

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

**ДИЗАЙН ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫХ ИЗДЕЛИЙ ИЗ
РАЗЛИЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ**

(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)

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.

Целями освоения дисциплины «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов» являются: формирование у студентов знаний по истории дизайна и умений проектирования объектов дизайна с учетом социально-исторического опыта; подготовка выпускника к творческой деятельности по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды, к созданию целостных эстетически выразительных объектов и комплексов предметной среды, удовлетворяющих утилитарные и духовные потребности человека.

Для решения данной цели курс «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов» призван последовательно и методически правильно, решать следующие задачи:

1. Помочь студентам осознать связь дизайна с изобразительным и декоративно-прикладным искусством, а также архитектурой через понимание закономерностей композиции, общих для всех искусств, понимание законов красоты.

2. Критическое отношение к окружающему предметному миру с точки зрения его утилитарно-функциональных, социальных, эстетических, экологических и других качеств, умения отличать хороший дизайн от продукции, произведенной без участия дизайнеров, умения разбираться в тенденциях моды и стиля в сфере промышленных изделий, умения целесообразно использовать вещи в быту и на производстве, ценить их красоту и роль этой красоты в жизни.

3. Основной задачей занятий основами дизайна является умение ставить интересующие студента проблемы утилитарного, социального, культурного характера и решать их в материале. А также научить студентов воспроизводить свои идеи самыми разными средствами: рисунками, чертежами, диаграммами, макетами, а также «описывать» замысел вещи в устной или письменной форме.

4. Развитие не только умений решать творческие проблемы, с которыми студенты столкнутся в ходе занятий (культура труда), но и творческое отношение к жизни вообще.

В содержание дисциплины входят вопросы, связанные с появлением термина «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов», с историей развития дизайнерской деятельности, с целями и задачами дизайна. Рассматриваются основные виды дизайна, их главные функции, цели и задачи, а также дополнительные виды дизайна. Также в теоретическом курсе раскрываются общие сведения об эргономике и эргономических требованиях.

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

Планируемые результаты освоения основной профессиональной образовательной программы (компетенции, закрепленные за дисциплиной)		Код и наименование индикатора достижения компетенции, закрепленного за дисциплиной
код компетенции	наименование компетенции	
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:		
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	ср	
1.	История зарождения дизайна. Основные положения дизайна.	2			1	Устный, групповой опрос, доклад с презентацией
2.	Графическое отображение слов по их смыслу.			4	4	Устный, групповой опрос
3.	Основные виды дизайна. Главные функции.	2			1	Учебная работа доклад с презентацией Тестирование
4.	Разработка идей и эскизов. Выполнение пиктограммы графическими средствами.			4	5	Практическая работа
5.	Введение в курс эргономики. Антропометрия.	2			1,8	Устный, групповой опрос, доклад с презентацией
6.	Товарный знак и его применение. Фирменный стиль. Визуальные и визуально-графические коммуникации.	2			2	Учебная работа Практическая работа
7.	Оптические иллюзии в объеме.			4	5	Учебная работа
8.	Экологический дизайн. Фитодизайн. Инженерный и транспортный виды дизайна.	2		4	2	Практическая работа, тестирование
9.	Эргономический и зеркальный дизайн. Текстильный и коммерческий дизайн. Футуродизайн.	2			2	Учебная работа, тестирование
10.	Разработка идей и эскизов. Выполнение упаковки и товарного ярлыка для практической части (художественного изделия) выпускной квалификационной работы.			4	4	Учебная работа Практическая работа
11.	Реклама. Носители рекламы. Наружная реклама.	4		4	4	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией
12.	Шрифтовой дизайн. Печатная реклама. Живописно-графическая реклама.	2			2	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией
13.	Разработка идеи и выполнение проекта чайного сервиза по ассоциациям на любую страну.			4	6	Практическая работа
14.	Ландшафтный дизайн. Арт-дизайн.	2		4	4,3	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией
15.	Внешняя среда. Организация открытого пространства. Проектирование общественного интерьера и интерьера жилого дома.	2		4	4	Устный, групповой опрос, Доклад с презентацией, тестирование
16.	Разработка дизайн-проектов (макетов) интерьера любой комнаты жилого дома.			6	6	Практическая работа
	Итого	22		42	42,3	

Аннотированное содержание разделов и тем дисциплины

Тема № 1. История зарождения дизайна. Основные положения дизайна.

Откуда, почему и когда появилось это понятие дизайн. Кто такие дизайнеры и их задачи. Цели и задачи дизайна. Область применения дизайнерского проектирования. Предметный мир в эпоху ремесленного производства (Египет, Греция, Рим, Европа). Ремесло и промышленность. «Веркбунд» и первый дизайнер Петер

Беренс. Зарождение дизайна в Советском государстве.

Тема № 2. Основные виды дизайна. Главные функции.

Основные виды дизайна: графический, промышленный, архитектурный и дизайн среды. Главные функции, цели и задачи основных видов дизайна. Виды графического дизайна. Основные категории промышленного дизайна. Основная продукция архитектурного дизайна. Три группы, слагаемые любую окружающую человека среду.

Тема № 3. Введение в курс эргономики. Антропометрия.

Понятие эргономики. Цели и задачи эргономики. Схемы размеров бытовых предметов с учетом эргономических требований. Понятие антропометрии. Антропометрические факторы и их учет в дизайнерском проектировании.

Тема № 4. Товарный знак и его применение. Фирменный стиль. Визуальные и визуально-графические коммуникации.

Понятие товарного знака. Его предназначение и область применения. Упаковка и товарный ярлык. Понятие фирменного стиля. Назначение фирменного стиля. Составляющие фирменного стиля. Понятия визуальные и визуально-графические коммуникации. Разновидности визуальных и визуально-графических коммуникаций. Требования, предъявляемые к визуально-графическим коммуникациям. Разновидность визуально-графических коммуникаций - пиктограммы.

Тема № 5. Экологический дизайн. Фитодизайн. Инженерный и транспортный виды дизайна. Что такое «экологический дизайн». Принципы экологического дизайна. Объекты экологического дизайна. Понятие «экосад». Основные принципы планировки экосада. Понятие «фитодизайн». Требования в фитодизайне при расстановке растений.

Понятие «инженерный дизайн». Объекты инженерного дизайна. Понятие «транспортный дизайн». Объекты транспортного дизайна. Специфика задач проектирования транспортных средств. Дизайн автомобилей и велосипедов.

Тема № 6. Эргономический и зеркальный дизайн. Текстильный и коммерческий дизайн. Футуродизайн. Понятие «эргономический дизайн». Эргодизайн как особая подобласть эргономики. Понятие «зеркальный дизайн». Определенные требования к размещению зеркал

Понятие «текстильный дизайн». Основные требования, предъявляемые при оформлении среды текстилем. Понятие «коммерческий дизайн». Объекты коммерческого дизайна. Коммерческая пропаганда. Понятие «футуродизайн». Отличие футуродизайна от остальных видов дизайна.

Тема № 7. Реклама. Носители рекламы. Наружная реклама.

Основные виды рекламы и средства ее распространения. Носители рекламы или средства ее распространения. Положительные и отрицательные стороны рекламы. Наружная реклама. Требования, предъявляемые к наружной рекламе.

Тема № 8. Шрифтовой дизайн. Печатная реклама. Живописно-графическая реклама.

Понятие «шрифтовой дизайн». Основные (часто используемые) шрифты. Объект, цели и задачи шрифтового дизайна. Понятие «печатная реклама». Сувенирная реклама. Составляющие печатной рекламы. Цели и задачи печатной и сувенирной рекламы. Проспекты, брошюры, каталоги, рекламные вкладыши. Понятие «живописно-графическая реклама». Средства живописно-графической рекламы. Плакат и афиша. Отличие плаката от афиши. Световые плакаты. Требования, предъявляемые при выполнении плакатов.

Тема № 9. Ландшафтный дизайн. Арт-дизайн.

Понятие «ландшафтный дизайн». Объекты ландшафтного дизайна. Понятие «арт-дизайн». Назначение арт-дизайна.

Тема № 10. Внешняя среда. Организация открытого пространства. Проектирование

общественного интерьера и интерьера жилого дома.

Два метода проектирования внешней среды. Этапы организации открытого пространства. Отличие в проектировании открытого пространства и различных интерьеров. Основные моменты в проектировании общественного интерьера. Отличительные черты в проектировании общественных интерьеров и интерьеров жилого дома. Основные требования к разработке интерьера отдельных комнат в жилом доме.

Аннотированное содержание практических занятий

Тема № 1. Разработка идей и эскизов. Выполнение пиктограммы графическими средствами.

Необходимо разработать эскизы и выполнить 5 пиктограмм, соблюдая при этом все требования и правила ее оформления: пиктограмма выполняется либо в круге, либо в квадрате (20x20); одним цветом и т.д. Материалы: гуашь, тушь, маркеры трех цветов (черный, синий, зеленый). Формат – А 4 (5 штук).

Тема № 2. Разработка идей и эскизов. Выполнение упаковки и товарного ярлыка какого-либо изделия.

Необходимо выбрать какой-либо предмет, для которого разрабатывается внешняя упаковка и товарный ярлык, содержащий всю необходимую информацию о товаре. Товарный ярлык и упаковка выполняются из любого подходящего материала. Материалы: гуашь, акварель, цветные карандаши и другие материалы. Формат – А 3 – А 2.

Тема № 3. Разработка графического стиля для своего учебного заведения.

Необходимо выбрать технологический или какой-либо другой факультет, для которого разрабатывается графический стиль, содержащий всю необходимую информацию о факультете. Чаще всего это разработка логотипа факультета, который выполняется из любого подходящего материала. Материалы: гуашь, акварель, цветные карандаши и другие материалы. Формат – А 3 – А 2.

Тема № 4. Разработка идеи и выполнение проекта чайного сервиза на тему «Геометрическая фантазия».

Разработка дизайн-концепции (не функционального) чайного сервиза из геометрических фигур. Выполнение эскиза графическими и живописными средствами. Материалы: гуашь, акварель, цветные карандаши и другие материалы. Формат – А 3.

Тема № 5. Разработка идеи и выполнение проекта современного стула. Выполнение модели или макета этого стула.

Разработка эскизов современного стула. Выполнение модели или макета этого стула. Материалы: гуашь, акварель, цветные карандаши и другие материалы. Формат – А 3.

Тема № 6. Проектирование общественного интерьера или интерьера жилого дома.

Разработка идей и эскизов. Выполнение интерьера графическими средствами. Трехмерное проектирование дизайн-проекта интерьера в цвете. Материалы: цветной карандаш, гуашь, акварель, гелевая ручка, тушь. Формат – А 3 – А 2.

Тема № 7. Разработка дизайн-проектов автобусной остановки.

Разработка эскизов и выполнение дизайн-проектов автобусной остановки на различные тематики, не обязательно уже существующие. Материалы: цветной карандаш, гуашь, акварель, гелевая ручка, тушь. Формат – А 3 – А 2.

Тема № 8. Графическое отображение слов по их смыслу.

Разработка идеи, выполнение эскизов и задания (необходимо по смыслу каждого из 3 слов отобразить графическое изображение на бумаге, так чтобы в каждой букве отображался смысл этого слова). Возможно использование заданных слов, либо других (на выбор студента). Материалы: цветной карандаш, акварель, гуашь и другие

материалы; формат – А 4 (3 работы).

Тема № 9. Оптические иллюзии в объеме.

Выполнение куба с изображением на каждой из граней какой-либо оптической иллюзии так, чтобы она была переходящей с одной грани на другую и читаема со всех сторон. Материалы: гуашь, цветные карандаши, цветные пасты; формат – А 3.

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 времени: 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

№	Наименование тем и индивидуальных занятий для самостоятельного изучения
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.

изделий из различных материалов»

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.
Модуль 1				
Текущий контроль			11	25
Устный опрос			2	6
Практическая работа №1			9	19
Рубежный контроль			12	25
Доклад			4	8
Тестирование №1			8	17
Модуль 2				
Текущий контроль			11	25
Устный опрос			2	6
Практическая работа №2			9	19
Рубежный контроль			11	25
Практическая работа №3			2	8
Тестирование №2			9	17
Поощрительные баллы				10
Участие в конкурсах, выставках			0	6
Публикация статей			0	4
Посещаемость (баллы вычитаются из общей суммы набранных баллов)				
Посещение лекционных занятий				
Посещение практических занятий				
Итого			45	110 (с учетом поощрительных баллов)

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. 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 в начале 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. Индивидуальное задание. Практические работы № 1-3

Индивидуальные задания включают выполнения практических работ согласно плану лабораторных работ, описанных в пункте 3.3. данной рабочей программы. Согласно рейтинг плану каждая работа **студентов очной формы обучения** оценивается от 9-19 баллов согласно следующим критериям:

- ✓ своевременная сдача учебных работ в установленные сроки - 2 балла;
- ✓ качество выполнения образцов, изделий на лабораторных работах - 3 балла;
- ✓ точность выполнения согласно заданию- 3 балла;
- ✓ соблюдение технологических параметров- 3 балла;
- ✓ соблюдение технологической последовательности выполнения поузловой обработки – 3 балла;
- ✓ качество оформление дидактического материала- 2 балла;
- ✓ степень самостоятельности- 3 балла.

Каждая работа студентов заочной формы обучения оценивается согласно следующим критериям:

«отлично» - своевременная сдача практических работ в установленные сроки, высокое качество выполнения пробных образцов и изделий на лабораторных работах, точность выполнения согласно заданию, соблюдение всех технологических параметров, соблюдение технологической последовательности выполнения, высокое качество оформления, высокая степень самостоятельности;

«хорошо» - своевременная сдача практических работ в установленные сроки, хорошее качество выполнения пробных образцов и изделий на лабораторных работах, точность выполнения согласно заданию, соблюдение всех технологических параметров, соблюдение технологической последовательности, хорошее качество оформления, хорошая степень самостоятельности;

«удовлетворительно» - несвоевременная сдача практических работ в установленные сроки, низкое качество выполнения пробных образцов и изделий на лабораторных работах, не точное выполнение согласно заданию, соблюдение всех технологических параметров, не соблюдение технологической последовательности выполнения, низкое качество оформления дидактического материала, низкая степень самостоятельности;

«не удовлетворительно» - несвоевременная сдача учебных работ в установленные сроки, низкое качество выполнения образцов и изделий на лабораторных работах, не точное выполнение согласно заданию, не соблюдение всех технологических параметров, не соблюдение технологической последовательности выполнения, низкое качество оформления дидактического материала, низкая степень самостоятельности.

III. 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 – этои, 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

Подберите к каждому вопросу в левом столбце соответствующий ответ в правом столбце (правильный ответ только один).

Вопросы	Варианты ответов
1. Как называется проектная деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социально-культурной сфер?	А. Проектная культура В. Дизайн С. Дизайн-проект
2. Как называется преднамеренное внесение художественного смысла в объемно-пространственные объекты, по природе своей не претендовавшие на него?	А. Стайлинг В. Инкрустация С. Инсталляция
3. Оптимальная для самочувствия совокупность физиологических, психологических, эстетических ощущений человека, возникающих в процессе его взаимодействия с предметно-пространственной средой или с ее отдельными элементами?	А. Комфорт В. Эргономика С. Удобство
4. Совокупность организационно-изобразительных приемов, формирующих узнаваемый «родовой» образ продукции конкретного производителя или объектов, связанных с его деятельностью: производственных зданий, служб сервиса и т.д.?	А. Товарный знак В. Фирменный стиль С. Логотип
5. Экспериментальная творческая деятельность, имеющая целью определение потенциальных путей изменения потребительских качеств и визуального образа отдельных объектов, их систем, а также перспектив развития предметно-пространственной среды и образа жизни в целом?	А. Арт-дизайн В. Фитодизайн С. Футуродизайн
6. Дисциплина, изучающая объективные характеристики человеческого организма (антропометрические, биомеханические, физиологически, психологические) с целью оптимизации его взаимодействия с изделием или средой?	А. Антропология В. Эргономика С. Техническая эстетика
7. Художественное проектирование объектов, формообразование которых определяется в первую очередь требованиями эргономики?	А. Экодизайн В. Арт-дизайн

	С. Эргодизайн
8. Дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов с целью создания уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов?	А. «Штучный метод» В. «Эксклюзивный метод» С. «Единичный метод»
9. Первая советская архитектурно-дизайнерская школа, созданная в декабре 1920 года с целью подготовки «художников - мастеров высшей квалификации для промышленности, а также инструкторов и руководителей для профессионально-технического образования»?	А. ВНИИТЭ В. ВХУТЕМАС С. ВПКТИМ
10. Совокупность благоустройства, «отделки» и оборудования открытых городских пространств, их предметного наполнения, необходимых для функционально-эстетической организации, реализации образа жизни и поведения городского населения.	А. Дизайн среды В. Ландшафтный дизайн С. Городской дизайн
11. Как называется облик, общий вид помещения или группы помещений?	А. Интерьер В. Экстерьер С. Среда
12. 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?	А. Дизайн-концепция В. Комбинаторика С. Инсталляция
13. Художественно-проектная деятельность, основным средством которой служит графика?	А. Граффити В. Графический дизайн С. Фирменный стиль
14. Синтез суперграфики и шрифтового творчества, «полулегальный» вид самостоятельной деформации облика элементов нашего окружения?	А. Компьютерная графика В. Шрифтовой дизайн С. Граффити
15. Как называется область дизайнерского творчества, связанная с формированием объектов и систем инженерно-технического назначения?	А. Инженерный дизайн В. Транспортный дизайн С. Технический дизайн
16. Вид промышленной графики, применяемый торговыми фирмами в качестве средства для идентификации своих изделий или услуг?	А. Логотип В. Товарный знак С. Фирменный стиль
17. Дисциплина, комплексно изучающая социальные, эстетические, функциональные, эргономические и технические аспекты формирования предметной среды и создающая научно-методические основы деятельности в области дизайна?	А. Техническая эстетика В. Эстетика С. Дизайн
18. Художественно-проектная деятельность, направленная на формирование коммерчески выгодного внешнего решения объекта, но не затрагивающая его технологических качеств?	А. Инсталляция В. Стайлинг С. Инкрустация
19. Как называется распространение сведений о чем-либо с целью создания популярности?	А. Фристайл В. Арт-дизайн С. Реклама
20. Как называется один из разделов антропологии, изучающий размерные характеристики строения, основных движений и поз человеческого тела?	А. Антропология В. Антропометрия С. Эргономика
21. Как называется графическое воплощение единичных символов или их сочетаний?	А. Графический знак В. Логотип С. Графика
22. Условные знаки и изображения, передающие визуальную информацию?	А. Графический знак В. Пиктограмма С. Символ
23. Проектная деятельность, имеющая целью создание образцов изделий функционального назначения, изготавливаемых промышленными методами?	А. Инженерный дизайн В. Средовой дизайн С. Промышленный дизайн
24. Крупноформатное (листовое) издание (обычно в виде рисунка, изображения, сопровождаемого кратким текстом), выполняющее задачи наглядной агитации и пропаганды, информации, рекламы, инструктажа?	А. Плакат В. Афиша С. Каталог
25. Пространственный объект, воспроизводящий визуальные или отдельные функциональные характеристики изделия (сооружения, комплекса)?	А. Визуальный объект В. Макет С. Объемный объект
26. Как называется одна из линий развития современного дизайна, в которой отсутствуют различия между функциональным проектированием, составляющим основу профессионального дизайна, и чистым, высоким искусством?	А. Эргодизайн В. Футуродизайн С. Арт-дизайн
27. Первая в мире школа промышленного искусства и архитектуры, созданная в 1919 году	А. Баухауз В. Вхутеин

В. Гропиусом в Веймаре (Германия)?	С. Вниитэ
28. Предметы плохого вкуса, синоним стереотипного псевдоискусства, лишенного художественной ценности?	А. Ленд-арт В. Кич С. Хай-тек
29. Дизайнерская деятельность, направленная на формирование окружающей человека предметно-пространственной среды с использованием в качестве основного материала творчества природных объектов, комплексов и явлений?	А. Городской дизайн В. Фитодизайн С. Ландшафтный дизайн
30. Как называется художественно разработанный текст, слово, сокращенное обозначение, представляющее символ фирмы, «обыгранный», трансформированный в виде инвариантов для различного использования (но сохраняющий узнаваемость)?	А. Логотип В. Графический знак С. Товарный знак

Критерии оценки тестирования для студентов очной формы

30 – 25 -- 17 баллов

24 – 20 -- 13баллов

19 -15 -- 9баллов

Ниже 15 не зачтено

Критерии оценки тестирования для студентов заочной формы

30 – 25 правильных ответов - отлично

24 - 20 правильных ответов - хорошо

19–15 правильных ответов - удовлетворительно

14 и ниже – неудовлетворительно

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 эстетики.
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	Качество доклада:	
	- содержание соответствует теме и сопровождается иллюстративным материалом;	1
	- четко выстроен;	1
	- работа зачитывается.	0
2	Использование демонстрационного материала:	
	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	Качество ответов на вопросы:	
	- отвечает на вопросы;	1
	- не может ответить на большинство вопросов;	0
4	Четкость выводов:	
	- полностью правильно характеризует работу;	1
	- имеются, но не доказаны.	0

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.

Иновационность.

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. Понятие о дизайне. Кто такие дизайнеры и их задачи.
2. Промышленный дизайн. Основные понятия и задачи.
3. Основные положения дизайна.
4. Понятие эргономики и её закономерности. Эргономические требования.
5. Эргономика как естественнонаучная основа оптимизации условий и процесса труда. Факторы деятельности, вызывающие утомление у человека.
6. Эргономические требования к учебной аудитории и мебели для студентов.
7. Виды дизайна. Главные функции.
8. Графический дизайн. Основные требования в графическом дизайне.
9. Визуальные коммуникации. Виды коммуникаций.
10. Архитектурный дизайн. Основные задачи архитектурного дизайна.
11. Дизайн среды. Основные требования при оформлении среды.
12. Товарный знак. Область его применения.
13. Реклама. Виды рекламы. Основные требования.
14. Средовой дизайн. Основные понятия.
15. Фирменный стиль. Основные составляющие фирменного стиля.
16. Ландшафтный дизайн.
17. Производственный союз «Веркбунд» и первый дизайнер Петер Беренс.
18. Арт-дизайн. Сущность этого вида дизайна.
19. Зеркальный дизайн.
20. Наружная реклама. Основные требования, предъявляемые к ней.
21. Роль цвета в производственной среде.
22. Интерьер. Роль цвета в интерьере различных помещений.

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 «Дизайн художественно-промышленных изделий из различных материалов»

Направление подготовки 29.03.04 Технология художественной обработки материалов

Направленность (профиль) программы

«Технология производства художественно-промышленных изделий», 4 курс

1. Виды дизайна. Главные функции
2. Понятие эргономики и её закономерности. Эргономические требования.
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, 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>.

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>.

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

Композиция	Аудитория 158, лк, пз	Аудитория №158. Лаборатория «Художественно-графические дисциплины и дизайн» Учебная и специализированная мебель Мультимедийное оборудование. Демонстрационное оборудование и учебно-наглядные пособия с тематическими иллюстрациями. Учебная мебель, доска, трибуна, экран настенный, мультимедиа проектор проектор, ноутбук. Мультимедийное оборудование Парты Стулья Доска Шкаф стенка Учебные стеллажи Выставочные стеллажи Мольберт Кульман Комплект инструментов и принадлежностей для рисования. Комплект муляжей для натюрморта Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Дизайн и его функции» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Товарный знак и его применение. Фирменный стиль» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Основы цветоведения» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Спецрисование» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Светотень и ее закономерности. Этапы построения простейших геометрических форм» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Виды перспективы. Перспектива квадрата, куба и круга. Перспективные построения» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Стилизация и декоративная композиция в цвете» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Орнамент в композиции» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Зрительные иллюзии.» Учебно-наглядное обеспечение по разделу «Ассоциативное рисование» Комплект учебных работ Учебная и специализированная мебель.
------------	-----------------------	---

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 отеснять - 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

afficheзначит то же самое, что и plakatв 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. graphikeот 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 (graphicdesign - 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 суперграфикии 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. *interieur*) - 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, лишённого 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. «macetto» - 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 - налеплять, 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 (*esthetique industrielle* - 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. *frisyle* - «вольный стиль») - стилевое направление современного дизайна, вырвавшегося в 1970-е годы за рамки архитектурного пуризма 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 пульта 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.