**Лекція № 2** (частина 1)

Тема: Етапи розробки дизайн-проектів

Мета: ознайомити студентів з базовою інформаціє стосовно художнього проектування.

Розглянути основні поняття в проектуванні.

Розвивати творче мислення.

План:

1 Суть та основні етапи дизайн-проектуваня

2 Послідовність дизайн-проектування

**1 Суть та основні етапи дизайн-проектуваня**

Мета дизайн-проектування - розробка формальних характеристик (параметрів форми) об'єкта проектування, які відповідають комплексу таких вимог:

1) технічна і технологічна доцільність;

2) ергономічність;

3) інформативність, образність;

4) цілісність і гармонійність композиції;

5) здатність викликати позитивні естетичні переживання.

Завдання дизайн-проектування загальна компоновка з урахуванням конструкційних, технікотехнологічних вимог і законів композиції; визначення положення, розмірів та форми елементів, з якими безпосередньо контактує людина, на основі ергономічних вимог; пошук гармонійної композиції та зовнішнього оздоблення виробу на основі розробки нових художньо-конструкторських образів та з урахуванням технологічних і естетичних властивостей конструкційно-оздоблювальних матеріалів; розробка графічних елементів (знаків, написів та ін.), що розміщені на виробі, та супровідної документації.

Ескізний проект – це найкращій варіант конструктивного рішення об’єкту технологічної діяльності. Він виконується у вигляді креслення в ортогональних проекціях або перспективного зображення.

Основна вимога до ескізного проекту - мінімум зображень повинні надавати максимум інформації про об’єкт проектування. До першої стадії художнього конструювання відносяться: виконання проектної пропозиції; розробка креслень, малюнків ескізного проекту; виготовлення макетів. Друга стадія дизайну об’єктів технологічної діяльності - це розробка дизайнпроекту.

Дизайн-проект об’єкта проектування складається з: загального вигляду виконаного у ортогональних проекціях; конструктивних розрізів; креслень вузлів та деталей; шаблонів тощо, тобто усіх проектних матеріалів, які необхідні для повноцінного виготовлення виробу. Робочий проект відноситься до третьої стадії.

**2 Послідовність дизайн-проектування**

Технічне завдання. Узгодження з дизайнером технічного завдання Технічна пропозиція

Розробка технічного завдання.

Розробка художньо-конструкторської пропозиції Дослідження, що стосуються соціологічних, ергономічних та інших даних про об’єкт проектування. Визначення вимог, що ставить дизайн до обэкту, що проектується. Визначення художньо-конструкторських завдань. Розробка попередніх варіантів художньоконструкторських пропозицій. Попередній аналіз проектної ситуації. Дані проектних досліджень. Формулювання вимог дизайну щодо виробу. Формулювання художньоконструкторських завдань. Художньо-конструкторська пропозиція. пропозиції.

Ескізний проект

Ескізне проектування Аналіз та відбір художньоконструкторських пропозиції. Вивчення конструкції, матеріалів та технології виготовлення виробів. Розробка ескізних варіантів виробів в графіці та у об’ємі (з урахуванням ергономічних вимог тощо). Ескізний проект Варіанти художньоконструкторських пропозиції. Дані про конструктивні рішення, властивості матеріалів та технології. Ескізи та пошукові моделі виробів.

Технічний проект

Художньо-конструкторський проект Заключне компонування виробу. Художньо-конструкторська проробка форми. Розробка складних поверхонь. Вибір конструкційних та оздоблювальних матеріалів. Моделювання та макетування. Економічне обґрунтування рішення. Оформлення проекту. Узгодження технічного проекту.

Художньоконструкторський проект Компонувальні креслення виробів. Ескізи робочих креслень складних поверхонь. Модель або макет виробу. Пояснювальна записка.

Розробка робочої документац ії

Робоче проектування Розробка креслень складних поверхонь. Розробка креслень вузлів та деталей. Узгодження робочої документації. Робочі креслення Креслення складних поверхонь. Креслення вузлів та деталей, які є найбільш вагомими у зовнішньому вигляді виробів.

Дослідний зразок Участь в авторському нагляді за процесом виготовлення та випробування. Висока якість зразку.

Аналогом у дизайн-проектуванні називається виріб чи об’єкт що має таке ж призначення, як і об’єкт дизайн-проектування, і крім того має близькі суттєві зовнішні чи конструктивні ознаки.

Прототип – найбільш близький за суттєвими ознаками до об’єкту проектування існуючий зразок. Іншими словами, найбільш близький аналог називається прототипом. Аналогів може бути кілька, а прототип один.

Творча суть художнього проектування (дизайну) складається в «образному схоплюванні», проясненні і втіленні життєвих цінностей. Основою є проектне уявлення (як базова професійна здатність): взаємозв'язок процесів мислення, спрямованих на виявлення вихідних ціннісних орієнтирів, основних формотворчих чинників і проектних образів майбутніх дизайнерських об'єктів. При цьому синтез факторів формоутворення не є механічна сума вимог до об'єкту - це система, в якій від місця і ролі окремих факторів (умов) залежить загальний підхід до процесів формоутворення.

Дизайнерське проектування спочатку виникло як привнесення в утилітарний об'єкт художнього початку, що поліпшує його споживчі властивості. Образні характеристики тут - мета другого і навіть третього (після гармонізації) порядку. Більше того, безліч предметів, речей, явищ, відпрацьованих дизайнерскі, взагалі не в змозі придбати риси художнього образу самі по собі. Процес художнього проектування передбачає перекомпонування об'єктів, а також можливість брати об'єкти компонування з самих різних областей - «від використання в техніці доцільних форм живої природи (те, чим займається біоніка) до виявлення тенденцій розвитку форм і прогнозування їх на майбутнє». Разом з тим на відміну від біоніки, яка прямо запозичує форми живої природи, дизайн їх як би пропускає крізь призму культури, тобто бере в культурно обробленому вигляді. Істинний арсенал форм дизайну - культура, в якій перероблені в світлі досвіду людства все враження буття. Ми не можемо ще сьогодні домогтися повної ясності розуміння природи мовної реальності художнього проектування (і сумнівно, що коли-небудь зможемо цієї повноти досягти), але вже те, що вдалося виявити, дозволяє провести будова художньо-проектного «світу» принаймні досить послідовно . Художнє проектування - діяльність, здійснювана в мовному полі, утвореному, по-перше, словами ( «форма», «домінанта», «образ» і т. Д.) І, по-друге, - візуальними образами (сюди входить побачене на вулиці , в журналі, в кіно, на виставці). Все це разом - особлива реальність; її матеріал і структура принципово піддаються спеціальному дослідженню.

Перший шар такого дослідження утворюється рефлексивним аналізом, тобто роботою самого проектувальника по усвідомленню і систематизації власних кроків у вирішенні проектної задачі. Така рефлексія неповно і ілюзорно відображає дійсність розумових процесів, і цей безжалісний закон мислення обійти неможливо. Але вона рішуче необхідна, оскільки іншого вихідного матеріалу для дослідження тут просто немає - продукт діяльності (зовні сприймається образотворча форма проекту) є лише поверхневим і різко спотвореним відбитком діяльності, дійсно приводить до його появи. Глибина «читання» проекту, проникнення в методику проектування залежить від рівня і спрямованості професійного знання «дешіфровщіка» - вона так чи інакше замикається на індивідуальному знанні свого професійного «я».

Другий шар - це вже конструктивна робота по перетворенню матеріалу рефлексії засобами методології. Інакше кажучи, дизайнер-дослідник (методист) становить «картотеку» мовних засобів (якими є слова і «картинки») і розкладає свої «картки» до тих пір, поки між їх групами не виявляться структурні взаємозв'язку.

Третій шар - підключення засобів логіки «рефлексивних ігор», за допомогою яких вдається описати ту особливу діяльність, де дизайнер, наприклад, проектуючи радіоприймач, по черзі намагається уявляти себе в ролі замовника, інженера, покупця, критика - у всіх можливих ситуаціях. Уже зараз не підлягає сумніву, що будь-яке опис художньо-проектної діяльності засобами тільки формальної логіки, без аналізу складної рефлексивної гри всередині проектних процедур, приречене на невдачу.