

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГБОУ ВО «УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ»  
СИБАЙСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ) УУНИТ

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ



УТВЕРЖДАЮ:

Декан

А.С. Валеев.

*(подпись, инициалы, фамилия)*

«20» июня 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН**

*(наименование дисциплины)*

ОПОП ВО **29.03.04 Технология художественной обработки материалов**

*шифр и наименование направления подготовки (специальности)*

направленность (профиль, специализация)

**Технология производства художественно-промышленных изделий**

*наименование направленности (профиля, специализации)*


форма обучения **очная**

*(очная, очно-заочная, заочная)*

Сибай – 2025

Рабочая программа составлена на основании учебного плана основной профессиональной образовательной программы 29.03.04 Технология художественной обработки материалов, направленность (профиль, специализация) Технология производства художественно-промышленных изделий, одобренного ученым советом СИ (филиала) УУНиТ (протокол №8 от 19.03.2025) и утвержденного директором 19.03.2025.

Заведующий кафедрой ТиМОТ  
(наименование кафедры разработчика программы)



---

(подпись)

Куваева М.М.  
(Ф.И.О.)

Разработчик программы



---

(подпись)

Куваева М.М.  
(Ф.И.О.)

Руководитель образовательной программы

---

(подпись)

Куваева М.М.  
(Ф.И.О.)

## 1. Цель дисциплины. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы

### 1. Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана данного направления подготовки – дисциплина по выбору. Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 семестре очной формы обучения.

Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области производства, технической эстетики и промышленного дизайна, формирование профессиональных умений и навыков в области дизайн-проектирования предметно-пространственной и информационной среды жизнедеятельности человека, развитие творческого мышления.

Задачи дисциплины: Рассмотреть основные принципы проектирования промышленных объектов, взаимоотношения человека с машинами и пространственной средой; Показать особенности организации среды и промышленных объектов в различных ситуативных моделях; Ввести в курс новейших достижений в области промышленного дизайна, современных материалов и технологий.

Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в рамках изучения следующих дисциплин: «Рисунок», «Живопись», «Композиция», «Основы творческо-конструкторской деятельности».

### 1.2 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы

Таблица 1. – Результаты обучения по дисциплине

<i>Планируемые результаты освоения основной профессиональной образовательной программы (компетенции, закрепленные за дисциплиной)</i>		<i>Код и наименование индикатора достижения компетенции, закрепленного за дисциплиной</i>
<i>код компетенции</i>	<i>наименование компетенции</i>	
ПК-3.	Способен выполнять проектирование художественно-промышленных изделий с учетом конструктивных и технологических особенностей, эргономических требований и функциональных свойств.	ПК-3.1. Создает художественно-конструкторский проект изделия с помощью компьютерных программ
		ПК-3.2. Составляет техническое задание на проектирование художественно-промышленных изделий
		ПК-3.3. Разрабатывает техническую документацию на проектируемое изделие

## 2. Структура и трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет **4** зачетные единицы (з.е.), **144** академических часов.

Таблица 2 – Объем дисциплины

Виды учебной работы	Всего, часов	Количество часов в семестре
Общая трудоемкость дисциплины	144	144
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий (всего)	49,2	49,2
в том числе:	64	64
лекции	22	22
лабораторные занятия	-	-
практические занятия	42	42
Другие виды работ в соответствии с УП: - эссе - контрольная работа - и др.	-	-
Самостоятельная работа обучающихся (всего)	42,3	42,3
Контактная работа по промежуточной аттестации	1,7	1,7
в том числе:		
зачет	-	-
зачет с оценкой	-	-
курсовая работа (проект)	-	-
экзамен	36	36

## 3. Содержание дисциплины

Таблица 3 – Содержание дисциплины

№	Тема содержание	Форма изучения материалов				Форма текущего контроля успеваемости
		лк	пр/сем	лр	сп	
1.	Раздел 1. Основы теории и истории дизайна	2			1	Устный, групповой опрос, доклад с презентацией
2.	Тема 1. История развития дизайна в странах Европы и Америке. Практическое занятие: Роль личности в истории развития дизайна Европы и Америки..			4	4	Устный, групповой опрос
3.	Тема 2. История развития дизайна в России. Практическое занятие: Роль личности в истории развития дизайна России	2			1	Учебная работа доклад с презентацией Тестирование
4.	Тема 3. Современная культура и дизайн, тенденции развития творческой деятельности. Практическое занятие: Роль			4	5	Практическая работа

	личности в истории развития дизайна 21 века.					
5.	Раздел 2. Развитие творческого воображения	2			1,8	Устный, групповой опрос, доклад с презентацией
6.	Тема 4. Основы теории воображения. Практическое занятие: Графические наброски по заданной теме.	2			2	Учебная работа Практическая работа
7.	Тема 5. Методы проектирования. Практическое занятие: Использование различных техник проектирования на этапе эскиза.			4	5	Учебная работа
8	Тема 6. Композиция в дизайне. Практическое занятие: Значение композиции на эстетику разрабатываемого предмета	2		4	2	Практическая работа, тестирование
9	Тема 7. Объемно-пространственная композиция. Практическое занятие: Моделирование	2			2	Учебная работа, тестирование
10	Раздел 3. Практика проектирования объектов промышленного дизайна, презентация и внедрение			4	4	Учебная работа Практическая работа
11	Тема 8. Разработка дизайн-концепции промышленного изделия. Практическое занятие: Использование различных материалов и техник в промышленном дизайне.	4		4	4	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией
12	Тема 9. Макетирование. Практическое занятие: Макет по заданной теме.	2			2	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией
13	Тема 10. Материаловедение в промышленном дизайне. Практическое занятие: Значение материала на конструкцию и формообразование изделия.			4	6	Практическая работа
14	Тема 11. Конструирование в промышленном дизайне. Практические занятия: Разработка дизайн- проекта.	2		4	4,3	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией
15	Тема 12. Эргономика. Практическое занятие: Влияние эргономических показателей на дизайнпроект.	2		4	4	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией, тестирование
16	Тема 13. Презентация и внедрение проекта. Практическое занятие: Оформление подачи (портфолио) пояснения, графические изображения проектируемого объекта			6	6	Практическая работа
	<b>Итого</b>	<b>22</b>		<b>42</b>	<b>42,3</b>	

**Задания для самостоятельной работы студентов**

Самостоятельная работа студентов (СР) – это организованная преподавателем

активная деятельность студентов, направленная на выполнение поставленной дидактической цели в специально отведенное для этого время: поиск информации, знаний, их осмысление и закрепление, формирование и развитие умений и навыков, обобщение и систематизация знаний.

СР при изучении любой дисциплины в высшем учебном заведении играет одну из важнейших ролей в подготовке бакалавров.

Содержание самостоятельной работы студентов

- | <b>№</b> | <b>Наименование тем и индивидуальных занятий для самостоятельного изучения</b>                                |
|----------|---|
| 1.       | Предметный мир в эпоху ремесленного производства.   |
| 2.       | Ремесло и промышленность.   |
| 3.       | Разработка идей и эскизов. Выполнение пиктограммы графическими средствами.                                    |
| 4.       | Экологический дизайн. Фитодизайн.   |
| 5.       | Инженерный и транспортный виды дизайна.   |
| 6.       | Разработка дизайн-проекта изделия или предмета для оформления предметной среды любого интерьера.              |
| 7.       | Эргономический и зеркальный дизайн.   |
| 8.       | Проектирование общественного интерьера или интерьера жилого дома.   |
| 9.       | Текстильный и коммерческий дизайн.  |
| 10.      | Разработка эскизов современного костюма и автомобиля.   |
| 11.      | Реклама. Носители рекламы. Печатная реклама. Живописно-графическая реклама.                                   |
| 13.      | Ландшафтный дизайн. Арт-дизайн.   |
| 14.      | Шрифтовой дизайн. Футуродизайн.   |
| 15.      | Разработка идей и эскизов. Выполнение упаковки и товарного ярлыка какого-либо изделия.                        |
| 17.      | Граффити.   |
| 19.      | Компьютерная графика.   |
| 20.      | Разработка дизайн-проектов детской площадки. Материалы: цветной карандаш, акварель, гуашь и другие материалы. |
| 21.      | Проектирование общественного интерьера.   |
| 22.      | Разработка дизайн-проектов автобусной остановки.  |
| 23.      | Разработка дизайн-проекта детского конструктора.  |
| 24.      | Материалы: цветной карандаш, акварель, гуашь и другие материалы.  |
| 25.      | Разработка графического стиля для своего учебного заведения.  |
| 26.      | Разработка идеи и выполнение проекта современного стула. Выполнение модели или макета этого стула.            |

#### **Перечень контрольных вопросов**

- 1 Что такое дизайн. Дайте определение промышленного дизайна
- 2 Научные основы дизайна
- 3 Задачи дизайна
- 4 Виды дизайнерской деятельности
- 5 Масштабность. Покажите на примерах
- 6 Пропорциональность. Покажите на примерах
- 7 Конструирование
- 8 Виды промышленной графики
- 9 Техническая эстетика. Задачи технической эстетики и методики их решения
- 10 Основы композиции

- 11 Эргономика. Предмет изучения. Роль эргономических факторов в дизайне
- 12 Материалы, используемые в промышленном дизайне
- 13 Этапы развития дизайна в России
- 14 Этапы развития дизайна в Европе
- 15 Этапы развития дизайна в Америке.

Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработать дизайн-проект для промышленного изделия. Проект выполняется на плотном картоне форматов А3-А2. Проект должен включать в себя:

1. Изображение промышленного прототипа для моделирования объекта дизайна (указать дату создания прототипа и автора);

2. Выполнить эскизную разработку по преобразованию прототипа: а) с функциональной точки зрения; б) эстетическая трансформация;

3. Выполнить эскизную разработку цветового решения: а) трансформация формы орнамента; б) изменение цветового решения для орнамента.

Создать портфолио личных дизайн-проектов. Требования к портфолио:

1. Разработать дизайн и цветовое решение;

2. Систематизировать дизайн-проекты;

3. Выполнить отбор наилучших проектов за семестр;

4. Фотографирования и ретушь проектов;

5. Портфолио состоит из 10-15 страниц, имеет 2-5 разделов, а также включает в себя резюме автора

### Рейтинг-план дисциплины «Промышленный дизайн»

Направление: 29.03.04 Технология художественной обработки материалов

Направленность (профиль) программы: Технология производства художественно-промышленных изделий

Виды учебной деятельности студентов	Балл за конкретное задание	Число заданий за семестр	Баллы	
			Миним.	Максим.
<b>Модуль 1</b>				
<b>Текущий контроль</b>			<b>11</b>	<b>25</b>
Устный опрос			2	6
Практическая работа №1			9	19
<b>Рубежный контроль</b>			<b>12</b>	<b>25</b>
Доклад			4	8
Тестирование №1			8	17
<b>Модуль 2</b>				
<b>Текущий контроль</b>			<b>11</b>	<b>25</b>
Устный опрос			2	6
Практическая работа №2			9	19
<b>Рубежный контроль</b>			<b>11</b>	<b>25</b>
Практическая работа №3			2	8
Тестирование №2			9	17
<b>Поощрительные баллы</b>				<b>10</b>
Участие в конкурсах, выставках			0	6
Публикация статей			0	4
<b>Посещаемость (баллы вычитаются из общей суммы набранных баллов)</b>				
Посещение лекционных занятий				
Посещение практических занятий				
Итого			<b>45</b>	<b>110 (с учетом поощрительных баллов)</b>

### **За пропуски лекционных занятий:**

25% пропусков – 1 балл; 50% пропусков – 4 балла;

75% пропусков – 6 баллов; За 100 % пропусков - студент не допускается до итоговых испытаний.

### **За пропуски практических занятий:**

20 % пропусков - 2 балла; 40 % пропусков – 5 баллов; 50 % пропусков – 7 баллов;

75% пропусков – 10 баллов;

более 75 % пропусков - студент не допускается до итоговых испытаний.

## **Форма текущего контроля успеваемости**

### **I. Устный, групповой опрос**

#### **I вариант**

1. Что такое дизайн? Дайте определение.
2. Кто работает над созданием промышленных изделий?
3. Какие виды дизайна вы знаете?
4. Что входит в понятие «промышленный дизайн»?
5. Чем заняты художники, работающие в области графического дизайна?

#### **II вариант**

1. Что такое фитодизайн? С каким материалом работают художники в этой области?
2. Расскажите о возможностях дизайна среды и экологического дизайна.
3. Расскажите о художественно- выразительных средствах дизайна.
4. В чем заключаются особенности дизайнерского подхода к проектированию вещей?
5. В каком году, и в какой стране возникло искусство дизайна?

#### **III вариант**

1. Какие основные концепции развития дизайна вы знаете?
2. Что такое «Баухауз»?
3. Какие задачи обучения решали во ВХУТЕМАСе?
4. Что такое форма? Назовите зрительно воспринимаемые признаки формы.
5. Каким образом можно создавать новые формы?

#### **IV вариант**

1. Что такое эргономика?
2. Что необходимо учитывать дизайнеру в процессе создания новой формы предмета?
3. Что общего, и какие различия есть в творческом методе дизайнера и инженера?
4. инженер?
5. На что влияет цветовая среда нашего окружения? Приведите примеры.

#### **V вариант**

1. Как учитывают основы цветоведения при создании объектов промышленного дизайна? Приведите примеры.
2. Что необходимо учитывать в цветовом решении интерьера?
3. Какие правила, приемы, и средства композиции используют при проектировании объектов дизайна?
4. Расскажите о влиянии различных материалов на композицию объектов дизайна.
5. Что такое стилевое единство объектов дизайна и архитектурной среды?

#### **VI вариант**

1. За счет чего достигается выразительность композиции интерьера?
2. Что является основой графического дизайна?
3. В какой последовательности выполняется шрифтовая надпись?
4. Расскажите о различных способах создания шрифтовых композиций.
5. Расскажите об особенностях сочетания шрифта и изображения в одной композиции.

#### **VII вариант**

1. Какова последовательность работы над проектом детской площадки?
2. Назовите возможные зоны и объекты детской площадки?
3. Расскажите о возможных стилистических подходах к решению детского городка.
4. Какие цветовые решения будут оптимальны для объектов детского городка?
5. Какие задачи необходимо решить дизайнеру в процессе проектирования сервиза?

**Критерии устного группового опроса:** Устные опросы проводятся во время практических и лекционных занятий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы, однако включают вопросы по самостоятельному изучению теоретического материала. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из жизни, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

**Рекомендации по оцениванию устных ответов студентов**

С целью контроля и подготовки студентов к изучению новой темы вначале каждой практического занятия преподавателем проводится групповой устный опрос по выполненным заданиям предыдущей темы. Критерии оценки:

- правильность ответа по содержанию задания (учитывается количество и характер ошибок при ответе);
- полнота и глубина ответа (учитывается количество усвоенных фактов, терминов, понятий и т.п.);
- сознательность ответа (учитывается понимание излагаемого материала);
- логика изложения материала (учитывается умение строить целостный, последовательный рассказ, грамотно пользоваться специальной терминологией);
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи (учитывается умение использовать наиболее прогрессивные и эффективные способы достижения цели);
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе (учитывается грамотно и с пользой применять наглядность и демонстрационный опыт при устном ответе);
- использование дополнительного материала по самостоятельной работе (обязательное условие);
- рациональность использования времени, отведенного на задание (не одобряется затянутость выполнения задания, устного ответа во времени, с учетом индивидуальных особенностей студентов).

**Критерии оценки устных ответов студентов для студентов очной формы обучения.**

**6 баллов** ставится, если студент: 1) полно и аргументировано отвечает по содержанию задания; 2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; 3) излагает материал последовательно и правильно.

**4 балла** ставится, если студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «5», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет.

**2 балла** ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но: 1) излагает материал неполно и допускает неточности

в определении понятий или формулировке правил; 2) не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; 3) излагает материал непоследовательно и допускает ошибки.

## **II. Тестирование №1**

### **1. Дизайнер это:**

А) художник, который не принадлежит к какому-то творческому объединению, союзу, работает независимо;

Б) художник, работающий в материале техники и промышленности;

В) специалист с техническим образованием, создатель информации об архитектуре материального средства достижения цели и его функциональных свойствах, способа (технологии) изготовления этого средства, равно как самого средства и материального воплощения цели, и осуществляющего руководство и контроль за изготовлением продукта.

### **2. Кем был применен первый термин «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов» по отношению к образцам изделий, разработанным для промышленного производства?**

А) Д. Синелом;

Б) Г. Кол;

В) Т. Мальдонадо;

### **3. Что является объектом дизайна?**

А) любое повседневное бытовое изделие в жизнедеятельности человека;

Б) любое техническое промышленное изделие в любой сфере и среде жизнедеятельности людей;

В) предметы первой необходимости.

### **4. От английского слово *design* переводится как ...**

### **5. Когда началась подготовка дизайнерских кадров, формирование системы дизайна?**

А) в эпоху Возрождения;

Б) в начале XIX века;

В) в конце 20-х гг. XX века.

### **6. Вставьте пропущенное слово.**

Первая половина XX века осталась в истории дизайна двумя яркими школами – это .....и ....., где разрабатывались принципы функционализма и конструктивизма, где учили готовить дизайнеров.

### **7. Перечислите основные рабочие категории дизайна?**

### **8. Вид промышленной графики, применяемый торговыми фирмами в качестве средства для идентификации своих изделий или услуг?**

А) логотип;

Б) товарный знак;

В) фирменный стиль;

Г) реклама.

### **9. Основные виды дизайна:**

А) промышленный, архитектурный, дизайн среды, художественный;

Б) графический, промышленный, дизайн среды;

В) минимализм, графический, промышленный, архитектурный;

Г) графический, промышленный, архитектурный, дизайн среды.

### **10. Художественно-проектная деятельность, основным средством которой служит графика?**

А) граффити;

- Б) графический дизайн;  
 В) городской дизайн;  
 Г) дизайн среды.

**Критерии оценки тестирования для студентов очной формы**

10 – 8 правильных ответов - 17 баллов

7 - 5 правильных ответов - 8 баллов

4 –и ниже – 0 баллов

**Критерии оценки тестирования для студентов заочной формы**

10 – 9 правильных ответов - отлично

8 - 7 правильных ответов - хорошо

6–5 правильных ответов - удовлетворительно

4 и ниже – неудовлетворительно

**Тестирование №2**

1.	Деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими и эстетическими качествами, создание комфортной для человека предметной среды.	1. Модернизация 2. Проектирование 3. Дизайн 4. Стайлинг
2.	С какими понятиями связана дизайнерская деятельность	1. Фриз, карниз, архитрав 2. Удобство и комфорт 3. Польза прочность, красота 4. Всё вышеперечисленное
3.	Какие принципы лежат в основе философии дизайна?	1. Польза, прочность, красота 2. Функциональность и рациональность 3. Каноничность и сакральность 4. 1 и 2
4.	Какие материалы использовались при построении многоэтажных зданий согласно принципу, разработанному Чикагской архитектурной школой?	1. Стальной каркас и дерево 2. Стальной каркас и стекло 3. Стекло и дерево 4. Стеновые панели из бетона
5.	По какой причине в начале XIX века отвергалось ручное производство	1. Дороговизна 2. Малая стоимость 3. Нехватка рабочих 4. Низкий уровень подготовки рабочих
6.	Промышленный дизайнер, одним из первых обративший повышенное внимание на эстетическую форму при проектировании технических изделий.	1. Раймонд Лоуи 2. Вальтер Гропиус 3. Людвиг Мис ван дер Роэ 4. Чарльз Ренни Макинтош
7.	Создателем и первым директором Баухауса является	1. Вальтер Гропиус 2. Петер Беренс 3. Анри Ван де Вельде 4. Антонио Гауди
8.	Эталоном стиля арт-нуво стали плавные изогнутые линии вышивки под названием «Удар бича», созданной	1. Германом Обристом 2. Антони Гауди 3. Анри Ван де Вельдом 4. Карлом Бугатти
9.	Какая школа обладала титулом “высшая школа	1. ВХУТЕМАС

	формообразования” с правом выдавать дипломы?	2. ВХУТЕИН 3. Баухаус 4. СГХМ
10.	Какое название получили Первая и Вторая художественные мастерские (СГХМ) после объединения?	1. ВХУТЕМАС 2. ВХУТЕИН 3. Баухаус 4. СГХМ
11.	Какие задачи ставились перед обучающимися вводного курса школы Баухаус?	1. Пробудить творческие силы и художественные способности 2. Облегчить выбор будущей профессии и найти материал по душе 3. Изучить основы композиции и основы цвета 4. Все перечисленные
12.	Что являлось основным художественным материалом архитектуры согласно курсу ВХУТЕМАСа?	1. Конструкция 2. Цвет 3. Пространство 4. Форма
13.	Укажите два направления, по которым развивались учебные занятия в ВХУТАМАСе	1. Цвет, форма 2. Конструкция, композиция 3. Уникальность, форма 4. Современность, материал
14.	С каким стилем в тесной связи рассматривается становление дизайна?	1. Функционализм 2. Конструктивизм 3. Коммунизм 4. Фовизм
15.	Эргономическая модель объекта дизайна должна обеспечивать оптимальное взаимодействие системы	1. «человек - техника – природа» 2. «техника - предмет – природа» 3. «человек - предмет – среда» 4. «техника - природа – среда»
16.	Как истолковывался термин «дизайн» в 1960-е годы в России?	1. Фирменный стиль 2. Проект 3. Эстетика 4. Формообразование
17.	Представители какого стиля игнорировали массовое промышленное производство, выдвигая на первый план ручное изготовление эксклюзивных товаров?	1. Арт-деко 2. Футуризм 3. Абстракционизм 4. Арт-нуво
18.	По какой причине в начале XIX стали уделять внимание дизайну как средству борьбы с конкурентами?	1. Перенасыщение рынка 2. Нехватка товаров 3. Малая производительность 4. Высокий спрос
19.	Важное правило дизайнерской компоновки: при соединении двух (или более) объектов...	1. Их функции остаются равнозначными 2. Сохраняется функция только одного из них 3. Их функции теряют своё значение 4. Функция одного из них остается главной

20.	Процесс соединения в изделии материально-технической основы и принципа соответствия осуществляемой функции при достижении гармоничности формы.	1. Гармонизация внешнего вида 2. Компонировка 3. Художественное конструирование 4. Всё вышеперечисленное
-----	--	---

### **ДОКЛАД. ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ ПРЕЗЕНТАЦИИ**

Примерный перечень докладов:

1. Техническая эстетика как теория дизайна.
2. Предмет исследования технической эстетики.
3. Основные понятия технической эстетики.
4. Основные этапы развития эстетической мысли.
5. Бионические технологии в технической эстетике.
6. Происхождение и эволюция технической эстетики.
7. Техническая эстетика и проблемы экологии.
8. Основные требования к промышленным изделиям с позиции эстетики.
9. Функция и красота в промышленном производстве.
10. Виды декоративно-прикладного искусства и технические возможности разных эпох.
11. Стандарт и качество с эстетических позиций.
12. Значение пропорции в изделиях массового производства
13. Аксиологические аспекты технической эстетики.
14. Эргономика в технической эстетике.
15. Функциональность в технической эстетике.
16. Естественное и искусственное в технической эстетике: борьба и/или симбиоз.
17. Эстетика «золотого сечения».
18. Эстетика городской среды и технический прогресс.
19. Уникальное и массовое в технике и в искусстве.
20. История развития эстетических учений.
21. Ремесло и производство – границы развития.
22. Бионика и техногенность Нового времени.
23. Техническая эстетика в быту и на производстве.
24. Особенности технической эстетики Новейшего времени.
25. Эстетика массового производства и современные дизайн-технологии.
26. Проблемы информационной цивилизации с точки зрения развития визуальной культуры и технической эстетики.
27. Перспективы развития технической эстетики.

#### **Требования к презентации:**

- Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.
  - Первый лист – это титульный лист
  - Следующие слайды кратко, наглядно в виде таблиц, схем, фотографий и т.д. раскрывают содержание темы.
  - Дизайн-эргономические требования: сочетаемость цветов, ограниченное количество объектов на слайде, соответствие цвета текста к его фону, читаемость текста, размер шрифта.
  - Последний слайд - список литературы и информационных ресурсов.
- Темы докладов должны соответствовать пройденному теоретическому материалу на лекциях или быть его продолжением.

#### **Критерии оценки докладов с презентацией для студентов очной формы**

№	Оцениваемые параметры	Баллы
1	<b>Качество доклада:</b>	
	- содержание соответствует теме и сопровождается иллюстративным материалом;	1
	- четко выстроен;	1
	- работа зачитывается.	0
2	<b>Использование демонстрационного материала:</b>	
	студент представил демонстрационный материал и прекрасно в нем ориентировался;	1
	- использовался в докладе, хорошо оформлен, но есть неточности;	1
	- представленный демонстрационный материал не использовался докладчиком или был оформлен плохо, неграмотно.	0
3	<b>Качество ответов на вопросы:</b>	
	- отвечает на вопросы;	1
	- не может ответить на большинство вопросов;	0
4	<b>Четкость выводов:</b>	
	- полностью правильно характеризует работу;	1
	- имеются, но не доказаны.	0

#### **Критерии оценки докладов с презентацией для студентов заочной формы**

№	Оцениваемые параметры	Оценка
1	<b>Качество доклада:</b>	
	- содержание соответствует теме и сопровождается иллюстративным материалом;	5
	- четко выстроен;	4
	- работа зачитывается.	3
2	<b>Использование демонстрационного материала:</b>	
	студент представил демонстрационный материал и прекрасно в нем ориентировался;	5
	- использовался в докладе, хорошо оформлен, но есть неточности;	4
	- представленный демонстрационный материал не использовался докладчиком или был оформлен плохо, неграмотно.	3
3	<b>Качество ответов на вопросы:</b>	
	- отвечает на вопросы;	5
	- не может ответить на один-два вопроса вопроса;	4
	- не может ответить на большинство вопросов;	3
4	<b>Четкость выводов:</b>	
	- полностью правильно характеризует работу;	5
	- имеются, но не доказаны.	4
	отсутствуют	3

Итого максимальное количество баллов: 6

Оценка «5» - от 6 до 5 баллов

Оценка «4»- от 4 до 3 баллов

Оценка «3» - от 3 до 2 баллов

При количестве баллов менее 2 – не удовлетворительно.

#### **Форма итогового контроля успеваемости**

##### ***Задания для расчетно-графической работы.***

Расчетно-графическая работа (далее РГР) является одной из основной форм

контроля студентов при изучении курса «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов».

Выполнение РГР, устранение замечаний по ней, получение оценки «зачтено» является необходимым условием допуска к сдаче зачета по курсу.

РГР содержит вопросы практического характера.

*Задания для РГР*

№	Наименование темы	Примечание
1.	Проектирование общественного интерьера или интерьера жилого дома.	Формат А3
2.	Разработка дизайн-проектов детской площадки.	Формат А2

**Критерии оценки дизайн-проекта:**

Образная и эстетическая выразительность.

Инновационность.

Мобильность.

Эксклюзивность и новизна.

Функциональность и экологичность.

Исполнительское качество дизайн-проекта.

**«незачтено»** -дизайн-проект не соответствует требованиям, допущены грубые ошибки.

**«зачтено»** -дизайн-проект выполнен в соответствии с предъявляемыми требованиями.

**Вопросы к экзамену по курсу «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов»**

1. Определение промышленного дизайна и его характеристика.
2. Методологические подходы к изучению истории дизайна.
3. Методы дизайна.
4. Функция как основная рабочая категория дизайна
5. Основные термины дизайна.
6. Специфика профессии дизайнер.
7. Зарождение промышленного производства и проблемы формообразования.
8. Признаки дизайна.
9. Промышленные выставки XIX в. и их вклад в развитие дизайна.
10. Художественно-промышленные училища в России.
11. Проблемы формообразования в предметно-пространственной среде на рубеже XIXXX вв.
12. Факторы, влияющие на внешний вид промышленного изделия.
13. Школы промышленного конструирования в начале XX в.
14. Немецкий Веркбунд.
15. Баухауз: разработка принципов формообразования промышленной продукции.
16. Создание ВХУТЕМАСа, его роль в разработке принципов промышленного искусства в СССР в 1920-1930-е гг.
17. Основные тенденции подготовки дизайнеров в Баухаузе.
18. Особенности подготовки промышленных дизайнеров в советском ВХУТЕМАСе.
19. В чем состоит сходство и различие принципов функционализма и конструктивизма?
20. Стиль как конечная цель и итоговая категория промышленного

проектирования.

21. Специфика проектирования объектов производственной сферы. 22. Процесс дизайнерского эскизирования.

23. Основы композиционной организации форм в промышленном дизайне.

24. Дизайн на фоне мирового кризиса.

25. Пути развития дизайна в XXI веке.

Образец экзаменационного билета:

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Уфимский университет науки и технологий» Сибайский институт (филиал) УУНиТ  
Технологический факультет  
Кафедра ТиМОТ

**ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 1**

по дисциплине «Промышленный дизайн»

Направление подготовки 29.03.04 Технология художественной обработки материалов

Направленность (профиль) программы

«Технология производства художественно-промышленных изделий», 4 курс

1. Методы дизайна.

2. Дизайн на фоне мирового кризиса.

3. Практическое задание

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_

Преподаватель: \_\_\_\_\_

Перевод оценки из 100-балльной в четырехбалльную производится следующим образом:

- отлично – от 80 до 110 баллов (включая 10 поощрительных баллов);

- хорошо – от 60 до 79 баллов;

- удовлетворительно – от 45 до 59 баллов;

- неудовлетворительно – менее 45 баллов.

Примерные критерии оценивания ответа на экзамене (только для тех, кто учится с использованием модульно-рейтинговой системы обучения и оценки успеваемости студентов):

**Критерии оценки (в баллах):**

- **25-30 баллов** выставляется студенту, если студент дал полные, развернутые ответы на все теоретические вопросы билета, продемонстрировал знание функциональных возможностей, терминологии, основных элементов, умение применять теоретические знания при выполнении практических заданий. Студент без затруднений ответил на все дополнительные вопросы. Практическая часть работы выполнена полностью без неточностей и ошибок;

- **17-24 баллов** выставляется студенту, если студент раскрыл в основном теоретические вопросы, однако допущены неточности в определении основных понятий. При ответе на дополнительные вопросы допущены небольшие неточности. При выполнении практической части работы допущены несущественные ошибки;

- **10-16 баллов** выставляется студенту, если при ответе на теоретические вопросы студентом допущено несколько существенных ошибок в толковании основных понятий. Логика и полнота ответа страдают заметными изъянами. Заметны пробелы в знании основных методов. Теоретические вопросы в целом изложены достаточно, но с пропусками материала. Имеются принципиальные ошибки в логике построения ответа на вопрос. Студент не решил задачу или при решении допущены грубые ошибки;

- **1-10 баллов** выставляется студенту, если ответ на теоретические вопросы свидетельствует о непонимании и крайне неполном знании основных понятий и методов. Обнаруживается отсутствие навыков применения теоретических знаний при выполнении

практических заданий. Студент не смог ответить ни на один дополнительный вопрос.

### **Вопросы по словарю**

Антропометрия, арт-дизайн, архитектурный дизайн, афиша, визуальная среда, городской дизайн, графика, графический знак, графический дизайн, граффити, дизайн среды, инсталляция, инженерный дизайн, интерьер, книжная графика, коммерческий дизайн, компьютерная графика, ландшафтный дизайн, логотип, макет, пиктограмма, плакат, предметная среда, проектная культура, производственная среда, реклама, суперграфика, техническая эстетика, товарный знак, транспортный дизайн, фирменный стиль, шрифтовой дизайн, экологический дизайн, эргодизайн, эргономика.

### **Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

#### **Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

##### *Основная литература*

1. **Царев, В.И.** Эстетика и дизайн непродовольственных товаров [текст] : учеб. пособие : [Реком УМО] / В.И. Царев .— М. : Академия, 2004 .— 224 с. — (Высшее профессиональное образование) .— ISBN 5-7695-1231-8 (в пер.) . — **1 шт.**

2. **Гуревич, П. С.** Эстетика : учебник / П. С. Гуревич .— М. : ЮНИТИ, 2008 .— 303 с .— (Учебники профессора П. С. Гуревича) .— ISBN 978-5-238-01021-2 (в пер.) : 221 р. 00 к. — **84 шт**

3. Словарь терминов и понятий по дисциплине "Техническая эстетика и дизайн" [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Башкирский государственный университет; сост. Ф.Б. Акчурин; Е.П. Акчурина. — Сибай: СИ БашГУ, 2007. — Электрон. версия печ. публикации. — Доступ возможен через Электронную библиотеку БашГУ. — <URL:[https://elib.bashedu.ru/dl/read/Akchurin\\_Akchurina\\_sost\\_Slovar\\_terminov\\_i\\_ponjatiy\\_up\\_Sibay\\_2007.pdf](https://elib.bashedu.ru/dl/read/Akchurin_Akchurina_sost_Slovar_terminov_i_ponjatiy_up_Sibay_2007.pdf)>.

4. Мировая художественная культура. Художественная культура России [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие для студентов / Башкирский государственный университет, Бирский филиал; авт.- сост. А.Ш. Абдуллина. — Бирск: Бирский филиал БашГУ, 2018. — Электрон. версия печ. публикации. — Доступ возможен через Электронную библиотеку БашГУ. — <URL:[https://elib.bashedu.ru/dl/read/Abdullina\\_avt-sost\\_MHK\\_HK\\_Rossii\\_ump\\_Birsk\\_2018.pdf](https://elib.bashedu.ru/dl/read/Abdullina_avt-sost_MHK_HK_Rossii_ump_Birsk_2018.pdf)>.

5. Формальная композиция: Творческий практикум по основам дизайна : учебное пособие / Е.В. Жердев, О.Б. Чепурова, С.Г. Шлеюк, Т.А. Мазурина ; Министерство образования и науки Российской Федерации. - 2-е изд. - Оренбург : ООО ИПК «Университет», 2014. - 255 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-4417-0442-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=330521> (12.04.2019).

##### *Дополнительная литература*

6. **Борев, Ю. Б.** Эстетика : учебник / Ю. Б. Борев .— М. : Высшая школа, 2002 .— 511 с .— Библиогр.: с. 486-493 .— Предм. указ. : с. 494-500 .— Имен. указ. : с. 501-511 .— ISBN 5-06-004105-0 (в пер.) : 113 р. 80 к. — **25 шт**

7. **Яковлев, Е.Г.** Эстетика : учеб. пособие / Е. Г. Яковлев .— М. : Гардарики, 2000 .— 464 с .— ISBN 5-8297-0054-9 (в пер.) : 77 р. 00 к. — **7 шт.**

8. Сабилло, Н.И. Орнаментальная текстильная композиция. Основы построения : учебное пособие / Н.И. Сабилло. - Самара : Самарский государственный

архитектурно-строительный университет, 2008. - 70 с. - ISBN 978-5-9585-0277-6 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=143497> (12.04.2019).

9. Ермаков, М.П. Основы дизайна : художественная обработка металла ковкой и литьем: учебное пособие для вузов и колледжей / М.П. Ермаков. - Москва :Владос, 2018. - 787 с. : ил. - (Изобразительное искусство). - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-906992-33-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=486096> (13.04.2019).

#### *Электронные и интернет-ресурсы*

1. <http://smallbay.ru> – сайт, посвященный истории искусств и творчеству художников всех времен и народов

#### **Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Аудитория 158	Лекции	Демонстрационное оборудование: доска, проектор – 1 шт., переносной экран – 1 шт. Специализированная мебель: столы, стулья (24 посадочных места). Учебно-наглядные пособия, демонстрационные макеты
Аудитория 158	Практические / лабораторные занятия	Демонстрационное оборудование: доска, проектор – 1 шт., переносной экран – 1 шт. Специализированная мебель: столы, стулья (24 посадочных места). Учебно-наглядные пособия, демонстрационные макеты

#### **Словарь ключевых терминов и понятий по дисциплине «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов»**

**Антропометрия**(от греч. antropos - человек, metron - мера) - один из разделов антропологии, изучающий размерные характеристики строения, основных движений и поз человеческого тела. Антропометрия устанавливает усредненные величины для людей разного пола, возраста, этнической принадлежности и географического региона. Данные антропометрии широко используются в проектировании изделий и зданий с целью обеспечить их соразмерность человеку, в конечном счете - удобство пользования и комфорт.

**Арт-дизайн** - одна из линий развития современного дизайна, в которой отсутствуют различия между функциональным проектированием, составляющим основу профессионального дизайна, и чистым, высоким искусством. Произведения арт-дизайна создают художники дизайна, стремящиеся, прежде всего, к достижению высокого качества композиции, детализировки формы, качества поверхности, колорита - даже если они начинают оттеснять - в угоду художественным, эмоционально-образным достоинствам - такие традиционные ценности классического дизайна, как рациональность, технологичность и т.д.

**Архитектурный дизайн**- сфера архитектурно-строительной деятельности, направленная на формирование объектов и сооружений массового назначения, рядовых жилых, общественных и производственных зданий и открытых городских пространств.

**Афиша**(фр. affiche) - вид рекламной графики, объявление о спектакле, концерте,

лекции и т.п., вывешиваемое в публичных местах. Во французском языке слово *affiche* значит то же самое, что и *plakat* в немецком. Русский язык заимствует оба слова, но, следуя традициям графической практики, наделяет их разными значениями. Под афишами подразумеваются чисто шрифтовые композиции, из которых во второй половине XIX века в Западной Европе и возник плакат.

**Баухауз** (Bauhaus) - первая в мире школа промышленного искусства и архитектуры, созданная в 1919 году В. Гропиусом в Веймаре (Германия) на базе основанного в 1906 году А. ван де Вельде Художественно-промышленного училища.

**Визуальная среда** - особая форма восприятия целостной предметно-пространственной ситуации только с помощью зрительных ощущений; зрительный слепок с комплекса функционально-пространственных реалий, составляющих содержание среды.

**ВХУТЕМАС (ВХУТЕИН)** - первая советская архитектурно-дизайнерская школа - Высшие художественно-технические мастерские, созданная в декабре 1920 года с целью подготовки «художников - мастеров высшей квалификации для промышленности, а также инструкторов и руководителей для профессионально-технического образования»; в ноябре 1927 года ВХУТЕМАС был переименован во ВХУТЕИН - Высший художественно-технический институт. ВХУТЕМАС состоял из восьми специализированных факультетов: архитектурного (Архфак), живописного, скульптурного, а также керамического, текстильного, полиграфического, деревообделочного и металлообрабатывающего.

**Городской дизайн** - совокупность благоустройства, «отделки» и оборудования открытых городских пространств, их предметного наполнения, необходимых для функционально-эстетической организации, реализации образа жизни и поведения городского населения.

**Графика** (греч. *graphikē* от *grapho* - пишу) - вид изобразительного искусства, включающий рисунок и печатные художественные изображения (гравюра, литография, монотипия и др.), основанные на искусстве рисунка, но обладающие собственными изобразительными средствами и выразительными возможностями.

**Графический знак** - графическое воплощение единичных символов или их сочетаний. Графические знаки могут быть изобразительными, словесными или, чаще всего, смешанными. К изобразительным графическим знакам относятся: идеограмма - изображение или абстрактный символ, выражающий определенное понятие и не разложимый на составные элементы; иконический знак - лаконичное изображение предмета, пиктограмма - «рисуночное письмо», передающее сообщение путем условного изображения предмета и действий с ним. К словесным знакам относится логотип - специфическое начертание полного или сокращенного названия объекта (фирмы, изделия, предприятия), в выборе которого играет роль не только его графическая, но и фонетическая выразительность. Для графического знака многозначность - явление негативное: чем однозначнее расшифровывается знак, тем, как правило, конструктивнее может быть его использование.

**Графический дизайн** (*graphic design* - англ.) - художественно-проектная деятельность, основным средством которой служит графика. Ее целью является наглядное представление информации, предназначенной для массового распространения посредством полиграфии, кино, телевидения, а также создание графических элементов предметной среды и изделий.

**Граффити** - синтез суперграфики и шрифтового творчества, «полулегальный» вид самостоятельной деформации облика элементов нашего окружения, граничащий с вандализмом по отношению к общепринятым нормам эстетической организации среды.

**Дизайн**(design - англ.) - проектная деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социально-культурной сфер.

**Дизайн транспортной среды** - комплексное формирование совокупности объектов и систем транспортного назначения, от передвижных и передвигающихся устройств (кораблей, автомобилей, поездов, фуникулеров, лифтов и пр.), являющихся произведениями промышленного (транспортного) дизайна, до дорог, путепроводов, каналов, аэропортов и других сооружений, принадлежащих к сфере средового (архитектурного) и инженерного дизайна.

**Дизайнер** -специалист, работающий в сфере дизайна и обеспечивающий высокие потребительские свойства и эстетические качества изделий промышленности и образуемой ими предметной среды. Определяя качества предметно-пространственной среды и создавая целостный продукт через организацию и гармоническое сочетание ее элементов, дизайнер выявляет структурные и функциональные связи объекта и формирует их на основе единства художественного, научного и технического подходов.

**Дизайн-концепция**- основная идея будущего объекта, формулировка его смыслового содержания как идейно-тематической базы проектного замысла, выражающая художественно-проектное суждение дизайнера о явлениях более масштабных, чем данный объект.

**Дизайн среды**- представление об облике, стилевых или образных характеристиках средового объекта или системы, синтезирующее в едином впечатлении особенности пространственной структуры, индивидуальных или «фирменных» деталей внешнего вида, способах функционирования и т.п., формирующих среду каждая по-своему, но «работающих» на потребителя в комплексе, совместно; формирование (проектирование и реализация) средовых ситуаций, объектов и систем, выполняемое с помощью профессиональных проектировщиков, производителей, служб эксплуатации и потребителей этих образований, целенаправленно ищущих специфику жизнедеятельности и особенности облика среды. Дизайн среды представляет собой сложный многостадийный процесс (предпроектный анализ, проектирование компонентов среды и среды в целом, учет видоизменений среды в процессе эксплуатации и развития средовой ситуации), требующий привлечения специалистов различного профиля - от архитекторов, дизайнеров и художников до технологов и экономистов.

**Жилая среда** -комплекс открытых и закрытых пространств, предназначенных для проживания человека, оборудованных и оснащенных в соответствии с образом жизни, социальными и личными интересами пользующихся жилищем.

**Имидж**(образ, изображение) - понятие, ставшее актуальным в связи с развитием дизайнерских, проектных способов решения человечеством своих проблем, инструмент диалога художника со зрителем, дизайнера - с потребителем его продукции; приданное конкретному объекту, факту, событию или явлению субъективное, активно выраженное, часто одностороннее представление.

**Инсталляция**(англ. installation - установка, «встройка») - преднамеренное внесение художественного смысла в объемно-пространственные объекты, по природе своей не претендовавшие на него. Выполняется с помощью неожиданных комбинаций разнохарактерных, внешне несовместимых друг с другом конструкций, вещей, материалов. Термин, которым в последние десятилетия называют то, что не стало «укладываться» в понятия «скульптуры» и даже «композиции».

**Инженерный дизайн**- область дизайнерского творчества, связанная с формированием объектов и систем инженерно-технического назначения, особая часть промышленного дизайна. К объектам инженерного дизайна относятся мосты, дороги, путепроводы, тоннели и другие «статические» инженерно-технические сооружения, а также плотины, шлюзы, канатные и подвесные дороги, лифты, эскалаторы, установки инженерных коммуникаций (линии электропередач, трансформаторные подстанции), уникальные научно-исследовательские приборы и комплексы (реакторы, радиорелейные системы, телескопы и пр.).

**Интерьер**(фр. intérieur) - 1) «внутренность», внутреннее помещение. Это, по преимуществу «архитектурное» определение, связывающее понятие интерьер с размерами, формой, конструкциями, декором внутреннего пространства здания или сооружения; 2) облик, общий вид помещения или группы помещений. Такой подход выводит на первый план ощущения воспринимающего интерьер человека, в том числе связанные с процессами использования интерьера, его контакта с соседними пространствами, поэтому термин интерьер схож с понятием «среда», т.е. они в определенной степени взаимозаменяемы

**Кич**(нем. kitch) -предметы плохого вкуса, синоним стереотипного псевдоискусства, лишенного художественной ценности. Как правило, кич - непрофессиональная «поделка», нечто модное, сиюминутное, эффектное, привлекающее внимание; выполнено быстро, из подручного материала, тиражирует в случайном некачественном исполнении популярные образцы.

**Книжная графика**- в графическом дизайне комплекс графических средств, используемых в книгопечатании: иллюстрации, шрифт, общее конструирование и оформление книги.

**Комбинаторика** - метод формообразования в дизайне, основанный на применении закономерностей разновариантного изменения пространственных конструктивных, функциональных и графических структур объекта, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов.

**Коммерческий дизайн**- творческая деятельность по созданию промышленной продукции (в первую очередь бытового назначения), в которой главное внимание уделяется проблеме ее коммерческой реализации, проблемы же повышения потребительских качеств, технологичности производства занимают подчиненное положение.

**Компьютерная графика** -раздел информатики, в рамках которого исследуются, разрабатываются и используются технические, программные и методические средства и приемы использования компьютера для создания, обработки, хранения и практического применения графических изображений; графические изображения, выполненные средствами компьютерной графики.

**Комфорт** -оптимальная для самочувствия совокупность физиологических, психологических, эстетических ощущений человека, возникающих в процессе его взаимодействия с предметно-пространственной средой или с ее отдельными элементами.

**Ландшафтный дизайн**- дизайнерская деятельность, направленная на формирование окружающей человека предметно-пространственной среды с использованием в качестве основного материала творчества природных объектов, комплексов и явлений.

**Ленд-арт** -вид искусства, в котором материалом художественного творчества являются, по-преимуществу, материалы самой природы: земля, пространство ландшафта, камень, вода, воздух, визуально организованные в определенные средовые ситуации. Одни мастера ленд-арта ставят рядами камни на косогоре, другие насыпают гигантские каменные спирали на мелководье, заворачивают в ткань фрагменты

каменного побережья, третьи берут в рамку волнующий фрагмент пейзажа.

**Логотип**(logos - слово, typos - отпечаток) - в типографском наборе слоговые литеры. В графическом дизайне - художественно разработанный текст, слово, сокращенное обозначение, представляющее символ фирмы, «обыгранный», трансформированный в виде инвариантов для различного использования (но сохраняющий узнаваемость).

**Макет** - пространственный объект, воспроизводящий визуальные или отдельные функциональные характеристики изделия (сооружения, комплекса). За исключением демонстрационных макетов, целью которых является создание представления о внешнем виде как проектируемых, так и существующих изделий, остальные виды макетов служат преимущественно проектным целям.

**Макетирование**(от итал. «massetto» - эскиз, набросок) - условное или «натуральное» объемно-пространственное изображение объекта в определенном масштабе, позволяющее вести поиск и оценку эстетических, функциональных, конструктивно-технологических или потребительских качеств новых изделий и форм, в комплексе анализировать различные аспекты конкретного проектирования.

**Пиктограмма**-условные знаки и изображения, передающие визуальную информацию.

**Плакат**(нем. Plakat, фр. Placard-объявление, афиша, plaquer - наклеивать, приклеивать) - крупноформатное (листовое) издание (обычно в виде рисунка, изображения, сопровождаемого кратким текстом), выполняющее задачи наглядной агитации и пропаганды, информации, рекламы, инструктажа или обучения.

**Предметно-пространственная среда**(man-madeenvironment - англ.) - непосредственное окружение потребителя среды, совокупность природных и искусственных средовых пространств и их вещного наполнения, находящаяся в постоянном взаимодействии с человеком и его запросами.

**Проект** - промежуточное или конечное описание объекта проектирования, зафиксированное в соответствующей художественно-конструкторской документации, необходимое для составления технической документации производства и последующей эксплуатации продукции.

**Проектирование** - тип деятельности (наряду с планированием, программированием и др.) по предварительному определению общих целей и характера любой деятельности, лежащий в основе всей созидательной, преобразовательной практики и включенный в общую систему общественного производства.

**Проектная культура**- так называемая «третья культура», или «Дизайн с большой буквы» - реальная проектность как ценность и содержание многих видов деятельности человека и как особый тип его мышления.

**Производственная**(промышленная) **среда** -средовые объекты и системы, предназначенные для выполнения производственных и обслуживающих их процессов.

**Промышленная графика** - вид графического дизайна в сфере производства и сбыта промышленной продукции (торговые ярлыки, фирменные знаки, издательские марки; рекламные издания - каталоги, буклеты, проспекты и пр.) и в сфере управления производством (деловые бумаги - бланки, конверты и пр.).

**Промышленный дизайн**- проектная деятельность, имеющая целью создание образцов изделий функционального назначения, изготавливаемых промышленными методами, то есть с использованием машинного производства.

**Реклама**- 1) информация о товарах, различных видах услуг с целью оповещения потребителей и создания спроса; 2) распространение сведений о чем-либо с целью

создания популярности. Возможности выражения рекламы многообразны. Для дизайнера-графика - это плакаты, афиши, листовки, проспекты, рекламные объявления и каталоги, витрины, вывески и др.

**Среда** - окружение чего-либо (кого-либо), совокупность пространств, вещей, красок, элементов ландшафта, природных или физических условий, среди которых находится данный предмет, личность и т.д. В дизайне среда распадается на ряд взаимосвязанных структур (пространственная среда, предметная, световая, цветовая и т.д.), обладающих собственными законами построения и проектирования, своими сферами проектно-творческой и профессиональной деятельности.

**Стайлинг** - художественно-проектная деятельность, направленная на формирование коммерчески выгодного внешнего решения объекта, но не затрагивающая его технологических качеств (во всяком случае, сознательно, с целью их улучшения). В этом ее отличие от дизайнерского подхода, рассматривающего факторы технической целесообразности (эргономику, требования технологии, эксплуатации и т.д.) в качестве инструмента художественного творчества.

**Суперграфика** - изобразительное решение, «наложенное» на самостоятельно существующий объемно-пространственный объект (сооружение, изделие, поверхность), основанное на контрастном или согласованном взаимодействии структурно-морфологической базы изображения, вызывающем визуальное ощущение принципиально новой формы или пространства.

**Техническая эстетика** (esthetqusindustrielle - фр.) - дисциплина, комплексно изучающая социальные, эстетические, функциональные, эргономические и технические аспекты формирования предметной среды и создающая научно-методические основы деятельности в области дизайна.

**Товарный знак** - вид промышленной графики, применяемый торговыми фирмами в качестве средства для идентификации своих изделий или услуг.

**Транспортный дизайн** - проектирование средств транспорта - воздушного, водного, наземного разного рода (от автомобилей до рельсовых видов), транспортеров, трубопроводов, лифтовых и эскалаторных устройств и соответствующих информационных, сервисных и управляющих инфраструктур; неотъемлемая часть более обширной сферы дизайн - проектирования транспортной среды.

**Фирменный стиль** - совокупность организационно-изобразительных приемов, формирующих узнаваемый «родовой» образ продукции конкретного производителя или объектов, связанных с его деятельностью: производственных зданий, служб сервиса и т.д. В создании фирменного стиля используется формообразование продукции и оборудования, приемы графического дизайна (цвет, логотипы, композиционные приемы типографики и т.д.). Значительно реже фирменный стиль основывается не на визуальном единстве продукции, но на определенном образе организации деятельности фирмы.

**Форма** (forma— лат.) — 1) морфологическая и объемно-пространственная структурная организация объекта, возникающая в результате содержательного преобразования материала; 2) внешнее или структурное выражение какого-либо содержания, важнейшая категория и предмет творческой деятельности — литературы, искусства, архитектуры и дизайна. Форма живет как в пространстве, так и во времени восприятия и несет в себе ценностно-ориентированную информацию.

**Фристайл** (англ. frisyale - «вольный стиль») - стилевое направление современного дизайна, вырвавшегося в 1970-е годы за рамки архитектурного призма и традиционализма; наряду с постмодернизмом, хай-теком, деконструктивизмом

выполняет значительную работу по формированию сегодняшней художественной атмосферы.

**Футуродизайн** - экспериментальная творческая деятельность, имеющая целью определение потенциальных путей изменения потребительских качеств и (как следствие) визуального образа отдельных объектов, их систем, а также перспектив развития предметно-пространственной среды и образа жизни в целом.

**Фэнтези**(англ. Fantasy - фантастика, фантазия) - художественное направление (жанр), построенное на органичном сращивании явлений и событий сверхъестественных, «сказочных» и запредельно придуманных проявлений всемогущества научно-технических достижений.

**Хай-тек** - стилевое течение, разновидность «архитектурного техницизма», откровенно использующее для формирования образа изделия (сооружения, комплекса) его «техногенные» структуры (несущие конструкции, технологические коммуникации и пр.), прежде скрываемые от зрителя под декоративной оболочкой. Термин хай-тек представляет собой сокращение от англ. hightechnology - «высокая технология», который в своем прямом значении употребляется для характеристик технологических процессов в высокоразвитых отраслях производства - электронике, атомной энергетике, аэрокосмической технике.

**Цветографика** - графика, оперирующая цветовыми графами, одно и основных средств реализации различных видов графического дизайна. Цветографика представляет собой трехмерный феномен, цветовая палитра которого содержит цветовые совокупности по различным элементам общности.

**Шрифтовой дизайн** - художественное проектирование шрифта, наборного и индивидуального, включающее разработку способов и приемов создания шрифтовых композиций книжной и газетно-журнальной графике, в промышленной графике, системах визуальной коммуникации, в том числе в архиграфике, графике городской среды и природного ландшафта. Специфика шрифтового дизайна заключается в поиске художественной формы шрифта или шрифтовой композиции, наиболее соответствующей виду графического дизайна и смыслу вербального сообщения.

**«Штучный метод»**- дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов с целью создания уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов.

**Экологический дизайн** (эко-дизайн) - область комплексной дизайнерской деятельности, стремящейся к реализации в проектируемых объектах сближения требований природной среды и культуры, что вызывает необходимость учета ценностей, достигнутых предшествующими поколениями людей в сфере взаимоотношений человека и природы.

**Экслибрис**(от лат. exlibris - «из книг») - книжный знак, ярлык, указывающий на принадлежность книги какому-либо владельцу. Наклеивается на внутреннюю сторону книжного переплета или обложки.

**Эргодизайн** - художественное проектирование объектов, формообразование которых определяется в первую очередь требованиями эргономики. К подобным объектам относятся пульты управления, оборудование рабочих мест и другие изделия, эффективность функционирования которых зависит от взаимодействия их с человеческим организмом.

**Эргономика** - дисциплина, изучающая объективные характеристики человеческого организма (антропометрические, биомеханические, физиологические, психологические) с целью оптимизации его взаимодействия с изделием или средой.

**Эстетическая деятельность** (в дизайне) - специфическая социальная практика, связанная с общественным воспроизводством человеческой сущности и

направленная на комплексное формирование окружающей человека среды с учетом его эстетических потребностей.