

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
Государственное образовательное учреждение высшего  
профессионального образования  
Тихоокеанский государственный университет

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_ С.В. Шалобанов

" \_\_\_\_ " \_\_\_\_\_ 2007г.

ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
по кафедре «Литейное производство и технология металлов»

**ДИЗАЙН**

Утверждена научно-методическим советом университета для направ-  
лений подготовки (специальностей) в области металлургии,  
машиностроения и материалобработки. Специальность «Литейное  
производство черных и цветных металлов»

Хабаровск 2007г.

Программа разработана в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта, предъявляемыми к минимуму содержания дисциплины и в соответствии с примерной программой дисциплины, утвержденной департаментом образовательных программ и стандартов профессионального образования с учетом особенностей региона и условий организации учебного процесса Тихоокеанского государственного университета

Программу составил

В.П.Строков

д.п.н., профессор, кафедра ЛП и ТМ

Программа рассмотрена и утверждена на заседании кафедры  
протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007г.

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ « \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007г. Ри Хосен

Программа рассмотрена и утверждена на заседании УМК и рекомендована  
к изданию

Протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007г.

Председатель УМК \_\_\_\_\_ « \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007 г. Машенко А.Ф.

Директор института \_\_\_\_\_ « \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007 г. Клепиков С.И.

## 1. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### 1.1 Цели и задачи изучаемой дисциплины.

Подготовка высококвалифицированного специалиста по дизайну

- ориентироваться в специальной литературе, как по профилю своего вида искусства, так и смежных областях художественного творчества;
- обладать знаниями основных закономерностей развития дизайна;
- понимать специфику выразительных средств различных видов проектирования;
- владеть практическими навыками различных видов проектно-конструкторской деятельности;
- обладать теоретическими знаниями и практическими умениями, необходимыми дизайнеру;
- уметь анализировать произведения в различных видах дизайна;
- обладать знаниями методов организации творческого процесса дизайнеров;
- иметь опыт реализации художественного замысла в практической деятельности дизайнера;
- иметь реальные представления о процессе художественно-промышленного производства;
- иметь навыки научно-исследовательской деятельности в области искусства дизайна.

### 1.2 Требования к уровню освоения содержания дисциплины

Объектами профессиональной деятельности специалистов с квалификациями «Дизайнер», являются образцы промышленной продукции, среди которых: предметы культурно-бытового назначения, эстетические качества и конкурентоспособность которых обеспечиваются процессом дизайн-проектирования, направленным на создание новых образцов промышленной продукции, с помощью анализа основных закономерностей развития дизайна в теоретических, исторических, культурных, инженерно-технических, творческих и других аспектах.

Для специалиста с квалификацией «Дизайнер ( дизайн среды)» объектами проектной и практической деятельности являются предметно-пространственные комплексы, внутренние пространства зданий и сооружений, открытые городские пространства и парковые ансамбли,

предметные, ландшафтные и декоративные формы и комплексы их оборудования и оснащения.

Дизайн среды представляет собой процесс формирования целесообразных, комфортных и эстетически полноценных условий для осуществления бытовой, общественной и производственной деятельности человека.

В соответствии с подготовкой дизайнер может выполнять аналитическую, проектную, экспериментально-исследовательскую, производственно-управленческую, педагогическую и другие виды профессиональной деятельности.

### 1.3 Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1 - Объем дисциплины и виды учебной работы

Наименование	По учебным планам основной траектории обучения	
	С максимальной трудоемкостью	С минимальной трудоемкостью
<b>Общая трудоемкость дисциплины</b>		
по ГОС	134	
по УП	134	
<b>Изучается в семестрах</b>	7,8	
<b>Вид итогового контроля по семестрам</b>	7	
зачет	8	
экзамен		
<b>Аудиторные занятия</b>		
всего	102	
лекции	34	
лабораторные работы		
<b>Самостоятельная работа</b>		
общий объем часов	102	
в том числе на подготовку к лекциям	34	
на подготовку практическим работам		

## **2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **2.1 Тематический план лекционных занятий**

#### **Тема 1. Введение. Цели и задачи курса. История предметного окружения человека.**

Введение в дисциплину «дизайн». Цели и задачи изучаемой дисциплины. Дизайн как феномен художественной культуры XX века. Создание комфортной для человека среды на основе специальных научных исследований, изучение оптимальных условий жизнедеятельности человека, его взаимодействие с современной техникой. История предметного окружения человека. Первые орудия труда и механизмы.

#### **Тема 2. Литье металла. Первое массовое производство. Разделение труда.**

Обособление производства. Профессиональное понимание понятия «Дизайн», история возникновения. Зарождение дизайна на стыке нескольких видов деятельности: художественно-проектных программ, массовой промышленности и науки. Условия возникновения дизайна. Дизайн как профессия.

#### **Тема 3 Ремесленное производство в средние века.**

Книгопечатание, изобретение бумаги. Изобретение очков, компаса. Удобство и комфорт в дизайне. Ориентация на эстетические и утилитарные запросы массового покупателя. Детальный поиск формы изделия, оптимальной для машинного производства, эстетических вкусов и его эксплуатации.

#### **Тема 4. Дифференциация инструментов труда.**

Изобретение часов и мельницы. Теория машин. Разнообразие видов конструкций в дизайне. Многофункциональность конструкций в дизайне. Модульность конструкций. Формообразование на основе природных форм. Конструкция как художественная форма.

#### **Тема 5. Промышленная революция конца 18 и начала 19 вв.**

Начало века пара. Изобретение конвейера. Научные открытия и технические изобретения. Идеи дизайна в эпоху промышленных

революций. Модерн. Поиски нового стиля в Европе. Русская инженерная школа на рубеже 19-20 веков. Конец 19 века, первые теории дизайна.

### **Тема 6. Техника как искусство, первые всемирные промышленные выставки.**

Хрустальный дворец Джозефа Пакстона. Дворец промышленности и башня Эйфеля на всемирной выставке в Париже. Художественный авангард в Европе начала 20 века. Группа «Де Стейл». Архитектурно-художественное творчество в России, производственное искусство.

### **Тема 7. Первые школы в дизайне БАУХАУС, ВХУТЕМАС и ВХУТЕИН.**

Их роль и значение. Педагогические принципы. Вальтер Гропиус. Период становления в городе Веймаре и Дессау. Закат Баухаус. Московский ВХУТЕМАС, школа конструктивизма. История школы. Проектирование как профилирующая дисциплина. Задача формирования комфортной среды обитания. Оборудование пространства под определенные функциональные процессы. Особые типы пространства. Функциональность и рациональность форм. Мобильность и переменчивость форм.

### **Тема 8. Дизайн как феномен художественной культуры XX века.**

Создание комфортной для человека среды на основе специальных научных исследований, изучение оптимальных условий жизнедеятельности человека, его взаимодействие с современной техникой. У истоков функционализма. Понятие интернациональный стиль. Становление дизайна как профессиональной деятельности.

### **Тема 9. Специфика проектно-художественной деятельности Дизайнера.**

Удобство и комфорт в дизайне. Ориентация на эстетические и утилитарные запросы массового покупателя. Детальный поиск формы изделия, оптимальной для машинного производства, эстетических вкусов и его эксплуатации.

### **Тема 10. Комплексная организация предметной среды.**

Задача формирования комфортной среды обитания. Оборудование пространства под определенные функциональные процессы. Особые типы пространства. Функциональность и рациональность форм. Мобильность и переменчивость форм.

### **Тема 11. Виды современной дизайнерской деятельности.**

Влияние на художественное и архитектурное формообразование.  
Дизайнерские направления и специализации. Индустриальный дизайн.  
Предметы быта, мебель и тд. Дизайн архитектурной среды. Дизайн одежды и аксессуаров. Графический дизайн. Компьютерный дизайн. Арт дизайн.  
Кинетизм.

### **Тема 12. Особенности конструирования объектов дизайна.**

Разнообразие видов конструкций в дизайне. Многофункциональность конструкций в дизайне. Модульность конструкций. Формообразование на основе природных форм. Конструкция как художественная форма.

### **Тема 13. Дизайн и современные материалы.**

Ориентация дизайна на новейшие материалы. Компьютерные и лазерные технологии, генная инженерия. Роль рационального использования материалов конструкций. Выбор материалов и его связь с эксплуатацией изделия. Гигиена, и экология в дизайне. Материал как средство декорирования изделия. Материал и мода.

### **Тема 14. Эргономика как основа дизайн проектирования.**

Понятие эргономика. Создание комфортной предметно- пространственной среды для самых различных процессов жизнедеятельности человека.  
Метрические системы. Физические параметры человеческой фигуры, пропорции. Эргономика оружия. Эргономика мебели. Система «человек-предмет-среда».

### **Тема 15. Функциональный анализ и маркетинг в дизайне.**

Анализ потребительских качеств изделия и маркетинг. Работа специалистов по «человеческим факторам»- промышленных психологов.  
Изучение взаимоотношений между товаром и потребителем.  
Многовариантный поиск. Адресный дизайн. Прогнозирование и регулирование спроса, и управление рынком сбыта.

### **Тема 16. Цвет и формообразование объектов дизайна.**

Из истории колористики. Законы цветовой гармонии. Психология восприятия цвета человеком. Восприятие цвета. Суперграфика.

Функциональная роль цвета. Цвет как условие для производительности труда.

### **Тема 17. Мода и стиль в дизайне.**

Понятие «Мода». Взаимоотношения между человеком и вещью. Из истории моды. Цикличность моды. Стиль в дизайне. Понятие «фирменный стиль». Брэнд и его составляющие. Системный дизайн. Визуальная коммуникация.

### **Тема 18. Дизайн проект и его стадии.**

Проектирование предметов – сложный процесс. Задание на проектирование. Предпроектные исследования. Фор-зскиз и дизайн концепция. Эскизное проектирование. Художественно-конструкторский проект. Рабочий проект, макет.

Таблица 2 – Разделы дисциплины и виды занятий и работ (7, 8 семестр)

№	Раздел дисциплины	Л	ЛР	ПЗ	КП	РГР	ДЗ	РФ	С <sub>2</sub>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Введение. Цели и задачи курса. История предметного окружения человека.	*							
2	Литье металла. Первое массовое производство. Разделение труда.	*							
3	Ремесленное производство в средние века.	*							
4	Дифференциация инструментов труда	*							
5	Промышленная революция конца 18 и начала 19 вв.	*							
6	Техника как искусство, первые всемирные промышленные выставки.	*							
7	Первые школы в дизайне БАУХАУС, ВХУТЕМАС и ВХУТЕИН.	*		*					
8	Дизайн как феномен художественной культуры XX века.	*		*					
9	Специфика проектно-художественной деятельности	*		*					



	Дизайнера.								
10	Комплексная организация предметной среды.	*		*					
11	Виды современной дизайнерской деятельности.	*							
12	Особенности конструирования объектов дизайна.	*		*					
13	Дизайн и современные материалы.	*		*					
14	Эргономика как основа дизайн проектирования.	*		*					
15	Функциональный анализ и маркетинг в дизайне.	*							
16	Цвет и формообразование объектов дизайна.	*		*					
17	Мода и стиль в дизайне.	*		*					
18	Дизайн проект и его стадии.	*		*					

## 2.2 ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

### Практические занятия № 1.

Основные графические приемы и техники при работе с дизайн проектом. Имитация различных материалов (металл, дерево, стекло, камень, керамика, текстиль др.)

Цель. Научиться основным графическим приемам и техникам для проектирования.

Исполнение. На планшете (55x75) выполнить 16 элементов имитирующих разные техники и материалы (тамповка, торцовка, набрызг, карандаш, трафарет прямой, трафарет обратный, фэнтази, парафин, камень, стекло, металл, дерево, керамика, мех, ткань, кожа). Материалы: художественная гуашь, тушь, масляная краска, клей ПВА, цв. карандаши, кисти, перо, карандаш, ножницы, нож, калька, резиновый клей, чертежные принадлежности.

Время выполнения работы -32 часа.

### Практические занятия № 2.

Дизайн проект элементов предметной среды изделий из металла.  
(Спортивные призы, памятные знаки, медали.)

Цель. Научиться проектировать и выполнять в материале элементы предметной среды изделий из металла (Спортивные призы, памятные знаки, медали).

Исполнение. На планшете (55x75) выполнить дизайн проект изделия из металла на выбор – спортивный приз, памятный знак или медаль. Проект в цвете, чертеж, описание проекта. Материалы: художественная гуашь, тушь, клей ПВА, цв. карандаши, кисти, перо, карандаш, ножницы, нож, резиновый клей, калька, чертежные принадлежности.

Время выполнения работы - 19 часов.

### Практические занятия №3.

Разработка конструкции и художественное оформление изделий из металла в интерьере (мебель, бытовая утварь, светильники, каминный набор и тд.)

Цель. Научиться проектировать и выполнять в материале конструкции и художественное оформление изделий из металла в интерьере (мебель, бытовая утварь, светильники, каминный набор и тд.)

Исполнение. На планшете (55x75) выполнить дизайн проект изделия из металла в интерьере (мебель, бытовая утварь, светильники, каминный набор и тд.) Проект в цвете, чертеж, описание проекта. Материалы: художественная гуашь, тушь, клей ПВА, цв. карандаши, кисти, перо, карандаш, ножницы, нож, резиновый клей, калька, чертежные принадлежности.

Время выполнения работы - 25 часов.

### Практические занятия №4.

Разработка конструкции и художественное оформление изделий из металла в экстерьере (декоративные ограды, ворота, калитки, беседки и др.)

Цель. Научиться проектировать и выполнить в материале конструкций и художественное оформление изделий из металла в экстерьере (декоративные ограды, ворота, калитки, беседки и др.)

Исполнение. – На планшете (55x75) выполнить дизайн проект изделия из металла в экстерьере (декоративные ограды, ворота, калитки, беседки и др.) Проект в цвете, чертеж, описание проекта. Материалы: художественная гуашь, тушь, клей ПВА, цв. карандаши, кисти, перо, карандаш, ножницы, нож, резиновый клей, калька, чертежные принадлежности.

Время выполнения работы - 26 часов .

### **3. КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ**

Входной контроль – контроль остаточных знаний студентов производится в начале изучения дисциплины в письменной форме в виде вопросов по основным темам дисциплин, на которых базируется изучение дисциплины «Дизайн» и др.

Текущий контроль производится по результатам выполнения практических работ.

Выходной контроль производится по результатам зачета и экзамена.

#### **3.1. Вопросы входного контроля**

1. Какие виды дизайна вы знаете?
2. Какие условия возникновения дизайна?
3. Раскройте особенности ремесленного метода проектирования и изготовления вещей?
4. Особенности специфики проектно-художественной деятельности дизайнера.
5. Как представления об устройстве мира воплощались в проектах инженеров эпохи Возрождения?
6. Поясните, что значит удобство и комфорт в дизайне?
7. Почему в карманных часах вплоть до конца 17 века была всего одна стрелка, но много дополнительных циферблатов?
8. Формирование комфортной среды обитания, что вы понимаете под этим?
9. Какими бывают типы пространства среды обитания?
10. Что означает – «Функциональность и рациональность форм»?
11. Модерн считают первым дизайнерским стилем, почему?
12. Раскройте суть организации обучения в Баухаусе, в чем ее новация?
13. Какие виды современной дизайнерской деятельности вы знаете?
14. В каком году был организован ВХУТЕМАС?
15. Что общего между ВХУТЕМАСом и «Баухаусом»?

16. Современные дизайнерские направления и специализации, расскажите о них.
17. Какие особенности конструирования объектов дизайна существуют?
18. Что такое на ваш взгляд - модульность конструкций в дизайне?
19. Формообразование на основе природных форм, как основа конструирования.
20. Какие технологии применяются в дизайне?
21. Что означает стиль высоких технологий?
22. В чем специфика дизайна по сравнению другими видами художественной деятельности?

**3.2 Текущий контроль знаний** производится при проведении и защите практических и лабораторных работ.

### **3.3 Вопросы промежуточного контроля.**

1. Что обозначает создание комфортной среды?
2. Определение оптимальных условий жизнедеятельности человека, что вы понимаете под этим?
3. Что можно считать символом стиля «Модерн»?
4. Основные этапы возникновения дизайна.
5. Назовите характерные особенности стиля 20-30 годов в советском дизайне.
6. Оцените роль эргономических исследований в повышении потребительских качеств изделий?
7. Оборудование пространства под определенные функциональные процессы, что это?
8. Как осуществляется детальный поиск формы изделия, оптимальной для машинного производства?
9. Какую роль играют принципы унификации и стандартизации в учебном проектировании?
10. Что означает рационально использовать материал в дизайне?
11. Развитие цифровых технологий это развитие прогресса?
12. Что означает стиль высоких технологий?
13. На ваш взгляд эргономика- это наука?
14. Можно ли прогнозировать и регулировать спрос?
15. Влияние цвета на человека.
16. Какой цвет называется «теплым», а какой «холодным»?
17. Что означает понятие графический эскиз?
18. Что входит в предпроектные исследования?
19. Создание объектов дизайна, это сложный процесс?

20. Что такое дизайн программа?

### 3.3 Вопросы выходного контроля.

1. Определите место дизайна в производственно-экономической и культурной сфере общества.
2. Дизайн как специфическая сфера деятельности.
3. Что такое «индустриальный дизайн»?
4. Что такое «графический дизайн»?
5. Дизайн архитектурной среды.
6. Арт-дизайн его особенности?
7. Стайлинг, что это?
8. Визуальные коммуникации, поясните?
9. Что означает термин – «утилитарно-функциональные требования»
10. Эргономика как наука.
11. Теория системного проектирования, что это?
12. Что такое методология и средства дизайн-проектирования промышленны изделий?
13. Анализ проблемы.
14. Общая форма и функциональность основных элементов.
15. Что значит такое понятие как эргономические требования?
16. Какие факторы определяют эргономические требования?
17. Антропометрические требования к изделиям (оборудованию).
18. Какие факторы окружающей среды вы знаете?
19. Какие существуют методы эргономических исследований?
20. Роль света и цвета в дизайне.
21. Может быть цвет фактором эмоционально-эстетического воздействия?
22. Дизайн как объект промышленной собственности.
23. Роль модульности конструкций в дизайне.
24. Может ли быть конструкция как художественная форма?
25. Принцип функционального сочетания различных материалов.
26. Выбор материалов для создания экологически безопасной среды.
27. Дизайн и современные технологии.
28. Компактность и рациональность в дизайне.
29. Стиль «хай тек» и его отличительные особенности.
30. Что такое «адресный дизайн»?
31. Поясните понятие «мода»?
32. Фирменный стиль, что это?
33. Компьютерное моделирование и дизайн.
34. Макетирование и его роль в дизайн проектировании?
35. Стадии работы над дизайн проектом.

#### 4. Учебно-методическое обеспечение дисциплины

№ п/п	Автор(автор)	Название	Год издания	Обеспеченность библиотек ой ТОГУ
1.	Михайлов С.М.	История дизайна.Т 1,2: Учеб.для вузов	2000	15
2	Михайлов С.М.	Основы дизайна	2000	2
2	Лаврентьев А.Н.	История дизайна: учеб. пособие	2006	3
3	Калмыкова Н.В. Максимова И.А.	Макетирование	2004	2
4	Ковешникова Н.А.	Дизайн: история и теория: учеб. пособие	2005	3
5.	Рунге В.Ф., Сеньковский В.В.	Основы теории и методологии дизайна: учеб. пособие	2005	30
6	Арнхейм Р.	Искусство и визуальное восприятие	2000	2
7	Иттен Иоханес	Искусство цвета	2000	2
8	Коськов М.А.	Предметное творчество	1998	3
9	Шимко В.Т.	Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории	2003	2

#### 5. Контроль самостоятельной работы студентов

Контроль самостоятельной работы студентов проводится по результатам выполнения практических работ.

#### 6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для выполнения практических занятий, их оформление студенты используют кафедральные кабинеты, планшеты, наглядные пособия, компьютеры, множительную технику и другое оборудование имеющиеся на кафедре.

## 7. Методические рекомендации изучения дисциплины

Рабочая программа разработана с учетом фактического времени, отведенного для ее изучения. В рабочей программе предусмотрено изучение процесса проектирования и конструирования изделий и предметов из металлов.

Основной проблемой современного дизайн образования является развитие абстрактного мышления и выработке профессионального мировоззрения, своего творческого метода, поэтому основной будущей профессиональной деятельности дизайнера является композиционная и художественно-графическая подготовка, помогающая выразить и найти творческий замысел автора.

Практические занятия нацелены на формирование навыков проектирования и конструирования, через развитие творческих способностей, художественного воображения, пространственного восприятия и творческой активности. Самостоятельная работа студентов должна обеспечить выработку навыков творческого подхода к решению задач направленных на повышение качества проектирования и конструирования.

Базовыми дисциплинами являются «Дизайн», «Рисунок», «Живопись», «Скульптура». Программа рассчитана на 102 часа. Программа составлена в соответствии с государственным стандартом высшего профессионального образования по подготовке специалистов 110400 «Литейное производство черных и цветных металлов».

## 8. Словарь терминов

***Абстрактное искусство*** — беспредметное нефигуративное искусство, отрицающее категорию изобразительности. Его выразительные средства опираются не на подобие реальных форм, а на комбинации и ритмы цвета, геометрических или свободно текущих форм, пятен цвета, сочетания фактур. Рассматривалось как следующий шаг после кубизма.

***Авангард*** — центральная мировоззренческая установка «неклассического» искусства, связанная с отрицанием традиционных смыслов и ценностей культуры. Включает несколько направлений изобразительного искусства и дизайна: кубизм, футуризм, супрематизм, примитивизм и т.д.

***Ар деко*** — сложная смесь социокультурных факторов, формально-композиционных приемов, тенденций, стилистических признаков, характерных для европейского и американского дизайна в период между двумя мировыми войнами. С одной стороны, в нем есть отголоски кубизма, коммерческое использование модернистских экспериментов начала XX в., впечатления от дягилевских «Русских сезонов» и археологических находок

в Египте, использование стилистики и достижений «Баухауза». С другой — этот термин стал обозначением стиля салонов, роскошных дорогих интерьеров, созданных французскими дизайнерами в середине 1920-х гг.

**Архитектон** — термин, придуманный К. Малевичем для обозначения оригинальных скульптурно-архитектурных моделей, основанных на внедрении принципов формообразования супрематизма в объемные сооружения.

**Аэроциль** — характерная тенденция в коммерческом американском дизайне 1930-х гг., связанная с преобладанием обтекаемых форм сложной кривизны не только в транспорте, но и в бытовых изделиях.

**Дадаизм** — авангардное художественное направление начала 1910-х гг., связанное со смешением контекстов, зашифрованностью художественного языка, коллажностью, предъявлением реальных предметов как объектов искусства, предшественник поп-арта.

**«Де Стил»** — стиль группы голландских художников и архитекторов, возникшей в 1917 г. Участники группы искали равновесия и гармонии искусства и жизни на основе комбинаций простейших прямоугольных геометрических форм.

**Импрессионизм** — передача эмоциональных впечатлений от состояний природы, разложение цвета на составляющие мазки чистых цветов, отказ от академических традиций искусства в пользу сюжетов, взятых из повседневной жизни.

**Кинетизм** (кинетическое искусство) — вид пластического искусства, родившийся в XX в., в котором основным средством художественной выразительности служит движение: равномерное или прерывистое, реальное или иллюзорное, циклически повторяющееся или непредсказуемое. Мобильные или трансформирующиеся формы приводятся в движение электромотором, потоками воздуха или вручную. Как правило, подобные объекты являются интерактивными, допускающими вмешательство зрителя. Принципы кинетического искусства широко применяются в рекламе, скульптуре и электронных устройствах.

**Кич** характеристика предметов, сочетаний элементов, форм и цветов в вещах, отличающаяся стихийностью, безвкусицей, наивностью.

**Конструктивизм** — концепция формообразования и влиятельное творческое направление в советских архитектуре и дизайне, сложившееся в 1920—1922 гг. Характеризуется преувеличенным вниманием к структурной, рациональной, модульно-геометрической составляющей формы. Наибольшее развитие получила сфера графического дизайна.

**Концептуализм (концептуальное искусство)** — направление в мировом искусстве 1960—1970-х гг. В нем объединяются процесс творчества и процесс его исследования, продукт — идея, документация. Это система



умозрительных представлений и понятий, позволяющих отнести тот или иной объект к сфере искусства; построение игровой парадоксальной умозрительной ситуации со своими правилами.

**Кубизм** — влиятельное стилевое направление в визуальных искусствах начала XX в. Одна из его художественных задач заключалась в разложении объемных форм видимого мира на основные геометрические элементы. Сдвиги, наложения, комбинации элементов форм предметов должны были передать впечатление одновременности восприятия объекта с различных сторон. Характеризовался также включением в произведения самых разнообразных живописных фактур и механически обработанных поверхностей, элементов реальной печатной продукции (коллаж).

**Модерн** — стиль в пластических искусствах, в том числе в дизайне и архитектуре в конце XIX — начале XX в. В нем отразились философско-эстетические утопии символизма, попытка постичь тайны мироздания. Характеризовался использованием плавных, упругих линий, интересом к орнаменту, целостным проектированием среды.

**Модернизм** — совокупность авангардных творческих течений и направлений в различных видах искусства и дизайна в начале XX в., художественная идеология, эстетика, опирающаяся на ценности современной художественной свободы и индивидуальности. Искусство приобретает интернациональный характер, значение местных школ снижается.

**Оп-арт** — использование научных исследований и закономерностей зрительного восприятия с целью создания иллюзорных образов движения на основе геометрических форм, разнообразных растровых систем, муаров.

**Поп-арт** — направление в искусстве, дизайне, в том числе графическом, в котором банальные повседневные предметы (обычно комиксы, дорожные знаки, консервы, гамбургеры) или известные личности (фигуры популярных певцов, политиков и т.д.) использовались как объекты в произведениях и нередко буквально физически помещались в картины и инсталляции. В значительной степени британский и американский культурный феномен 1950—1960-х гг.

**Постмодерн, постмодернизм** — художественная и культурная идеология второй половины XX в., призывающая к коррекции идеологии модернизма. Постмодернизм смягчает жесткость проектных установок модернизма, выражавшихся в стремлении спроектировать весь мир заново, допускает в искусство, дизайн и архитектуру юмор, исторические цитаты и элементы массовой культуры

**Стайлинг** — стратегия американского коммерческого дизайна 1930—1960-х гг., связанная с созданием современных, модных, понятных потребителю и выразительных форм промышленных изделий.

**Супрематизм** — авторская творческая концепция К. Малевича, новая космогония искусства, глобальное переустройство мира на основе геометрических элементов — плоскостей, окрашенных чистым цветом, парящих в бесконечности белого пространства. Символ супрематизма — картина Малевича «Черный квадрат» (1915).

**Сюрреализм** — направление, выросшее из дадаизма, вне- или сверхреальность, символическое выражение неосознанных желаний в форме комбинаций визуальных образов-символов, парадоксальные сочетания смыслов в произведениях изобразительного искусства, рекламе, модных изделиях.

**Функционализм** — общая тенденция мирового дизайна 1950—1970-х гг., проявилась в минимуме декора во внешней форме, в незаметности дизайна, в действительных, а не мнимых свойствах вещей, максимально учитывающих человеческий фактор, эргономику, удобство пользования. Термин стал использоваться и с некоторой стилевой окраской, иногда как одно из проявлений интернационального стиля.

**Футуризм** — направление в искусстве начала XX в. (1909—1920-е гг.), охватившее литературу и живопись, скульптуру и архитектуру, фотографию, кино и театр, дизайн и моду. Основная идея — передача всего комплекса динамических ощущений современной жизни нетрадиционными сочетаниями и приемами художественной выразительности, взятыми из различных видов искусства.

**Хай-тек** — стилевое направление в мировом дизайне и архитектуре 1970-х гг., связанное с предъявлением через форму и конструкцию изделий и сооружений совершенного качества отделки, передовых промышленных технологий, точности стыковки деталей, применением в устройстве жилой среды узлов, конструкций и деталей, используемых в промышленности, торговле и на транспорте. Отличается обилием металлических поверхностей с различной фактурой, преобладанием ахроматической гаммы изделий, контрастным сочетанием черного и белого

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
Государственное образовательное учреждение высшего профессионального  
Образования  
Тихоокеанский государственный университет

**Институт информационных технологий**  
**Кафедра «Литейное производство и технология металлов»**

«СОГЛАСОВАНО»  
Директор Института информационных технологий  
\_\_\_\_\_ Клепиков С.И.  
" \_\_\_ " \_\_\_\_\_ 2007г.

«УТВЕРЖДЕНО»  
Начальник Учебно-методического управления  
\_\_\_\_\_ Иванищев Ю.Г.  
" \_\_\_ " \_\_\_\_\_ 2007г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по дисциплине  
**Дизайн**

Аббревиатура специальности	Отчетность							Часов занятий								
	Экз амен	Зач ет	КП	К Р	РГ Р	Кон тро льн ая раб ота	Тес т (ко нтр. зад)	Учебный план основной траектории		Учебный план специальности заданной траектории						
								по ГОС	по уч. план у	пере ат	ЛКЦ	ЛБР	ПРЗ	ауд.	Самостоятельная работа	
													все го	на сес си ю		
ЛП	8	7		8					102		34		68	102	68	

Рабочая программа составлена в соответствии с содержанием и требованиями Государственного образовательного стандарта и утвержденной \_\_\_\_\_ программой дисциплины

Рабочую программу составил В.П.Строков

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры  
протокол № \_\_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007г.

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007г.

Одобрено Учебно-методической комиссией

Председатель УМК \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2007 г

Таблица 1. Тематический план лекционных занятий.

№ темы	Раздел (тема) дисциплины	Объем часов по специальности
1	2	3
1	Введение в дисциплину «дизайн». Цели и задачи изучаемой дисциплины. История предметного окружения человека. Первые орудия труда и механизмы.	1
2	Литье металла. Первое массовое производство. Разделение труда. Обособление производства.	2
3	Ремесленное производство в средние века. Книгопечатание, изобретение бумаги. Изобретение очков, компаса.	2
4	Дифференциация инструментов труда. Изобретение часов и мельницы. Теория машин.	2
5	Промышленная революция конца 18 и начала 19 вв. Начало века пара. Изобретение конвейера. Научные открытия и технические изобретения. Идеи дизайна в эпоху промышленных революций.	2
6	Техника как искусство, первые всемирные промышленные выставки. Хрустальный дворец Джозефа Пакстона. Дворец промышленности и башня Эйфеля на всемирной выставке в Париже.	2
7	Первые школы в дизайне БАУХАУС, ВХУТЕМАС и ВХУТЕИИ, их роль и значение.	2
8	Дизайн как феномен художественной культуры XX века. Создание комфортной для человека среды на основе специальных научных исследований, изучение оптимальных условий жизнедеятельности человека, его взаимодействие с современной техникой.	2
9	Специфика проектно-художественной деятельности Дизайнера. Удобство и комфорт в дизайне. Ориентация на эстетические и утилитарные запросы массового покупателя. Детальный поиск формы изделия, оптимальной для машинного производства, эстетических вкусов и его эксплуатации.	2
10	Комплексная организация предметной среды. Задача формирования комфортной среды обитания. Оборудование пространства под определенные функциональные процессы. Особые типы пространства. Функциональность и рациональность форм. Мобильность и вариабельность форм.	2

11	Виды современной дизайнерской деятельности. Влияние на художественное и архитектурное формообразование. Дизайнерские направления и специализации. Индустриальный дизайн. Предметы быта, мебель и тд. Дизайн архитектурной среды. Дизайн одежды и аксессуаров. Графический дизайн. Компьютерный дизайн. Арт дизайн.	2
12	Особенности конструирования объектов дизайна. Разнообразие видов конструкций в дизайне. Многофункциональность конструкций в дизайне. Модульность конструкций. Формообразование на основе природных форм. Конструкция как художественная форма.	2
13	Дизайн и современные материалы. Ориентация дизайна на новейшие материалы. Компьютерные и лазерные технологии, генная инженерия. Роль рационального использования материалов конструкций. Выбор материалов и его связь с эксплуатацией изделия. Гигиена, и экология в дизайне. Материал как средство декорирования изделия. Материал и мода.	2
14	Эргономика как основа дизайн проектирования. Понятие эргономика. Создание комфортной предметно-пространственной среды для самых различных процессов жизнедеятельности человека. Метрические системы. Физические параметры человеческой фигуры, пропорции. Эргономика оружия. Эргономика мебели. Система «человек-предмет-среда».	2
15	Функциональный анализ и маркетинг в дизайне. Анализ потребительских качеств изделия и маркетинг. Работа специалистов по «человеческим факторам»- промышленных психологов. Изучение взаимоотношений между товаром и потребителем. Многовариантный поиск. Адресный дизайн. Прогнозирование и регулирование спроса, и управление рынком сбыта.	2
16	Цвет и формообразование объектов дизайна. Из истории колористики. Законы цветовой гармонии. Психология восприятия цвета человеком. Восприятие цвета. Суперграфика. Функциональная роль цвета. Цвет как условие для производительности труда.	2

17	Мода и стиль в дизайне. Понятие «Мода». Взаимоотношения между человеком и вещью. Из истории моды. Цикличность моды. Стиль в дизайне. Понятие «фирменный стиль». Брэнд и его составляющие.	2
18	Дизайн проект и его стадии. Проектирование предметов – сложный процесс. Задание на проектирование. Предпроектные исследования. Фор-зскиз и дизайн концепция. Эскизное проектирование. Художественно-конструкторский проект. Рабочий проект.	1
Итого		34

Таблица 2. Тематический план практических занятий

№ темы	Наименование лабораторных занятий	Объем часов по специальности
1	Основные графические приемы и техники при работе с дизайн проектом. Имитация различных материалов (металл, дерево, стекло, камень, керамика, текстиль др.)	32
2	Дизайн проект элементов предметной среды изделий из металла. (Спортивные призы, памятные знаки, медали.)	19
3	Разработка конструкции и художественное оформление изделий из металла в интерьере (мебель, бытовая утварь, светильники, каминный набор и тд.)	25
4	Разработка конструкции и художественное оформление изделий из металла в экстерьере (декоративной ограды, ворот и др.)	26
Итого		102

Курсовая работа выполняется студентами по выбору из предложенных тем.

### Темы курсовых работ по дизайну

1. Основы проектно- художественной деятельности дизайнера.
2. Становление российского дизайна.
3. История зарубежного дизайна. Баухауз.
4. Дизайн и современные материалы.

5. Современные технологии и их роль в развитии дизайна.
6. Эргономика как основа дизайн - проектирования в дизайне.
7. Функциональный анализ и маркетинг в дизайне.
8. Мода и стиль в дизайне.
9. Цвет в дизайне.
10. Дизайн проект и его стадии.
11. Современный дизайн его особенности.
12. Дизайн как объект промышленной собственности.
13. Объемно графические средства моделирования объектов дизайна.
14. Восприятие в дизайне.
15. Физиология зрения и визуальная среда.
16. Средства и системы визуальной информации.
17. Комплексная организация предметной среды.
18. Специфика дизайн - проектирования в условиях унификации.