмещения несовместимого | Наброски идей 10-20.    | 2  |
| 7 | Метод деконструкции                                       | Наброски идей 10-20.    | 2  |
| 8 | Метод инверсии и трансформации                            | Наброски идей 10-20.    | 2  |
|   | Итого                                                     | 8 листов с набросками   | 16 |

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

| № | № раздела (темы) дисциплины | Форма (вид) самостоятельной работы                                                                                                                                                 | Трудоёмкость в часах |
|---|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
|   | 1-2                         | 1.Реферат: иллюстрации креативных объектов с подписями использованных методов (20-30 шт).<br>2.Изготовление авторского изделия по наработанным эскизам (размером 10×10 или 30×30). | 8<br>10              |

### Темы рефератов

1. Креативная мебель (ключевые слова: креативная мебель, дизайнерская мебель, юмор или шутка в мебели, смешная мебель).
2. Эвристические методы в дизайне керамики (ключевые слова: креативная керамика, необычная керамика, дизайнерская керамика, альтернативная керамика).
3. Креативные возможности пластика (ключевые слова: дизайнерская пластика, креативная пластика, возможности цветного пластика).
4. Креативные возможности валяния (ключевые слова: валяная скульптура, валяные аксессуары (сумки, бусы, цветы).
5. Креативная скульптура (ключевые слова: необычная скульптура, городская скульптура, юмор или шутка в скульптуре).
6. Текстильная скульптура.
7. Использование картин художников в креативной керамике (возможные пути: поверхностное декорирование керамики, использование фрагмента картины, использование образа картины, использование картины полностью (картина Вазарелли на керамических и ручных часах), использование графической структуры).
8. Использование архитектурных структур в объектах керамики (использование формы полностью, использование фрагмента, использование образа –

- трансформация архитектурной структуры в керамический объект, назначение исходного и трансформированного объектов подписать).
9. Использование природных структур в керамике (использование формы полностью, использование фрагмента, использование образа – трансформация архитектурной структуры в керамический объект, назначение исходного и трансформированного объектов подписать).
  10. Креативное использование объектов ДПИ в дизайне:
    - использование орнамента хохломы и гжели в одежде, тюнинге;
    - использование техники филигрании в бумагопластике;
    - использование керамического формования в моделировании из пластика, проволоки и валянии шерсти;
    - использование декоративной росписи ДПИ в современной росписи акриловыми красками, контурами, гелем, стразами по стеклу, фарфору, цифровой технике, посуде;
  11. Скульптурный текстиль (скульптура из текстиля, из ткани, из старой одежды, из ненужной одежды).
  12. Вязаная скульптура (каркасное обвязывание, формование и моделирование вязаных скульптур) .
  13. Валяная скульптура (игрушки, вазы, мебель, предметы быта).
  14. Керамическая необычная скульптура.
  15. Скульптура из мусора.
  16. Скульптура из проволоки.
  17. Скульптура из пластика.
  18. Необычная мебель из текстиля.
  19. Скульптура из необычных материалов.

### Структура реферата:

Иллюстрация источника + набросок или наброски авторского изделия в карандаше: трансформация исходного объекта в керамический объект с помощью эвристического метода (наброски обвести гелевой ручкой, карандашом подписать назначение исходного и трансформированного объектов, карандашом подписать используемый эвристический метод).

Не менее 20 иллюстраций с набросками.

Приложение: диск с подписанными иллюстрациями источников (автор, название художественного объекта, для архитектурных объектов – где находится)

## 7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Лекции                 | <p><b>Объяснительно-иллюстративный метод.</b> Лекции иллюстрируются на мультимедийной аппаратуре. Преподаватель проводит анализ и иллюстраций по эвристическим методам, привлекает студентов к <b>обсуждению</b> креативных возможностей. Анализ стимулирует интерес и воображение студентов к дисциплине и к профессиональной деятельности.</p> <p><b>Репродуктивный метод</b> используется на зачете и экзамене, когда студенту необходимо воспроизвести материал, ответив на вопросы.</p> |
| Лабораторные           | <p><b>Эвристический (продуктивный) метод</b> применяется студентами при разработке эскизов креативных изделий по эвристическим методам. По каждому методу разрабатывается один лист набросков в черно-белой графике.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Самостоятельная работа | <p><b>Эвристический (продуктивный) метод</b> применяется студентами при разработке эскизов креативных изделий по эвристическим методам.</p> <p><b>Эвристический метод</b> применяется также при изготовлении</p>                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>креативного изделия: студенту необходимо в деталях продумать конструкцию и технологию и добиться необходимого результата. Преподаватель также ставит перед студентами <b>проблемно-поисковую задачу</b> подготовки реферата по теме «Эвристические методы в дизайне и искусстве». При подготовке студенты используют <b>исследовательский метод</b>. По выбранной теме студент предпринимает <b>поиск</b> информации в Интернете, <b>систематизирует и структурирует</b> материал.</p> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 8.ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ, ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1 Текущий контроль успеваемости

Наброски керамических объектов по эвристическим методам: 10-20 идей по каждому методу на формате А4.

### 8.3 Итоговый контроль знаний студентов

#### Экзамен - 4 курс, 8 семестр Критерии оценки экзамена

«Отлично» ставится при выполнении следующих трех условий:  
если студент правильно ответил на вопросы билета;  
смог привести несколько примеров, как решается выбранный эвристический метод;  
сдал качественные эскизы по 7 эвристическим методам (семестровое задание).

«Хорошо» ставится при выполнении следующих трех условий:  
если студент неточно ответил на вопросы билета;  
смог привести один пример, как решается выбранный эвристический метод;  
сдал эскизы по 7 эвристическим методам с недочетами .

«Удовлетворительно» ставится при выполнении следующих трех условий:  
если студент смог ответить на один вопрос билета;  
смог привести один пример, как решается выбранный эвристический метод;  
сдал слабые эскизы по 5-7 эвристическим методам с недочетами.

«Неудовлетворительно» ставится при выполнении следующих трех условий:  
если студент не смог ответить на вопросы билета;  
не смог привести примеры, как решается выбранный эвристический метод;  
не сдал эскизы по эвристическим методам.

#### Примерные вопросы к экзамену

#### Первые вопросы: «Теория и методика дизайн-объектов ДПИ»

1. Понятие «дизайн». Специфика дизайна.
2. Место дизайна в искусстве предметного мира, примеры арт-дизайна, инженерного дизайна.
3. Цели и задачи дизайна. Гуманистическая цель дизайна.
4. Образ в искусстве и дизайне.

5. Творческие источники, используемые при проектировании.
6. Стили дизайна.
7. Экологическая ориентация дизайна.
8. Педагогический потенциал дизайна.
9. Определение и примеры арт-дизайна.
10. Определение и примеры инженерного дизайна.
11. Определение и примеры классического дизайна.
12. Классификация видов дизайна.
13. Типы проектирования (полный дизайн, стилизация, модернизация).
14. Основные методы дизайна.
15. Качества дизайн-продукта.
16. Три основных этапа дизайн-проектирования.
17. Этапы дипломного дизайн-проектирования.
18. Задачи эвристики. Поток и критика идей.
19. Качества творческой личности.
20. Условия для развития творческой личности.
21. Препятствия для творческой личности.
22. Этапы творческого процесса.
23. Структура художественного произведения.

**Вторые вопросы: «Эвристические методы проектирования».** (Ответ заключается в описании сущности и технологии метода. Обязательно привести примеры, можно в набросках)

1. Виды аналогий.
2. Метод фокальных объектов
3. Метод мозгового штурма.
4. Метод складного ума.
5. Метод контрольных вопросов.
6. Метод «перечень недостатков».
7. Метод инверсии.
8. Метод деконструкции, асимметрии.
9. Метод гиперболизации. Метод минимизации.
10. Индивидуальный метод мозговой атаки.
11. Модульный метод проектирования.
12. Метод морфологического анализа.
13. Метод совмещения несовместимого.
14. Метод карикатуры. Метод игры.
15. Метод проектирования идеальной вещи.
16. Метод эргодизайна.
17. Метод вставки.
18. Метод кинетизма.
19. Метод стилизации.
20. Метод перестановки.
21. Метод интеграции.
22. Метод дифференциации.
23. Метод комбинирования.

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### **Основная литература**

1. Благова Т.Ю. Теория и методология дизайна: Учеб. Пособие: рек. ДВ РУМЦ/ Т.Ю. Благова; АмГУ, – Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун.та, 2008. – 92 с. – ил.

2. Благова Т.Ю. Технология разработки новых идей в дизайне костюма. Учеб. Пособие: рек. ДВ РУМЦ/ Т.Ю. Благова; АмГУ, – Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2010. – 108 с. – ил.

### Дополнительная литература

1. Благова Т.Ю. Эвристические методы в дизайне одежды. Учебно-методическое пособие. – Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2006. – 60 с. – ил.
2. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды (дизайн унифицированных и агрегативных объектов). Уч. пос. . – М., 2004. – 230 с.
3. Искусство дизайна с компьютером и без. – М., 2004. – 204 с.
4. Ковешникова Н.А. Дизайн. История и теория. Учеб. пособие.: Рек. УМО/ – Изд.: Омега-Л, 2007. – 224с.
5. Вакуленко Е.Г. Народное декоративно-прикладное творчество: теория, история, практика: учеб. пособие: рек. УМО/ Е. Г. Вакуленко. -Ростов н/Д: Феникс, 2007. -382 с.: а-цв.ил.
6. Орнамент [Электронный ресурс]. - Электрон. текстовые дан. - М.: ДиректМедиа Паблишинг, 2003. - 1 эл. опт. диск (CD-ROM): цв. - Электронная б-ка DirectMEDIA
7. Художественные ремесла и рукоделия России: библиогр. Путеводитель/ Рос. гос. б-ка; сост. И.В. Еремина. С.И. Коровицына. – М.: Пашков дом, 2008. – 392 с.
8. Школа рисования: Стили в искусстве. Орнаменты и декоративные мотивы/ отв. ред. Т. Граблевская. - М.: АСТ: Астрель, 2006. -320 с.:а-ил.
9. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов: Учеб. пособие: Доп. Мин. обр. РФ/ Н.П. Бесчастнов. -М.: ВЛАДОС, 2004. -176 с.:а-ил

### Периодические издания РФ

«КАК»

### Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

| № | Наименование ресурса                                                                                             | Краткая характеристика                                                                                                                                                                                                |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <a href="http://www.combook.ru">www.combook.ru</a><br><a href="http://www.indexmarket.ru">www.indexmarket.ru</a> | Сайты с учебниками по теории и методологии дизайна.                                                                                                                                                                   |
| 2 | <a href="http://victory-design.narod.ru">victory-design.narod.ru</a>                                             | Студенческие работы по методологии дизайна. Приводятся примеры работ, анализируются средства проектирования и изображения.                                                                                            |
| 3 | <a href="http://www.biblioclub.ru">http:// www.biblioclub.ru</a>                                                 | Электронная библиотечная система «Университетская библиотека - online»: специализируется на учебных материалах для ВУЗов по научно-гуманитарной тематике, а также содержит материалы по точным и естественным наукам. |
| 4 | <a href="http://www.kak.ru">www.kak.ru</a>                                                                       | Журнал о дизайне (приемах, методах, средствах, новейших течениях)                                                                                                                                                     |

## 11.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Оборудованная мультимедийной аппаратурой 517 ауд.

Систематизированные по темам визуальные электронные материалы. Витрина с арт-объектами.

## ПЛАН-КОНСПЕКТ ЛЕКЦИЙ

|        |                                                                                                                                                                       |        |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Тема 1 | Понятие дизайна. Место дизайна в структуре человеческой деятельности. Виды дизайна. Особенности проектирования арт-дизайна, инженерного дизайна. Типы проектирования. | 2 часа |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|

**Дизайн** – это вид проектной междисциплинарной деятельности, возникший на базе интеграции науки, техники, искусства. Он ориентирован на формирование гармонично развитого человека посредством проектирования гармоничной предметной среды, экологических и гуманных ценностей и потребностей.

Подводя итог изложенного, можно выделить следующие **специфические признаки**, отличающие дизайн от других видов деятельности:

- гармония эстетического и утилитарного;
- использование выразительных средств искусства (пропорции и модуль, метр и ритм, контраст и нюанс, фактура и цвет);
- проектный способ деятельности;
- промышленный массовый способ производства;
- единство научного, технического и художественного видов деятельности;
- неограниченность объектов деятельности;
- новизна.

|                                                                  |                                          |
|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| <i>Схема 1.</i>                                                  |                                          |
| <b>Место дизайна в системе художественной культуры</b>           |                                          |
| ДУХОВНАЯ КУЛЬТУРА                                                |                                          |
| Переходная зона словесных «прикладных» искусств                  |                                          |
| Ораторское искусство                                             | Художественная публицистика              |
| Зона чисто художественного словесного творчества                 |                                          |
| Зона музыкального творчества                                     |                                          |
| Зона актерского творчества                                       |                                          |
| Зона пантомимического и танцевального творчества                 |                                          |
| Зона чисто художественного предметно-изобразительного творчества |                                          |
| Переходная зона архитектурных бифункциональных искусств          |                                          |
| На ремесленной базе                                              | На индустриальной базе ( <b>дизайн</b> ) |
| МАТЕРИАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА                                            |                                          |

Виды дизайна.

классическим дизайном является такой дизайн, где красота и польза находятся в состоянии уравновешенной взаимодополнительности. Арт-дизайн – это такой дизайн, где художественно-эстетические качества преобладают над утилитарно-техническими. Инженерный дизайн – это такой дизайн, где утилитарно-технические качества преобладают над художественно-эстетическими.

**Типы проектирования.**

*полный дизайн* – komponуются, соединяются в одном объекте два или три существовавших ранее отдельных объекта, и получается новая функциональная структура; либо проектируется совершенно новое, не имеющее аналогов изделие;

*дизайнерская стилизация* – происходит лишь внешнее, поверхностное изменение изделия с тем, чтобы отработанную конструкцию «одеть» в новую, эстетически более приемлемую форму;

*дизайнерская модернизация* – перекомпоновка идет внутри данного объекта меняется его структура (но непринципиально), упраздняются или, наоборот, добавляются отдельные узлы, части и т.д., улучшается функционирование, и при этом потребитель получает какой-либо выигрыш – экономию времени, сил, энергии, средств и т.п.

|        |                                                                                                                                                                                     |        |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Тема 2 | Анализ проектной ситуации. Методы проведения проектных исследований. Цель проекта. Разработка дизайн-концепции. Сбор информации по теме исследований. Изучение и анализ прототипов. | 2 часа |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|

1. **Выбор актуальной темы** и формирование дизайн-концепции. На этом этапе определяется образность будущих изделий, контингент потребителя, ассортимент одежды.

2. **Предпроектный анализ** – этап изучения и накопления информации в набросках, когда прослеживается историческое развитие темы, систематизируются исторические прототипы.

3. **Сбор аналогов.** Собираются, систематизируются и анализируются аналогичные современные изделия.

4. **Эскизирование** – трансформация накопленных идей в авторские эскизы новых идей-моделей, соответствующих современным тенденциям в одежде.

5. **Конструирование и макетирование** – проработка новой идеи в чертеже и в объёмно-пространственной форме.

6. **Изготовление** – воплощение в материале идеи, проработанной в эскизе, чертеже и макете.

7. **Рефлексия** (анализ проделанной работы), систематизация материалов и оформление пояснительной записки.

Часто в своей практике дизайнер по костюму прибегает к **модернизации** морально устаревшего изделия, которое еще не износилось, имеет качественные, добротные материалы, но выглядит не современно. Модернизация морально-устаревшего изделия проходит следующие этапы:

1. **Анализ проблемы.** Модна ли степень облегаемости изделия по фигуре на различных участках? Необходима ли плечевая накладка? Удовлетворяет ли длина изделия и рукавов? Присутствует ли декоративная отделка и насколько она актуальна? Актуальны ли застежка и форма отдельных частей изделия?

2. **Варианты модернизации.** Фантазирование и поиск новой формы, декоративной отделки. Выбор оптимального варианта.

3. **Анализ модернизации.** Какие преобразования произведены? Что модного и актуального внесено?

|        |                                                                                                                                |        |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Тема 3 | Этапы проектирования. Методы дизайна. Качества дизайн-продукта. Специфика дизайна. Классификация видов дизайна. Стили дизайна. | 2 часа |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|

**Процесс дизайн-проектирования** имеет три основных этапа:

- 1) проект-идея – дизайн-концепция (сформулированный художественный образ);
- 2) проект-эскиз – эскизная разработка идеи (авторский поиск, выбор оптимального варианта);
- 3) проект-результат – дизайн-продукт (материальное воплощение изделия).

### **Основные методы дизайна:**

1. *художественное проектирование* (моделирование художественного образа в воображении и отражение его в эскизах);
2. *компоновка* (новое гармоничное соединение частей, скомпонованных ранее иначе или вообще существовавших отдельно);
3. *конструирование* (построение чертежа изделия на бумаге);
4. *моделирование или макетирование* (воспроизведение по эскизу и чертежу изделия из макетных материалов);
5. *фантазия*.

### **Основные качества дизайн-продукта**

Креативность.

Эстетичность.

Экономичность.

Эргономичность

Экологичность.

Работоспособность (высокий КПД).

### **Специфические признаки, отличающие дизайн от других видов деятельности:**

гармония эстетического и утилитарного;  
использование выразительных средств искусства (пропорции и модуль, метр и ритм, контраст и нюанс, фактура и цвет);  
проектный способ деятельности;  
промышленный массовый способ производства;  
единство научного, технического и художественного видов деятельности;  
неограниченность объектов деятельности;  
новизна.

### **Систематизируя виды дизайна, представим следующую классификацию.**

**По отраслевому признаку:** *промышленный дизайн, дизайн интерьеров, дизайн архитектурной среды, дизайн выставочных экспозиций, графический дизайн, компьютерный дизайн, дизайн одежды и аксессуаров, ландшафтный дизайн, автомобильный (транспортный) дизайн, производственный дизайн, фито дизайн, текстильный дизайн, химический дизайн.*

**По сферам жизнедеятельности:** *дизайн в сфере труда (офисные и производственные интерьеры), в сфере отдыха (парки, аква-парки, интерьеры театров, клубов), в сфере общения (нон-дизайн, имидж-дизайн, социальный дизайн), в сфере обслуживания (интерьеры кафе, магазинов, салонов), в сфере спорта (спортзалы, спорт-инвентарь, спортивная одежда).*

**По выделению специфических качеств в дизайн-продукте:** *биодизайн, эргодизайн, экодизайн.*

**По уровням систем:** *предметный дизайн, системный дизайн (системы предметов с их связями и определенной структурой), социальный дизайн (общественные и политические отношения и мероприятия).*

**По видам деятельности.** Интегрируя виды деятельности, описанные М.С. Каганом [23] и интерпретируя в соответствии с ними виды дизайна, можно представить их следующим образом: для преобразовательной деятельности – это *классический дизайн (предметный)*, для коммуникативной – *нон-дизайн* (создание праздников, проектирование эмоциональной атмосферы, социальных проектов), для художественной – *арт-дизайн*. Для познавательной и ценностно-ориентационной

деятельности, с нашей точки зрения, здесь по праву принадлежит место педагогическому дизайну.

*Функционализм (конструктивизм)* – создание рациональных вещей, выполняющих утилитарную функцию (внимание эстетическому оформлению не уделяется, декор отсутствует).

*Футуризм* – космические идеи и идеи будущего; импульсом для развития этих идей в интерьере является оформление салонов космических кораблей, скафандры космонавтов.

*Поп-арт* – популярный дизайн – оформление разовой посуды, использование консервных банок, бутылок, частей машин, телевизоров в интерьере.

*Хай-тек* – стиль высоких технологий, использование в интерьере стекла, металла с блестящими поверхностями, серебристого, белого, черного, фиолетового цветов. Освещение – белое, фиолетовое, голубое. Используется эстетика устройств и приборов с прозрачным корпусом, арматура, вынесенная за пределы стены.

*Минимализм* – аскетический лаконичный интерьер; используется только минимально необходимое, никаких лишних предметов и деталей.

*Экодизайн* – проектирование изделий из экологически чистых (природных) материалов.

*Эргодизайн* – проектирование предметов наиболее приспособленных к телу и функциям человека.

*Биодизайн* – биоформы, биорисунки, биофактуры.

*Этностиль* – дизайн интерьера и одежды с использованием различных элементов предметной среды экзотических стран.

*Арт-деко* – использование большого количества декоративных изделий, украшений, лепнины, рисунков.

*Кинетизм* – оформление праздников вращающимися и движущимися фейерверками, вертушками, фигурками; лазерные и светомузыкальные шоу.

*Оп-арт* – искусство, использующее оптические иллюзии (оформление стен и плоских поверхностей рисунками, создающими впечатление выпуклости, вогнутости, изгибов; проектирование невидимых приспособлений, сливающихся с фоном, – встроенные шкафы, сейфы, мебель).

*Кич* – дурной вкус, сознательное использование «некрасивых», вызывающих

вещей или идей

|        |                                                                                                                                                                                           |        |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Тема 4 | Феномен творчества. Стадии творческого процесса. Качества творческой личности. Условия и препятствия для развития творческой личности. Художественный образ. Художественное произведение. | 2 часа |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|

Виртуальным продуктом творчества является **художественный образ** – эмоциональный сгусток, изображенная словами, музыкой или красками мыслеформа.

Реальным продуктом творчества является художественное произведение. **Художественное произведение** – имеет следующие необходимые компоненты:

- 1) мысль;
- 2) эмоции;
- 3) форму, опредмеченную в виде текста, эскиза, музыки и т.д.;
- 4) структуру;
- 5) композицию.

### **Этапы творческого процесса.**

1. Беспокойство и выявление проблемы (депрессивная яма проблемы).
2. Поиски и сбор дополнительной информации.
3. Инкубация – вынашивание идеи (работа сознания и подсознания).
4. Инсайт – озарение (выброс решения из подсознания в сознание).
5. Проверка правильности решения, его соответствия существующим условиям или требованиям.

Исследователи психологии творчества, опрашивая художников, пришли к выводу, что открытию нового, озарению, вдохновению предшествует глубокое изучение объекта деятельности, напряженная работа мозга, длительный процесс обдумывания. Вдохновение – это не самопроизвольный процесс; он протекает бессознательно вследствие того, что ассоциации не улавливаются сознанием, а мозг мыслит свернутой информацией. Поэтому вдохновение можно вызвать усиленным сосредоточием на проблеме. Бывает часто, что озарение приходит неожиданно в результате какого-либо внешнего толчка, импульса. Это результат работы подсознания. При бесплодных попытках человек отвлекается от стоящей перед ним задачи, дает сознанию отдохнуть, а подсознание в это время активно работает, ищет решение, находит его и выдает на поверхность сознания при появлении внешней ситуации, аналогичной с решаемой. Получается, что мысли резонируют друг с другом, поэтому появляется яркий эмоциональный фон.

### **Факторы, способствующие формированию творческой личности.**

Анализируя многообразный материал по психологии творчества, мы выделили следующие факторы:

1. Природные задатки.
2. Развивающая среда.
3. Творческая обстановка.
4. Интенсивные интеллектуальные и физические упражнения.
5. Раннее развитие.
6. Наличие критически настроенных оппонентов.
7. Глубокие эмоциональные переживания.

### **Качества творческой личности.**

Стремление к новизне.

Мобильность.

Реактивность;

Гибкость.

Дивергентность мышления (способность находить несколько решений и выбирать лучшее).

Панорамность мышления (широкий охват факторов, влияющих на проблему).

Смелость (страх не совместим с творчеством).

Активность.

Экстравагантность.

Эстетический вкус.

Стремление к свободе.

Умение преодолевать трудности и препятствия в процессе достижения цели (через тернии – к звездам).

Большое трудолюбие.

Безразличие к излишествам.

Неудовлетворенность – условие к развитию;

Высокая потребность в самоутверждении;

Гиперкомпенсация (преодоление недостатка способности и доведение ее до совершенства);  
 Умение сублимировать (переводить любую энергию в творческую);  
 Умение преодолевать моральные, физические, материальные, теоретические барьеры.

### **Препятствия для творчества.**

Сила привычки.  
 Затруднение при отказе от выношенной идеи или корректировании ее.  
 Узкопрактический подход.  
 Чрезмерная специализация способностей.  
 Влияние авторитетов.  
 Страх критики.  
 Организационные препятствия (отсутствие условий для творчества).

|        |                                                                                                 |        |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Тема 5 | Эвристические методы в дизайне и ДПИ                                                            | 4 часа |
| Тема 6 | Обзор различных видов декоративно-прикладного искусства.<br>Новые возможности использования ДПИ | 4 часа |

|                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------|
| 1. Метод ассоциаций                                                    |
| 2. Метод аналогий                                                      |
| 3. Метод проектирования в воображаемых условиях или метод сценирования |
| 4. Метод неологии                                                      |
| 5. Бионический метод                                                   |
| 6. Метод карикатуры                                                    |
| 7. Метод выяснения мнения «других», или «метод складного ума»          |
| 8. Метод дробления задачи и последовательного приближения              |
| 9. Метод «перечень недостатков»                                        |
| 10. Метод наводящих вопросов                                           |
| 11. Метод изменения формулировки задачи                                |
| 12. Метод фокальных объектов                                           |
| 13. Метод эргономики                                                   |
| 14. Метод hi-tech                                                      |
| 15. Метод поиска «идеальной вещи»                                      |
| 16. Коллективный метод «мозговой атаки»                                |
| 17. Индивидуальный метод мозговой атаки                                |
| 18. Метод игры                                                         |
| 19. Комбинаторные методы.                                              |
| 20. Прием перестановки                                                 |
| 21. Прием вставок (врезок)                                             |

|                                                    |
|----------------------------------------------------|
| 22. Трансформация                                  |
| 23. Кинетизм                                       |
| 24. Создание безразмерной одежды                   |
| 25. Создание одежды из целого плоского куска ткани |
| 26. Модульный метод проектирования.                |
| 27. Метод деконструкции                            |
| 28. Метод инверсии                                 |
| 29. Метод интеграции                               |
| 30. Метод дифференциации                           |
| 31. Метод «вред – на пользу»                       |
| 32. Метод морфологического анализа                 |
| 33. Метод многослойности                           |
| 34. Прием местного качества                        |
| 35. Метод «посредника»                             |
| 36. Метод изменения окраски изделия или ткани      |
| 37. Метод мультипликации                           |
| 38. Метод асимметрии                               |
| 39. Метод художественного обобщения                |
| 40. Метод стилизации                               |
| 41. Метод управления вниманием окружающих          |
| 42. Метод коллажа                                  |
| 43. Метод гиперболизации                           |
| 44. Метод совмещения несовместимого                |
| 45. Метод перфорации                               |

### **Методические рекомендации по выполнению лабораторных и самостоятельных работ**

В приведенных ниже учебно-методических материалах описана технология эвристических методов, позволяющая разрабатывать авторские дизайн-объекты. На лабораторных работах осуществляется проектирование и эскизирование объектов, выбирается актуальный дизайн-объект и самостоятельно осуществляется выполнение дизайн-объекта в любой технике креативно-декоративного моделирования (керамика, бумагопластика, пластика, моделирование из проволоки, валяние, вязание) либо выполняется креативно-декоративная графическая работа.

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ для лабораторных и самостоятельных работ**

### **Метод ассоциаций**

Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое или один объект напоминает о другом. У художников и творческих людей с большим запасом образов и знаний высоко развита способность к ассоциированию. Используя ассоциации, связывая запоминаемый объект с каким-либо близко стоящим или похожим образом, легче запомнить объект. Ассоциирование у дизайнера проявляется в том, что он улавливает разносторонние явления окружающей действительности, берет из нее интересующие формы, структуры, фактуры и создает связи между ними и объектом своей деятельности. Таким образом, он создает новые идеи, композиции, объекты. Например, при создании современной архитектуры, мебели, керамики, одежды проектировщики часто вдохновляются биообъектами. Сплавляя их формы, структуры, фактуры с современными технологиями, получают новые эпатирующие и интригующие объекты.

Дизайнер может также пользоваться абстрактными явлениями – музыкой, живописью, архитектурой, свободным потоком сознания, снами. Они дают яркий эмоциональный импульс для развития идей. В качестве импульса дизайнер может использовать и психологические явления; он фокусируется на атмосфере воображаемых условий, на эмоциях, которые ощущаются в этих условиях, и преобразует их в графические решения объекта. Метод ассоциаций предназначен для развития абстрактного воображения. Его освоение развивает ассоциативное мышление дизайнера и позволяет находить идеи во всем, что его окружает.

Чаще всего дизайнеры проектируют форму, соответствующую содержанию (характеристикам объекта). Но есть стайлинг, украшающий технический объект декоративной росписью или необычной формой или гипертрофирующий функциональные детали с тем, чтобы создать определенные ассоциации, напоминание о чем-либо. Используя метод ассоциаций, дизайнер «одевает» дизайн-объект в новую «одежду», чтобы придать объекту новый образ, привлечь внимание потребителя, заинтересовать его. Метод ассоциаций используется во многих других креативных методах: аналогии, стилизации, фокальных объектов, мозгового штурма, совмещения несовместимого, гиперболизации, игры, карикатуры.

### ***Контрольные вопросы***

1. Что способствует развитию ассоциирования?
2. Каким образом происходит ассоциирование?

### ***Задания***

1. Разработайте дизайн-объект по любой яркой ассоциации.
2. Разработайте дизайн-объект по ассоциации с любимой музыкой.

### **Метод фокальных объектов**

Ассоциации выстраиваются сами по себе, когда дизайнер «насыщен» яркими впечатлениями от действительности, они при этом плавно перетекают в новые образы. Известные мировые дизайнеры путешествуют по миру, посещают музеи, изучают культуру других народов, альбомы по искусству, чтобы «насытиться» новыми впечатлениями. Когда в конкретный момент нет таких условий, а перед дизайнером стоит задача создать что-то новое, он пользуется самым примитивным методом – методом фокальных объектов.

Название метода определяется тем, что внимание дизайнера *фокусируется* на определенном дизайн-объекте или на детали объекта, для которого необходимо создать новый образ или интерпретацию. Затем внимание дизайнера *фокусируется* на 3-5 случайно выбранных отвлеченных объектах, находящихся либо в поле зрения дизайнера, либо в «случайно плавающих в сознании мыслях». Можно также открыть любую книгу и выбрать 3-5 случайных существительных, взять иллюстрированный журнал и вдохновиться каким-либо изображением. После этого разрабатываемый объект совмещается со случайно выбранным изображением или с его отдельной характеристикой.

Идея метода состоит в том, что если на совершенствуемый объект перенести признаки других, случайно выбранных объектов, то резко возрастает число неожиданных образных, конструктивных или технологических решений.

Алгоритм метода фокальных объектов определяет следующий порядок действий:

1. Выбор фокального объекта.
2. Выбор трех-пяти случайных объектов.
3. Составление для каждого случайного объекта признаков, их характеризующих, и перенесение какой-либо характеристики: формы, фактуры, структуры, цвета или технологии на интересующий объект.
4. Генерирование идей путем присоединения к фокальному объекту признаков случайных объектов.
5. Развитие и доработка полученных сочетаний путем свободных ассоциаций.
6. Оценка полученных идей и отбор полезных решений.

### **Контрольные вопросы**

1. Что может являться импульсом для развития идеи дизайнера?
2. Какие импульсы вдохновляют вас на создание нового изделия?

### **Задания**

1. Разработайте дизайн-объект, используя любой предмет из окружающей обстановки.
2. Разработайте дизайн-объект, используя случайное слово или его характеристики из любой книги.

### **Метод прямой аналогии**

Этот метод построен на закономерностях ассоциативности мышления. Если метод ассоциаций – это свободное слияние различных объектов, при котором дизайн-объект только напоминает о другом объекте, то метод аналогии – это конкретное использование в проектируемом объекте аналогичных конструктивных, технологических и образных решений объектов из других отраслей деятельности.

### ***Контрольные вопросы***

1. Чем отличается метод аналогии от метода ассоциаций?
2. По каким характеристикам объекта дизайнер может использовать аналогии?

### ***Задание***

1. Спроектируйте объект интерьера с использованием архитектурной конструкции.
2. Спроектируйте объект интерьера с использованием нехарактерной для него формы

### **Личная аналогия или метод эмпатии**

Этот метод заключается в отождествлении себя с проектируемым объектом. Дизайнеру необходимо учиться вживаться в образ совершенствуемого изделия, погружая себя в условия его функционирования и пытаясь представить возникающие при этом ощущения, успешность или неудачу функционирования. Это позволяет выявить ряд факторов, связанных с решением проблемы, но обычно ускользающих от внимания.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какое театральное качество использует дизайнер по костюму в методе эмпатии? Что дает ему это качество?
2. Как может трансформироваться стакан или кружка в зависимости от назначения?

### ***Задание***

Разработайте дизайн-объект при условии его необычного использования: при совмещении функций с другим объектом.

### **Фантастическая аналогия**

Метод фантастической аналогии заключается в использовании фантастических или парадоксальных образов при разработке дизайн-объекта, «одевании» его в необычную форму. Можно помещать объект в космические условия или условия других планет, чтобы раскрепостить свою фантазию. Этот метод развивает умение преодолевать психологические барьеры, нейтрализует инертность мышления, учит смелости и свободе выражения дизайнерской мысли. Делается это для того, чтобы максимально абстрагироваться от реальных условий и выпустить фантазию на волю.

### ***Контрольные вопросы***

1. Необходима ли в методе фантастической аналогии критическая оценка?
2. Насколько необходимо использование фантастических идей в повседневной жизни?

### **Трансформированная аналогия, или метод неологии**

Это метод производный от аналогии, заключается в использовании чужих идей в своей интерпретации. В чистом виде чужие идеи использовать нельзя. Необходимо их трансформировать, вносить авторские изменения, использовать новые материалы, технологии, перекомпоновку, колористическое решение. В процессе заимствования необходимо поставить следующие вопросы (и ответить на них): что нужно изменить в прототипе? что можно улучшить в прототипе? каким образом? что интересного в прототипе? как это можно использовать в своих целях? Использование прототипа, заимствование без изменения чревато профессиональным скандалом и обвинениями в плагиате. С другой стороны, мода – это заимствование и тиражирование актуальных идей до тех пор, пока не наступит психологическое перенасыщение.

Метод неологии состоит также в поиске сходных чужих идей (журналы мод, выставки, показы моделей одежды, посещение магазинов, бутиков, оптовых рынков), в тщательном анализе их достоинств и недостатков. Применение этого метода позволяет решить трудную задачу, используя чужой опыт проектирования. Необходимо

посмотреть, как справляются с этой задачей другие дизайнеры, их пути могут стать толчком для выдвижения видоизмененных или совершенно новых идей. Используя чужой опыт, дизайнер получает импульс для дальнейшей работы.

### ***Контрольные вопросы***

1. На каком этапе становления дизайнерского профессионализма данный метод актуален?

2. Назовите имена дизайнеров, авторитетных для вас.

### ***Задание***

Трансформируйте или доработайте 2-3 любых дизайн-объекта.

### **Бионическая аналогия или бионический метод**

Это метод заимствования аналогичных решений из природных объектов. Он заключается в анализе конкретных объектов бионики и использовании в дизайн-объекте бионических форм, фактур, рисунков, конструкций (способов работы органов или выполняемых действий). Например, механика крыльев летучих мышей использовалась при разработке складного зонта.

Бионический подход в дизайне позволяет получить неординарные конструктивные решения, новые свойства поверхностей, фактур, конструктивных структур. Кроме того, этот метод направляет пристальное внимание дизайнера к объектам природы, позволяет увидеть в них интересную идею, принцип, способ.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какие «биоидеи» используют современные дизайнеры наиболее часто?

2. Какие природные идеи вдохновляют вас?

### ***Задание***

1. Нарисуйте любой природный рисунок, примените его на своем дизайн-объекте.

2. Нарисуйте любимого животного; используя его форму, окраску или фактуру спроектируйте дизайн-объект.

### **Историческая аналогия, или метод историзма**

Это заимствование аналогий из исторических источников. Заимствоваться могут: силуэт, конструкция, технология, форма, декор. Они используются как цитаты, актуальные для современного дизайна. Метод историзма отличается от метода символической аналогии, где необходимо в обобщенной форме представить исторический объект.

### ***Контрольные вопросы***

1. Назовите периоды в истории зарубежного костюма, когда европейцы использовали идеи античности.

## 2. Где и как современная мода использует исторические художественные стили?

### **Метод сценирования**

Это метод проектирования в воображаемых условиях. Он используется как прием в методах личной и фантастической аналогии. В личной аналогии дизайнер вживается в дизайн-объект или образ клиента и проигрывает в уме ситуацию, для которой проектируется объект. В фантастической аналогии дизайнер помещает себя или придуманного героя в фантастические условия. Аналогично необходимо помещать себя также и в реальные условия, для которых проектируется объект. Метод сценирования помогает вникнуть в условия окружающей среды и вероятной психологической атмосферы и представить игру объекта в этих условиях.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Зачем дизайнер придумывает фантастические объекты?
2. Зачем дизайнеру необходимо помещать себя в воображаемые условия?

### **Метод игры**

Многие эвристические методы дизайна основаны на игре – это методы деконструкции, перестановки, инверсии, трансформации, совмещения несовместимого, фокальных объектов, аналогии и др. Они предлагают эпатировать окружающих, вызвать интерес, нарушить правила. Это методы свободного манипулирования формой и конструкцией объекта. Без игры невозможно создание новых объектов. Игра дает возможность свободного поиска новых решений.

Свободный дух, театральность, риск, забава, незавершенность — все это игровые элементы. Некоторые дизайнеры специально выпускают незавершенные или незакомпонованные объекты, чтобы потребитель сам завершил их по своему усмотрению.

Игра всегда связана с инновационной деятельностью, она вызывает смену модных идей, объектов, образов, стимулирует поиск. Стиль игры может быть строгим или веселым. Некоторые дизайнеры создают объекты шуток.

### ***Контрольные вопросы***

1. Расскажите о моделях одежды, в которых вы использовали игру?
2. Что такое эпатаж?

### **Метод карикатуры**

Это метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного, приводящий к нахождению нового, неожиданного решения. Этот метод наводит на парадоксальные ассоциации, эпатирует, шокирует.

### ***Контрольные вопросы***

- 1 В каких ситуациях уместен данный метод?
2. Какие качества должны быть развиты у дизайнера, чтобы работать в данном методе?

### ***Задания***

1. Разработайте абстрактный костюм-карикатуру.
2. Разработайте костюм-карикатуру на себя.

### **«Метод складного ума», или метод выяснения мнения «других»**

Это метод маркетинговых исследований, когда обобщается мнение определенной группы потребителей, на которую ориентирован дизайн-объект. Востребованность дизайн-объекта напрямую зависит от направленности на конкретную социальную группу, учета ее ценностей и потребностей. «Метод складного ума» дизайнер использует также, когда просит знакомых и родственников оценить свои дизайн-объекты. Вопросы могут звучать следующим образом: «Нравится ли вам объект?», «Есть ли здесь недостатки?». На основе множества высказанных замечаний определяется оптимальный вариант решения проектной задачи.

Чтобы продвинуть свой дизайнерский продукт на рынке сбыта, дизайнеру необходимо учесть мнение будущих покупателей. Предпроектные исследования - сбор информации в литературе и Интернете, опросы, интервью, изучение аналогов - помогают сформировать цели проекта. Все это приводит к появлению новой информации и прояснению ситуации. Например, дизайнер спроектировал несколько интерпретаций одной модели, из всех ему нравится одна, а большинство респондентов выбирает другую. В этом случае для дизайнера, необходимо выполнить волю потребителей, а не реализовать свои творческие амбиции. Опираясь на мнение потребителей, дизайнер творит более продуктивно и востребовано.

Захотели бы вы приобрести данную вещь?

Что неучтено в данной модели?

Как бы вы улучшили данную модель?

Какой новый внешний вид данной вещи был бы интересен для вас?

**Контрольные вопросы**

1. Используете ли вы данный метод? До изготовления изделия или после?
2. Какие вопросы вы ставите?

**Метод эргономики**

Это метод проектирования изделий, максимально соответствующих форме тела человека: стул со спинкой, повторяющей изгибы спины человека, дверная ручка, ручка для письма или ручка посуды, повторяющая изгибы руки. В принципе в любых объектах, плотно соприкасающихся с телом человека, учитываются его пропорции, но в методе эргономики удобство ищет максимального соответствия.

**Метод hi-tech**

Это метод высоких технологий. К нему относится использование новых материалов с необычными функциональными свойствами или визуальными спецэффектами, например, световоды и светодиоды, высокоэластичные материалы и высокопрочные металлы, синтетические пластики. Существуют материалы с жидкими кристаллами, меняющие свой цвет при нагревании или при разных углах зрения, высвечивающие надписи и рисунки, светоотражающие материалы, глины, лаки, краски.

**Контрольные вопросы**

1. Какие приемы характерны для метода hi-tech?
2. Какие новые материалы вы знаете?

**Задания**

1. Разработайте костюм в любом стиле с использованием рисунков или символов высоких технологий.
2. Разработайте костюм в стиле hi-tech.

**Коллективный метод «мозговой атаки»**

Это метод генерирования идей коллективом разных профессионалов в очень сжатые сроки. Он основан на предположении, что среди большого числа идей может оказаться несколько хороших. Этот метод продуктивен, если перед специалистами стоит некая неразрешимая проблема. Для этого собирается коллектив представителей разных профессий, которые не связаны с решением данной проблемы, но которые способны высказать необычный взгляд на проблему и предложить неожиданное решение. Они собираются в каком-нибудь не связанном с производством месте (пароход, хижина в горах, дача и т. д.), чтобы атмосфера производства не оказывала на них давящего воздействия. При этом соблюдается несколько условий:

1. Задачу начинает решать группа «генераторов идей», которая должна в течение выделенного времени (обычно 20 – 40 мин.) предложить как можно больше идей. При этом в процессе «штурма», наряду с рациональными, практичными могут выдвигаться и идеи фантастические, явно ошибочные, бесполезные и шуточные, которые играют роль катализаторов, стимулируют процесс генерации. Процесс «штурма» нужно организовать и проводить таким образом, чтобы вызвать бурный поток идей, выдвижение которых должно следовать непрерывно, развиваясь, дополняя и взаимно обогащая друг друга. Идеи выдвигаются бездоказательно, на их выдвижение отводится

не более 2 мин. (здесь используется творческий прием активизации мышления за счет мобилизации психических сил и ограничения во времени). Важнейшим признаком процесса генерирования идей является категорический запрет всякой критики, не только явной словесной, но и скрытой – в виде скептических улыбок, мимики, жестов и т.д.

2. Выдвинутые в результате «штурма» идеи передаются в группу «экспертов идей», которая внимательно рассматривает и анализирует сущность каждой идеи, проводит их экспертизу и отбор наиболее оригинальных и эффективных. На этом этапе рекомендуется предельно обоснованно принимать решение о непригодности идеи, даже той, которая считается несерьезной, фантастической (нереальной) или абсурдной. Нужно стремиться из каждой идеи извлечь рациональное зерно. Может быть, даже развить высказанную идею. Если она отвергается, следует еще раз задать себе вопрос: «А почему все-таки это плохо?»

3. Руководитель обеспечивает соблюдение правил проведения «мозгового штурма». Он должен управлять процессом коллективного поиска решения, направлять работу в нужное русло без приказаний и критики. Руководитель должен так организовать процесс «штурма», чтобы он проходил активно, непрерывно, одна идея следовала за другой без пауз, чтобы, наряду с рациональными идеями, высказывались и заведомо фантастические, идеализированные. Для этого руководитель может задавать различные вопросы – например, используя списки контрольных вопросов, подсказывать или уточнять некоторые моменты, самостоятельно высказывать идею, добиваясь переключения процесса поиска решения, скажем, с практического направления на фактическое. Активизировать процесс генерирования идей можно также путем использования ряда специальных приемов, издавна применявшихся изобретателями – например, «инверсия» – сделай наоборот, «аналогия» – сделай так, как это сделано в другом решении, «эмпатия» – считай себя частью совершенствуемого объекта и выясни при этом свои чувства, ощущения, «фантазия» – сделай нечто фантастическое.

4. Если в результате «штурма» удовлетворяющее решение не получено, можно процесс поиска повторить, но желательно с другим коллективом. Когда же задачу «штурмуют» повторно тем же коллективом, то ее необходимо сформулировать в другом, более широком, аспекте, чтобы сделать первоначально поставленную задачу неузнаваемой. Это способствует новому направлению мыслей, позволяет получить новые идеи решения.

В основу метода «мозгового штурма» положен принцип разделения процессов генерирования идей и их экспертизы. Это позволяет устранять такие психологические препятствия, как боязнь критики. Реализация указанного принципа достигается тем, что сформированную перед началом штурма только в общих чертах задачу последовательно решают две группы, по 4 – 15 человек в каждой. Нежелательно включать в одну группу людей, присутствие которых может в какой-то степени стеснять других – например, руководителей и подчиненных. Целью первой группы является только выдвижение идей решения задачи. В состав ее включают людей, склонных к абстрагированию, обладающих чувством новизны и фантазии, способных генерировать идеи, поэтому их называют «генераторами идей». Вторая группа осуществляет экспертизу идей, выдвинутых в результате «штурма», устанавливает степень их ценности с позиции оригинальности решения, экономичности и практической целесообразности. Вторую группу называют «экспертами идей», в ее состав включают людей, обладающих аналитическим, критическим складом ума.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какие условия необходимы для проведения «мозговой атаки»?
2. Почему разделяются процессы генерирования и критики идей?

### **Индивидуальный метод мозговой атаки**

Каждый из нас един в трех лицах: «фантазер», «критик» и «практик». Проектируя новое изделие, необходимо учесть множество требований и решить много задач, но в мышлении человека часто наблюдается однобокость: то «практик» бывает чересчур робким; то безудержный «фантазер» не может сосредоточиться, набраться терпения и воплотить хоть одну идею до конца; то «критик» не дает придумать что-либо, так как сразу пресекает все фантазии. Для успешного решения необходимо включить все три своих Я, чтобы они работали на одну цель. Для этого следует «включать» их последовательно.

День первый. Дайте волю «фантазеру», пусть он работает без передышки, придумает несколько вариантов решения проблемы и претворения данного решения в жизнь. В это время полностью отключите своего критика, иначе он не даст развернуться вашей фантазии, и все усилия будут потрачены зря.

День второй. Теперь вашему «критику» есть из чего выбирать. Среди нескольких сотен идей наверняка найдется десяток простых и удачных проектов.

День третий. Время вступить в игру «практику». Лучшие решения отобраны, осталось воплотить их в жизнь.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какова последовательность индивидуальной «мозговой атаки»?
2. Почему необходимо разделить процесс на три дня?

### **Комбинаторные методы**

Комбинаторика – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске комбинаций (композиционных вариантов) таких типизированных элементов формы как пространственные, конструктивные, функциональные и графические структуры. Комбинаторные методы – это трансформация, кинетизм, комбинирование рисунков на плоскости при создании геометрических, узорных, растительных композиций орнаментов; комбинирование типизированных стандартных элементов – модулей при создании целостной формы; комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы.

Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переворотом, организацией ритмов.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие элементы одежды можно комбинировать?
2. Как вы применяли данный метод в своей практике?

#### ***Задания***

1. Разработайте композицию платья из двух контрастных тканей.
2. Разработайте композицию костюма из двух разнотональных тканей.
3. Разработайте композицию платья или юбки из трех цветов.

### **Метод коллажа или мозаики**

Частным методом комбинирования является метод коллажа – составление объекта из целостных модулей или кусков произвольной формы других объектов, гармоничных по цвету и подходящих по толщине. Куски «лепят» форму изделия либо встык с зазором различной величины, либо накладываясь друг на друга.

### ***Контрольные вопросы***

1. Что такое коллаж?

### ***2. Задания***

1. Разработайте композицию в технике пэчворк.

2. Разработайте композицию в технике настрачивания.

### **Метод перестановки**

**Метод перестановки** предполагает перестановку, перекомпоновку конструктивно-функциональных элементов или их замену. Этот прием получил широкое применение в проектной практике как наиболее простой и дающий достаточно неожиданные результаты. В процессе перекомпоновки исходный объект можно довести до гротеска, абсурда и затем обнаружить необычное или даже рациональное решение.

### **Метод вставок**

Это врезание в простую форму декоративных или функциональных деталей. Вставки могут быть другой фактуры или материала и не менять исходную форму, но могут быть из основного материала гораздо большего размера, чем отверстие или разрез и существенно изменить первоначальную форму объекта. Число вставок может возрасти от одной – двух до такого числа, которое необходимо для создания определенной формы. Если использовать материалы с другой фактурой или цветом, то получаются необычные декоративные решения.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какие способы вставок вы знаете?

2. Какие виды вставок вы знаете?

### ***Задание***

1. Превратите простую форму изделия – в сложную с помощью вставок.

2. Не изменяя изделия конструктивно, декорируйте его необычными вставками.

### **Метод кинетизма**

Это метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы фактического или кажущегося, основанного на оптических иллюзиях или графических спецэффектах. Эффект движения можно создавать с помощью движущихся деталей или создавать иллюзию движения с помощью фактурных, нарисованных или конструктивных линий. Метод кинетизма заключается в создании динамичной формы, декора, рисунков.

Ярким представителем идей кинетизма и оп-арта является французский художник Виктор Вазарели. С помощью деформации простые геометрические фигуры на плоскости в черно-белой графике он превращает в объемные на основе иллюзий зрительного восприятия. Его картины явились толчком для создания книг со зрительными иллюзиями.

Идея кинетического рисунка позволяет создать необыкновенные и парадоксальные эффекты графики. Кинетизм дает возможность создать мощную динамику внутри статичной формы.

### ***Контрольный вопрос***

1. С помощью каких приемов можно создать эффект движения формы?

### **Трансформация**

Transformatio – превращение. Это метод создания трансформирующегося объекта или группы объектов с возможностью перекомпоновки. Процесс трансформации определяется превращением одной формы – в другую. Процесс превращения позволяет играть с объектом, манипулировать им, получать многообразные формы, вследствие чего изделие не надоедает и срок его эксплуатации продлевается.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие изделия-трансформеры вы знаете?
2. Какие способы трансформации вы знаете?

#### ***Задания***

1. Разработайте пальто или куртку-трансформер.
2. Разработайте модульное изделие-трансформер.
3. Разработайте изделие с трансформирующимися деталями.

### **Метод объекта-монолита**

Это метод проектирования объекта из листа материала любой формы. Исходная плоская форма с помощью преобразований превращается в объемную и выполняет утилитарную функцию. Таким методом делают столы и стулья из формоустойчивого пластика, который предварительно нагревают. Сюда же относится различная упаковка из бумаги и картона. Объемная форма получается либо за счет только складывания-оригами, либо за счет усложнения формы листа и использования надрезов.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какой метод конструирования используется при создании одежды из целого куска ткани?
2. Какие материалы можно использовать для создания «быстрой» одежды?

### **Модульный метод проектирования**

Модульный метод проектирования позволяет создавать многообразные объекты из одинаковых модулей (кирпичиков) или из небольшого разнообразия различных модулей. Наличие унифицированных узлов и деталей и соединение их в различных сочетаниях позволяют преобразовывать конструкции одних изделий в другие. Основной принцип унификации – разнообразие продуктов дизайна при минимальном использовании унифицированных элементов (модулей). Модуль может быть законченным изделием или являться составной частью изделия, в том числе другого функционального назначения.

Модуль – это исходная единица измерения, которая повторяется и укладывается без остатка в целостной форме (объекте). Возможность из ограниченного числа элементов создавать разнообразные и необычные произведения дизайна и искусства – вдохновляет дизайнеров и художников. Многие национальные орнаменты создаются из небольшого набора элементов. Этим приемом пользовались всегда и в архитектуре, и в прикладном искусстве.

Модули могут быть простой геометрической формы или сложной: в виде цветов, листьев и т.д.

### **Метод деконструкции**

Метод деконструкции был предложен японскими дизайнерами Ё. Ямамото и Р. Кавакубо в начале 1980-х гг. (рис. 21), затем разработан представителями «бельгийской школы» в дизайне одежды (Д. ван Ноттен, А. Домельмейстер), его использовали Жан-Поль Готье и Джон Гальяно.

Метод деконструкции заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой, ломание привычных представлений о конструкции изделия. Работы японских дизайнеров оказали сильнейшее влияние на модельеров Европы, которые с интересом использовали асимметричный крой, неровные края одежды; разрывы, всевозможные прорезы и отверстия; деление конструкции на правую и левую половины; застежки в нетрадиционных местах.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какие дизайнеры придумали метод деконструкции?
2. Какой стереотип преодолевает метод деконструкции?

### ***Задание***

1. Разработайте деконструктивное изделие.
2. Разработайте деконструктивные отделочные детали на любом объекте.

### **Метод инверсии**

Это метод «переворота», проектирования «от противного». Если перевернуть объект, он приобретает новый вид или даже функцию. Возможность игры с объектом дает потребителю эмоциональный импульс.

### ***Контрольные вопросы***

1. Что обозначает понятие «инверсия»?
2. Какой стереотип преодолевает метод инверсии?
3. Какие виды инверсии вы можете выделить?

### ***Задания***

1. Разработайте варианты инверсии одного изделия.

### **Метод интеграции**

Интеграция (от лат. integration – объединение, совмещение, сокращение и упрощение функций и элементов в одну систему). Это слияние деталей или нескольких объектов в один.

### ***Контрольные вопросы***

1. Что обозначает понятие «интеграция»?
2. Проанализируйте иллюстрации, представленные в данном методе и расскажите какие приемы интеграции деталей и изделий здесь используются.

### ***Задание***

1. Разработайте варианты интеграции отделочных деталей изделия.
2. Разработайте варианты интеграции двух изделий.
3. Разработайте варианты интеграции отделочной детали с изделием.

### **Метод дифференциации**

Дифференциация (от лат. different – различие) – разделение функций и элементов системы: ослабляются функциональные связи между частями изделия, повышается степень их свободы, происходит их отделение от основного изделия или превращение в самостоятельное изделие. Этот метод по своему принципу противоположен предыдущему.

### ***Контрольные вопросы***

1. Что означает метод дифференциации?
2. Какие виды дифференциации вы можете выделить?

### ***Задание***

1. Разработайте варианты отделения частей изделия.
2. Разработайте варианты отделения отделочных деталей от изделия.

### **Метод модернизации изделия**

Используется для морально устаревших вещей. Он заключается в составлении полного, максимально развернутого перечня недостатков данного изделия. Необходимо выяснить, чем, например, устаревший жакет отличается от современного: проанализировать длину жакета и рукавов, степень прилегания к фигуре, оформление линии плеча, проймы, низа изделия. После этого внести необходимые изменения, применить современную декоративную отделку, добавить, убрать или поменять детали.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какие параметры изделия анализируются при необходимости его модернизации?
2. Использовали ли вы в своей практике данный метод? Что и как вы переделывали?

### ***Задания***

1. Если вы уже перешивали изделие, нарисуйте его до и после модернизации. Придумайте еще три-четыре варианта.
2. Модернизируйте простую классическую вещь (майку, футболку, жакет).

### **Метод «вред – на пользу»**

Этот метод преобразования дефекта в элемент декора или конструкции вещи, он позволяет вещам прожить вторую жизнь.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какие способы решения проблемы вы можете предложить, если к вам пришел клиент с новым дорогим, но ставшим узким для него платьем?
2. Какие способы решения проблемы вы можете предложить, если к вам пришел клиент с короткими брюками, которые необходимо удлинить?

### ***Задания***

1. Разработайте прием для удлинения короткой юбки или брюк.
2. Разработайте прием для расширения узких брюк, кроме приема лампас.
3. Модернизируйте испорченную утюгом или пятном вещь.

## **Метод «эффекты наслоений»**

Наслоение перфорированных, прозрачных и полупрозрачных материалов в объекте. С помощью такого метода можно получить необычные спецэффекты.

### ***Контрольные вопросы***

1. Какие современные и исторические приемы многослойности вы знаете?
2. Каких эффектов можно добиться, накладывая друг на друга различные слои?

## **Прием местного качества**

Это метод укрепления участков, подвергающихся сильному напряжению. Разные части объекта должны иметь разные функции и характеристики, наиболее соответствующие их работе. В связи с этим технологическая обработка изделия на разных участках изделия различается по степени основательности. Например, обработка усиливается в местах наибольших нагрузок. Данные технологические приемы могут также выполнять декоративную роль.

## **Метод мультиплицирования (размножения)**

Латинское multiplier означает умножение. Данный метод предполагает многократное использование однородных элементов: Этот метод позволяет создавать необычную фактуру.

## **Метод асимметрии**

Использование этого метода предусматривает сознательный переход от симметричной формы – к асимметричной. Из чисто интуитивных соображений человек стремится к симметричности, упорядоченности, создавая различные изделия. Иногда отход от привычных симметричных форм позволяет внести динамизм и креативный вид объекта, эпатажу публику. Этот метод удобен для трансформации и модернизации морально устаревших вещей.

### ***Контрольные вопросы***

1. Что вносит асимметрия в изделие?

## **Метод обобщения**

Используется при разработке фирменного знака, рекламного плаката в быстрых творческих набросках объектов, в малой керамической скульптуре. В данном методе прибегают к приему абстрагирования от мелких несущественных деталей и передаче основных линий формы, иногда символически и несколько утрированно

(преувеличенно). Это экспрессивный рисунок, ярко передающий художественный образ несколькими лаконичными, красивыми линиями или пятнами.

#### ***Контрольные вопросы***

1. В каких видах работ дизайнер использует метод обобщения?
2. Что важно не потерять, чтобы в процессе обобщения образ объекта остался узнаваемым?

#### **Метод стилизации**

Наиболее актуальный на сегодняшний день. Профессия стилиста отделилась от профессии дизайнера. Если дизайнер сам придумывает новую форму дизайн-объектов, то стилист компокует объекты, создает стиль, образ, костюма или интерьера. Стилист может стилизовать объект с помощью деталей в историческом стиле или любом другом.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Что означает стилизация?
2. Чем отличается стилист от дизайнера?

#### **Метод управления вниманием**

Это сознательное проектирование дизайнером композиционных центров в необходимых, выигрышных местах и отвлечение внимание от несущественных сторон объекта или даже дефектов.

#### **Метод гиперболизации**

Это сознательное преувеличение части объекта или детали, или самого объекта с целью создания нового образа.

**Метод минимизации** – это метод сильного уменьшения изделия или детали с целью создания необычного декора.

### ***Контрольные вопросы***

1. В каких случаях уместен метод гиперболизации?
2. Какой метод является противоположным данному?

### ***Задания***

1. Нарисуйте любой объект. Представьте, какую функцию он мог бы выполнять, если его увеличить до больших или огромных размеров.
2. Нарисуйте любой объект. Представьте, какую функцию он мог бы выполнять, если его уменьшить.
3. Увеличьте или минимизируете деталь или часть объекта.

### **Метод совмещения несовместимого**

Совмещаться могут несовместимые на первый взгляд стили, материалы, детали, декор. Этот метод рождает не только новый внешний вид дизайн-объекта, но может объединять разные объекты в единое целое ранее не существовавшее.

### ***Контрольные вопросы***

- 1.

### ***Задания***

1. Разработайте варианты совмещения разнотилевых объектов.
2. Разработайте варианты изделий из необычных материалов.

### **Метод перфорации**

Это «продырявливание» готового изделия с целью декорирования. Отверстия могут иметь форму орнамента, рисунка или абстрактной композиции, они создают эффект кружева. Этот метод используется для создания декоративной фактуры верхнего слоя, через который может быть виден второй слой или другие спецэффекты. К этому методу относится не только продырявливание, но и создание «кружевного» материала-конструкции.