



# ВВЕДЕНИЕ В ТЕОРИЮ ДИЗАЙНА

Лекции – 9 занятий

Практика – 9 занятий

Лабораторные работы – 4 занятия

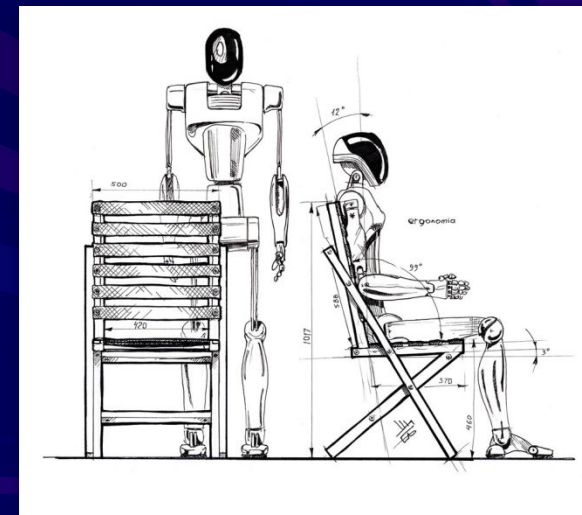


# ФИЛОСОФИЯ ДИЗАЙНА

система взглядов и концепций,  
которые изменяются с развитием  
человеческого общества и зависят

от

- - строения человека и его физиологии;
- - уровня развития науки, техники и технологий;
- - уровня развития общества, его моральных и культурных ценностей.





Вот, посмотрите на эволюцию телефона - от первой телефонной станции до наших браслетов

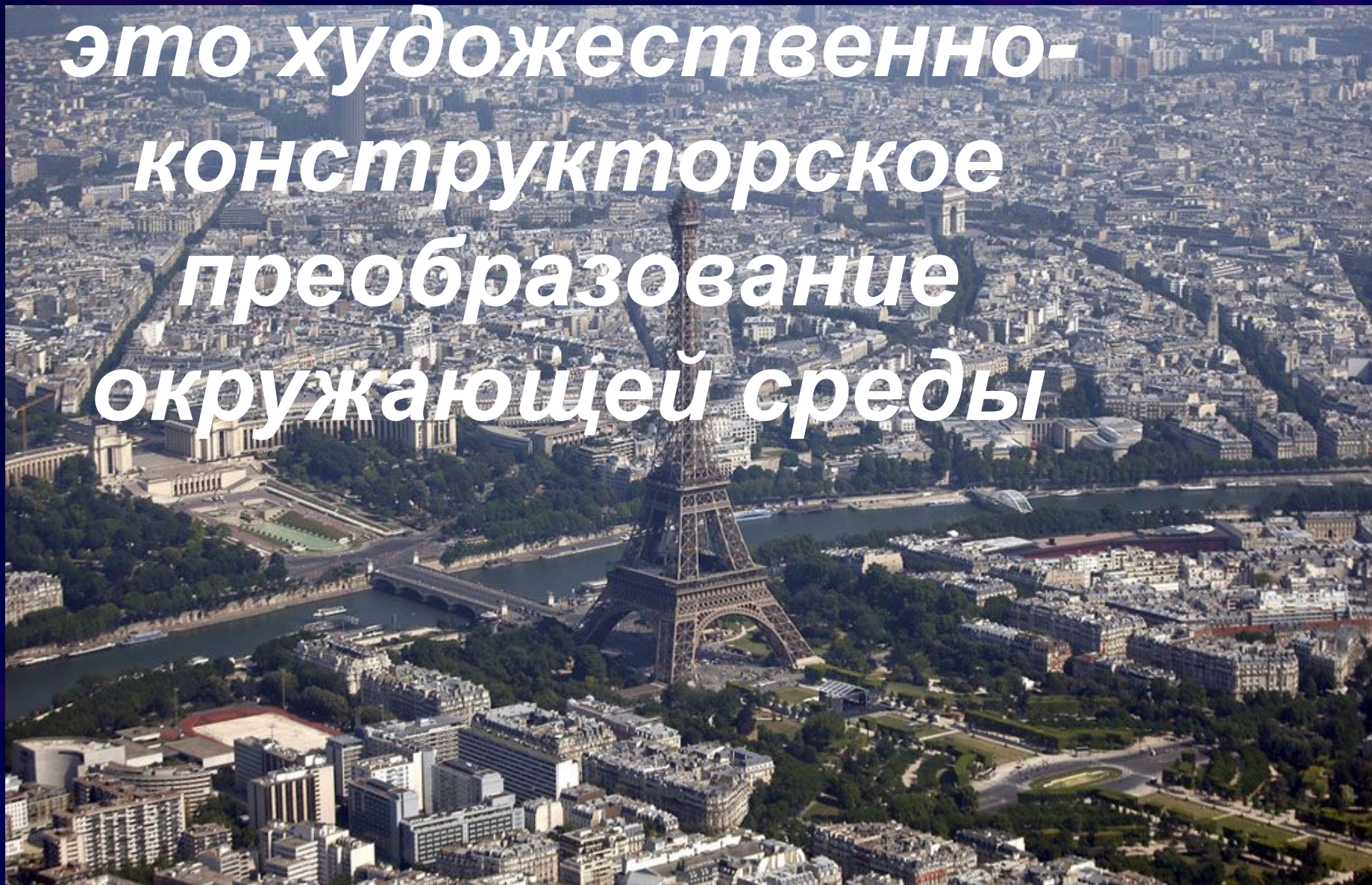
Первые телефоны были очень громоздкими, а сигналы передавались по проводам.

The diagram illustrates the evolution of communication technology. It starts with a large telephone exchange station where several women are operating. Below this, a sequence of devices is shown: a large wooden telephone, a rotary phone, a push-button phone, a cordless phone, a flip phone, a candy-bar phone, and a smartphone. To the right is a red and white circular logo. Below the sequence, there are three circular illustrations: a man in a suit talking on a mobile phone, a hand wearing a smartwatch, and an elderly man with a beard talking on a mobile phone.



**Дизайн –**

**это художественно-  
конструкторское  
преобразование  
окружающей среды**



# Осознание потребности и возможности проектного изменения окружающей среды

- **- определяется проблема, требующая преобразования, и формулируется цель такого преобразования;**
- **- ставятся задачи, обеспечивающие достижение цели;**
- **- осуществляется планирование, определяются методы и приемы решения каждой конкретной задачи;**
- **- осуществляется собственно решение задачи;**
- **- проводится оценка достижения поставленной цели, анализ причин успеха и неудач, в последнем случае разрабатываются условия их устранения (обратная связь).**

2200 лет назад Архимед зашел в свою ванну и воскликнул «Эврика!». Это был момент, когда к нему в голову пришла идея **решения мучившей его проблемы.**

То есть, идею можно найти в месте доступном каждому — в **повседневной жизни.**



Кого-то из изобретателей и основателей подталкивали какие-то **неудобства, ограниченность ресурсов** или даже **трагедии.**

**Брэд Питт  
(Brad Pitt)**  
актер



за 2 недели до окончания высшего образования увидел, что быть актером лучше, чем выпускником

**Бен Силберман  
(Ben Silberman)**  
основатель Pinterest



сделал 50 вариантов одной и той же сетки изображений

**Ник Вудман  
(Nick Woodman)**  
основатель GoPro



не смог сфотографировать себя на серфе

**Брайан Чески  
(Brian Chesky)**  
основатель Airbnb



зарабатывал, сдавая в аренду свой надувной матрас

**Сара Блейкли  
(Sara Blakely)**  
основатель Spanx



придумала корректирующее белье, продавая факсовые аппараты

**Семюэль Морзе  
(Samuel Morse)**



изобретатель телеграфа

письмо с известием о болезни жены пришло, когда она уже была мертва

**Ян Кум (Jan Koum)**  
основатель WhatsApp



не мог позволить себе звонок отцу на Украину

# КАК ЛЮДИ ПОНИМАЮТ, ЧЕМ ЗАНИМАТЬСЯ В ЖИЗНИ

Возраст

19

20

22

23

27

29

34

37

40

42

47

старт

**Ингвар Камрад  
(Ingvar Kamrad)**

основатель Ikea



не мог загрузить в машину стол и снял его ножки

**Билл Гейтс  
(Bill Gates)**

основатель Microsoft



понял, что ему нужно продавать свой продукт до того, как его делать

**Стив Джобс  
(Steve Jobs)**

основатель Apple



хотел, чтобы интерфейс его компьютера выглядел так же приятно, как каллиграфия на постерах в колледже

**Каресс Кросби  
(Caresse Crosby)**

изобретатель бюстгалтера



не могла вместить свои пышные формы в корсет

**Момофуку Андо  
(Momofuku Ando)**

изобретатель лапши быстрого приготовления



увидел, что в холодный день люди выстраиваются в очередь за супом

**Чип Уилсон  
(Chip Wilson)**

основатель Lululemon



заметил, что у женщин нет специальной одежды для йоги

**Дональд Фишер  
(Donald Fisher)**

основатель Gap

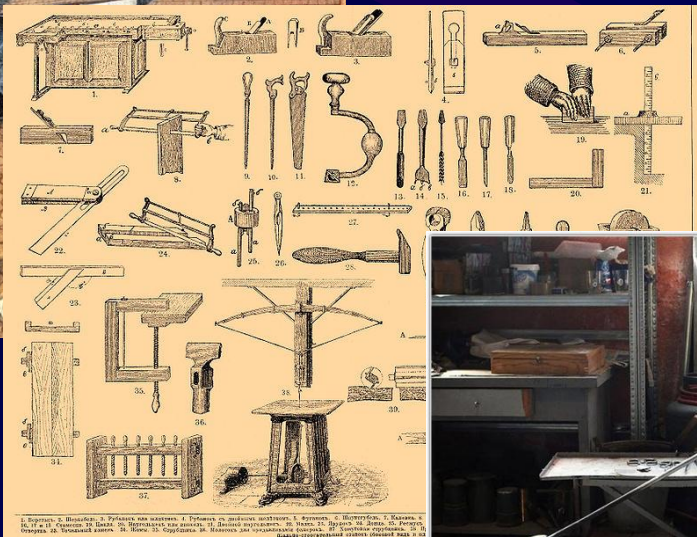
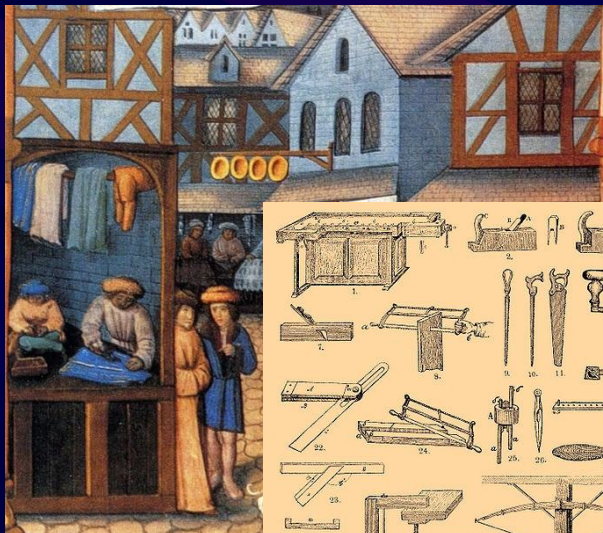


не мог найти магазина с джинсами, которые бы хорошо сидели

1. <https://www.pinterest.ru/>  
<https://ru.wikipedia.org/wiki/Pinterest;>
2. [https://ru.shop.gopro.com/Marketing/cameras/;](https://ru.shop.gopro.com/Marketing/cameras/)
3. [https://www.airbnb.ru/;](https://www.airbnb.ru/)
4. [https://www.spanx.com/;](https://www.spanx.com/)
5. [https://www.gap.com/;](https://www.gap.com/)
6. [https://shop.lululemon.com/;](https://shop.lululemon.com/)
7. <https://www.ikea.com/>



# РЕМЕСЛЕННОЕ ПРОИЗВОДСТВО



# ПОНЯТИЕ "КАНОНА"

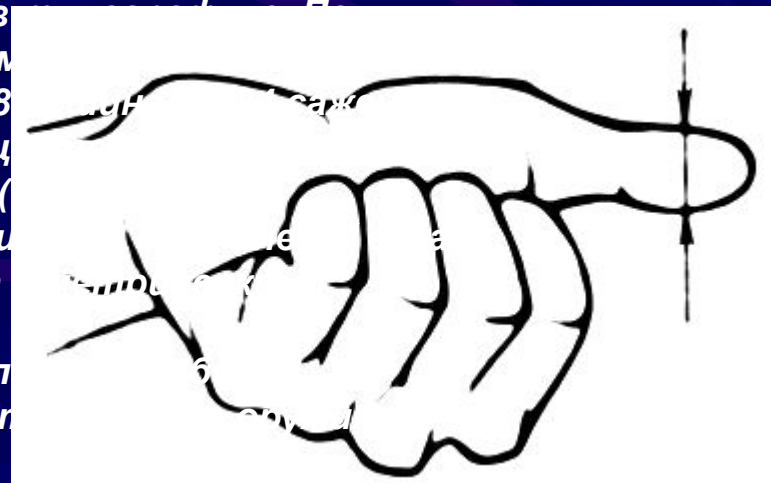
- *Канон (греч. κανών) - неизменная (консервативная) традиционная, не подлежащая пересмотру совокупность законов, норм и правил в различных сферах деятельности и жизни человека.*

Исследователи выводят происхождение греческого термина "канон" от западно-семитского слова qānoh/qāni, "тростник, камыш", обозначавшего в числе прочего тростниковый шест, использовавшийся в строительстве для точности измерений в качестве эталона длины.



# ДЮЙМ

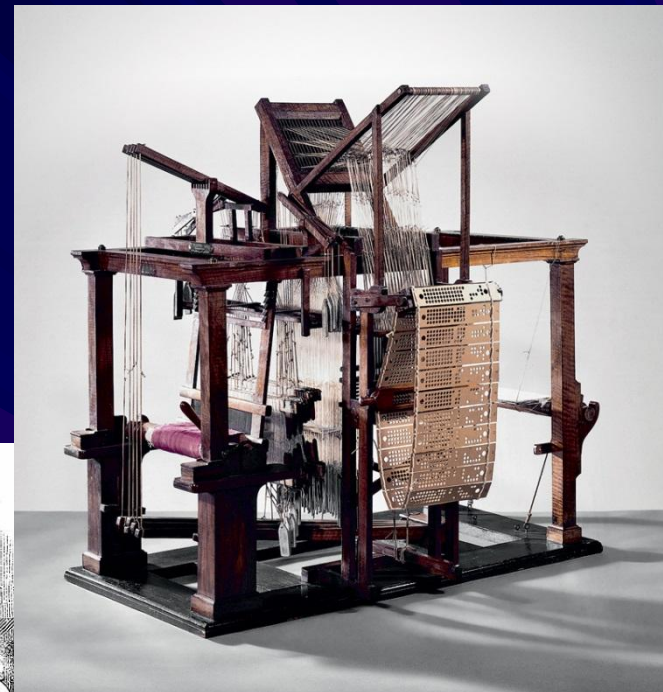
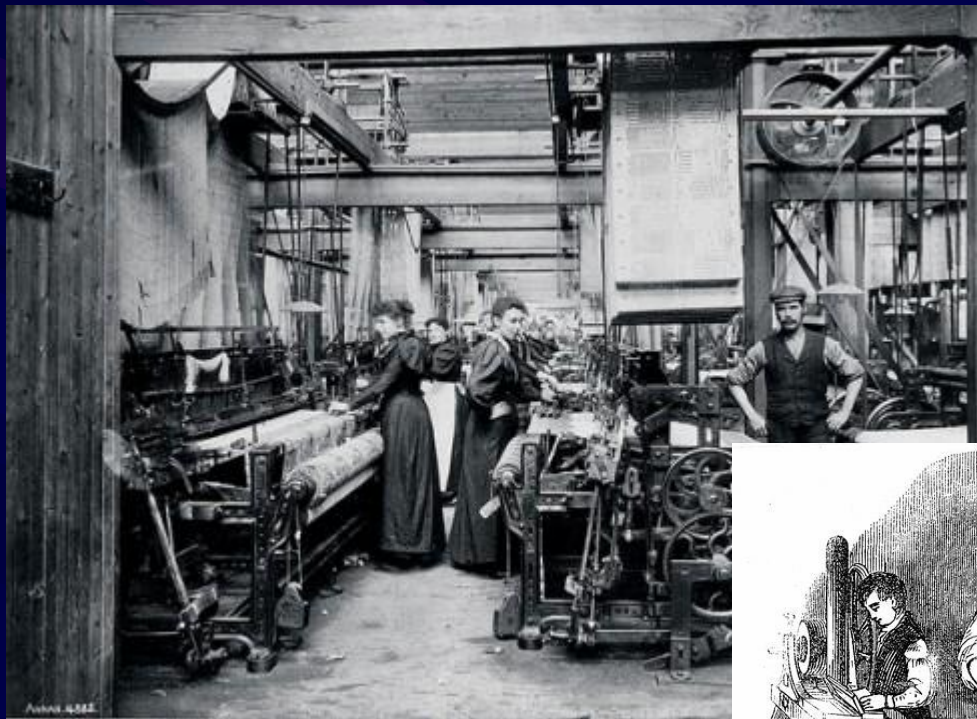
- Считается, что дюйм - это ширина большого пальца мужчины. Согласно другим легендам, дюйм был определён как  $\frac{1}{36}$  часть ярда, который, в свою очередь, был установлен как расстояние между кончиком носа и большим пальцем вытянутой вперёд руки у короля Англии Генриха I.
- Ещё одно предание связывает определение дюйма («законный дюйм») с длиной трёх сухих ячменных зёрен, вынутых из средней части колоса и приставленных одно к другому своими концами, что было определено актом короля Эдуарда I.
- В английском быту и теперь употребляется мера «ячменное зерно» (англ. *barleycorn*), равное одной трети дюйма. Здесь важно отметить, что обычно дюймы обозначают целыми числами и обыкновенными дробями (со знаменателями 2, 4, 8, 16), а не десятичными дробями.
- В русской и английской системах мер 1 дюйм = 10 линий («большая линия»)). Слово «дюйм» введено в русский язык Петром I в самом начале XVIII века.
- В России были наиболее известны английские дюймы (в том числе и под названием из языка-оригинала: *инш* (устар.), *инч* (устар., а также совр. жаргон) и французский дюйм;
- Первый чаще применялся в науке и технике, второй — в старой русской системе мер: 1 дюйм (равный английскому) =  $\frac{1}{12}$  вершка =  $\frac{1}{12}$  фута (равных английским) =  $\frac{1}{288}$  версты, однако в быту использовались преимущественно дюймы, а соразмерные им аршины (=  $\frac{7}{3}$  фута) и вершки (равные  $\frac{1}{12}$  дюйма). Параллельно с определением русского дюйма через английские существовало (также узаконенное) соотношение дюйма с метрическими единицами длины: 1 дюйм = 25,39954 мм.
- Неофициально выражались некоторые калибры артиллерийских орудий: известны «трёхдюймовки» — орудия калибра 76,2 мм), стволы которых называют «трёхлинейки» — 7,62 мм)



# ***ПРОМЫШЛЕННОЕ ПРОИЗВОДСТВО***

- применением машин и механизмов,
- рост производительности,
- разделение труда,
- появление массового производства,
- пересмотр принципов воспроизводства вещей,
- необходимость создания вещи с усредненными однотипными параметрами.

# РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА



# ***ПРОЕКТИРОВАНИЕ***

- особый процесс, предваряющий изготовление предмета и моделирующий его в знаковой форме (чертеж, макет, модель, спецификация, пояснительная записка и т.п.).

***Прототип - это образец изделия сходной функции, используемый для анализа и выработки проектной идеи***

# ***МАССОВОЕ ПРОИЗВОДСТВО***



# **ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН (начало 20 века)**

Специфический вид проектирования  
утилитарных изделий массового  
производства – удобных, надежных,  
красивых



# ДИЗАЙН – СОВОКУПНОСТЬ ЯВЛЕНИЙ

- Массовое машинное промышленное производство;
- Урбанизация;
- Развитие науки, техники, применение их результатов в повседневной жизни (электричество, телефон, транспорт и т.п.);
- Увеличение номенклатуры промышленных изделий и конкуренции производителей;
- Традиции и опыт различных групп населения;
- Архитектурное и инженерное проектирование;
- Изменения в искусстве (от классики к импрессионизму и постимпрессионизму);
- Кризис идеологических направлений, рождение нового мировоззрения.

# ДИЗАЙНЕРСКИЙ ПОДХОД

Комплексный учет формообразующих факторов:

1. Направленность проектирования на удовлетворение запросов потребителя.
2. Привязка к производственно-экономическим условиям.
3. Обеспечение коммерческого успеха от реализации продуктов производства.

# *УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ЗАПРОСОВ*

## ПОНЯТИЯ:

1. Высокие технико-функциональные параметры.
2. Удобство, комфорт и безопасность.
3. Гармоничность формы.
4. Соответствие окружающей среде

# ***ПРОИЗВОДСТВЕННО- ЭКОНОМИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ***

1. Конструктивное решение.
2. Технология изготовления.
3. Применяемые материалы.
4. Комплектующие элементы.
5. Экономическая целесообразность принятых конструкторских и технологических решений.

# ***КОММЕРЧЕСКИЙ УСПЕХ***

1. Анализ потребительского рынка.
2. Учет социальных аспектов.
3. Тенденции моды.
4. Реклама продукта.
5. Обратная связь от потребителя к производителю.

# ***ПРИОРИТЕТЫ ДИЗАЙНА***

зависят от сферы приложения  
дизайнерского творчества

1. Важны функциональные характеристики (станки, сложное технологическое оборудование).
2. Первичны эстетические качества (товары широкого потребления)

# ЭСТЕТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА

## КРАСИВО ИЛИ НЕТ?

Применяют эстетические показатели качества товаров (ВНИИТЭ)

1. Художественная выразительность: образность, оригинальность, стилевая определенность, соблюдение требованиям моды, соответствие окружающей среде.
2. Рациональная организация формы: функциональная обусловленность.
3. Композиционная целостность: соответствие формы эргономическим требованиям, гармоничность объемно-пространственной структуры, тектоничность, пластичность, упорядоченность графических и изобразительных элементов, цветофактурное решение.

# КОММЕРЧЕСКИЙ ХАРАКТЕР ДИЗАЙНА

- 1925 год Международная выставка современного декоративного и промышленного искусства в Париже. Дизайнеры эмигрируют в США.
- 1944 г., Нью-Йорк. Г. Дрейфус, У. Д. Тиг и Р. Лоуи организовали Общество промышленных дизайнеров. Цель его формулировалась как «сохранение на высоком уровне этических норм развивающейся профессии и поощрение обучения дизайнеров».
- Строгий этический кодекс во многом способствовал утверждению авторитета профессии. Новых членов принимали в зависимости от уровня квалификации.
- По замыслу основателей общества всех его членов должны были объединять дружеские чувства и социальная ответственность, так как их работа может повлиять НА ФОРМИРОВАНИЕ ВКУСОВ МИЛЛИОНОВ ЛЮДЕЙ.
- Принципы профессиональной этики выступили в США основой объединения специалистов новой профессии. Впоследствии организация стала именоваться Американским обществом дизайнеров, которое, объединившись в 1960-х гг. с Институтом дизайнеров, получило название Общество дизайнеров Америки (ИДСА).



# КОММЕРЧЕСКИЙ ХАРАКТЕР ДИЗАЙНА

Купер Вудринг: «Я стремлюсь  
делать вещи, которые  
нравятся людям и которые  
они покупают нарасхват»  
(1985 г.)



«У директора компании, на которую надвигается  
армия конкурентов, не так уж много средств  
обороны. Каждая пуля на счету. Пуля под  
названием «дизайн» способна поразить сразу  
несколько целей» (проспект с выставки «Дизайн  
США», 1989 г.)

# **ДИЗАЙН ПОСТИНДУСТРИАЛЬНОГО ОБЩЕСТВА**

**Международный совет обществ  
промышленного дизайна (ICSID)**  
был основан в 1957 году из группы  
международных организаций  
промышленного дизайна. Сегодня  
ICSID включает в себя более 150  
членов в более чем 50 стран,  
представляющих около 150000  
дизайнеров.

# ***МИССИЯ ICSID***

1. Облегчение сотрудничества между членами ICSID
2. Поддержка и защита профессиональной деятельности промышленного дизайна на региональном и международном уровнях
3. Продвижение и изучение дизайна в теории и практике на всех уровнях системы образования
4. Совместная работа с заинтересованными сторонами в области дизайна и другими международными организациями для содействия глобальному пониманию дизайна

# **ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИЗАЙНА**

по версии ICSID

- 1. Дизайн есть творческая деятельность, конечной целью которой является определение качеств изделий, относящихся к их формообразованию» Томас Мальдонадо, конгресс 1959 г., Стокгольм, Швеция.**
- 2. Дизайн - творческая деятельность, целью которой является создание многогранного качества объектов, процессов, услуг и их системы в целом на всем жизненном цикле. Таким образом, дизайн является центральным фактором инновационной гуманизации технологий и решающим фактором культурного и экономического обмена. Современное определение.**

**29 ИЮНЯ**

**ВСЕМИРНЫЙ ДЕНЬ  
ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА**

начиная с 2007 года в честь 50-летия  
**ICSID**



# ***ТРЕТЬЯ (ПРОЕКТНАЯ) КУЛЬТУРА***

Первая культура – материальная.

Вторая культура – духовная.

Дизайн-проектирование обеспечивает выполнение определенной функции, под которой понимают не только утилитарное значение, но и эмоционально-образное, общественное содержание продукта, его участие в интеллектуальной жизни, его духовную составляющую

# *«МАЛЫЕ» ДИЗАЙНЫ*

- Индустриальный дизайн («от иголки до самолета») – проектирование изделий группы А (определяющие потенциал государства) и группы Б (товары широкого потребления).
- Графический дизайн.
- Компьютерный дизайн.
- Дизайн архитектурной среды.
- Дизайн экспозиций.
- Дизайн одежды и аксессуаров.
- Арт дизайн

# НЕ УДЕРЖАЛСЯ 😊

Первый арт-кар 1975 год  
Французский автогонщик  
**Эрве Пулен,**  
пытавшийся соединить автомобиль  
с искусством, попросил своего  
друга и известного художника  
**Александра Кальдера,**  
чтобы тот нарисовал холст на  
его **BMW 3.0 CSL** перед  
участием в гонке **Le Mans.**  
3,0 CSL Пулена стал первым  
автомобилем, создавшим  
симбиоз между миром искусства  
и миром автоспорта. Тогда же, у  
него появилась блестящая идея  
создания коллекции Art Car на  
практике

