

Частное учреждение образования  
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»

Факультет искусств  
Кафедра дизайна

СОГЛАСОВАНО  
Заведующий кафедрой  
Дягилев Л. Е.

---

22.01.2018 г.

СОГЛАСОВАНО  
Декан факультета  
Полосмак А. О.

---

22.01.2018 г.

## **ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЕКТНО- ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*Электронный учебно-методический комплекс  
для обучающихся специальности 1-19 81 01 Средовой дизайн*

Составители:

Дягилев Л. Е., завкафедрой дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова», доцент;

Гайдукова Ю. А., кандидат искусствоведения, доцент кафедры дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова»;

Кривёнок О. В., доцент кафедры дизайна Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А. М. Широкова», доцент

Рассмотрено и утверждено  
на заседании Совета Института  
протокол № 6 от 06.02.2018 г.

УДК 008(075.8)  
ББК 77.056я73

Р е ц е н з е н т ы:

кафедра интерьера и оборудования учреждения образования «Белорусская государственная академия искусств» (протокол № 7 от 22.01.2018 г.);

*Коломиец В. И.*, профессор кафедры промышленного дизайна Белорусской государственной академии искусств, кандидат философских наук, доцент.

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению  
кафедрой дизайна  
(протокол № 7 от 22.09.2018 г.)

О64 **Дягилев, Л. Е.** Организация проектно-художественной деятельности : учеб.-метод. комплекс для обучающихся специальности 1-19 81 01 Средовой дизайн [Электронный ресурс] / Сост. Л. Е. Дягилев, Ю. А. Гайдукова, О. В. Кривёнок. – Электрон. дан. (0,6 Мб). – Минск : Институт современных знаний имени А. М. Широкова, 2019. – 67 с. – 1 электрон. опт. диск (CD).

Систем. требования (миним.) : Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей) 1 ГГц ; 512 Мб оперативной памяти ; 500 Мб свободного дискового пространства ; привод DVD ; операционная система Microsoft Windows 2000 SP 4 / XP SP 2 / Vista (32 бит) или более поздние версии ; Adobe Reader 7.0 (или аналогичный продукт для чтения файлов формата pdf).

Номер гос. регистрации в НИРУП «Институт прикладных программных систем» 1671814592 от 23.02.2018 г.

Учебно-методический комплекс представляет собой совокупность учебно-методических материалов, способствующих эффективному формированию компетенций в рамках изучения дисциплины «Организация проектно-художественной деятельности».

Для обучающихся, осваивающих образовательные программы высшего образования II ступени, и преподавателей.

ISBN 978-985-547-332-0

© Институт современных знаний  
имени А. М. Широкова, 2019

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Организация проектно-художественной деятельности» является одной из основных дисциплин второй ступени высшего образования специальности 1-19 81 01 «Средовой дизайн». Дисциплина имеет взаимосвязи с учебными дисциплинами «Средовой дизайн», «Новейшие информационные технологии в моделировании предметно-пространственной среды», «Маркетинговые коммуникации в сфере дизайна».

Электронный учебно-методический комплекс (ЭУМК) по дисциплине «Организация проектно-художественной деятельности» разработан в соответствии с образовательным стандартом высшего образования второй ступени Республики Беларусь. Он регламентирует учебно-методическую деятельность в образовательном процессе Института.

Форма получения высшего образования очная и заочная.

**Цель** изучения дисциплины – подготовить магистрантов к проектно-художественной деятельности в различных производственных структурах по разработке дизайн-проектов. Дать требуемые для профессиональной деятельности знания, умения, навыки, и подготовить к работе в крупных и малых проектно-творческих коллективах.

**Задачи** дисциплины:

– научить восприятию и профессиональному преодолению сложностей в организации проектно-художественной деятельности;

– изучить стадии и этапы проектирования объектов дизайна разных уровней сложности;

– изучить технологические и архитектурно-художественные процессы выполнения проектов предметно-пространственной среды и малых архитектурных форм;

– усвоить требования к разработке задания на проектирование;

– углубить знания по нормативной документации в строительстве и разработке электронных приложений проекта.

Учебная дисциплина “Организация проектно-художественной деятельности” преподается как теоретико-практическая и содержит минимальное количество лекций, на которые опираются практические занятия. Используются следующие методы обучения: проблемный (реализуется на лекциях), а также творческий, учебно-исследовательский и проектный (реализуются на практических занятиях).

**Целью ЭУМК является:**

- информационное-методическое обеспечение учебного процесса по дисциплине «Организация проектно-художественной деятельности»;
- подготовка магистрантов к проектно-художественной деятельности в различных производственных структурах по разработке дизайн-проектов;
- формирование требуемых для профессиональной деятельности знаний, умений и навыков.

**Задачи:**

- обучение магистрантов восприятию и профессиональному преодолению сложностей в организации проектно-художественной деятельности;
- изучение стадий и этапов проектирования объектов дизайна разных уровней сложности;
- изучение технологических и архитектурно-художественных процессов выполнения проектов предметно-пространственной среды и малых архитектурных форм;
- усвоение требований к разработке задания на проектирование;
- углубление знаний по нормативной документации строительстве и разработке электронных приложений проекта.

Учебно-методический комплекс по дисциплине «Организация проектно-художественной деятельности» имеет следующую структуру:

- пояснительная записка;
- теоретический раздел, содержащий материалы для теоретического изучения учебной дисциплины в объеме, установленном учебным планом специ-

альности и обеспечивающем уровень освоения теоретического материала (тексты лекций);

– практический раздел, содержащий материалы для проведения практических занятий;

– раздел контроля знаний, содержащий материалы для проведения текущей аттестации (семестровый перечень вопросов к зачетам и экзамену);

– вспомогательный раздел, содержащий учебную программу дисциплины, списки основной и дополнительной литературы.

Учебно-методический комплекс разработан в соответствии с действующей программой по дисциплине «Организация проектно-художественной деятельности», которая апробирована на кафедре дизайна Института современных знаний имени А.М. Широкова.

К основным функциям УМК относится:

– раскрытие требований к содержанию дисциплины «Организация проектно-художественной деятельности», к образовательным и профессиональным результатам подготовки;

– объединение в единое целое учебно-методических материалов, обеспечение междисциплинарных связей в процессе освоения учебной дисциплины;

– управление учебной деятельностью магистрантов по дисциплине «Организация проектно-художественной деятельности».

Основными формами работы с магистрантами являются лекции, практические занятия и самостоятельная работа.

Во время проведения практических занятий выполняются задания по утвержденным темам изучаемой дисциплины, дающие практические навыки в дизайн-проектировании.

Самостоятельная работа студентов заключается в изучении литературных источников, исследуются аналоги проектно-художественной деятельности по теме магистерской диссертации.

# 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Курс лекций

### ТЕМА 1. Дизайн как вид проектно-художественной деятельности

Свою историю слово «дизайн» ведёт от итальянского «disegno» – понятие, которым в эпоху Ренессанса обозначали проекты, рисунки, а также лежащие в основе работы идеи. Позднее в 16 веке в Англии появляется понятие «design», которое переводится на русский язык как замысел, чертёж, узор, а также – проектировать, конструировать.

В сегодняшнем профессиональном понимании дизайн означает проектно-художественную деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими и эстетическими качествами, деятельность по организации комфортной для человека предметно-пространственной среды – жилой, социально-культурной, производственной.

Центральной проблемой дизайна является создание культурно- и антропосообразного предметного мира, эстетически оцениваемого как гармоничный, целостный. Поэтому особую важность для дизайна представляет использование наряду с инженерно-техническими и естественнонаучными знаниями средств гуманитарных дисциплин – философии, культурологии, социологии, психологии, семиотики и др.

Все эти знания интегрируются в проектно-художественном моделировании предметного мира, опирающегося на образное художественное мышление.

Теоретики дизайна зачастую ведут отсчёт с известного движения «За связь искусств и ремёсел», которое существовало в Англии в конце 19 века, лидером которого был Уильям Моррис.

Существует и такое мнение, согласно которому о дизайне, как о профессии, стало возможным говорить только тогда, когда сложились школы с методиками преподавания дизайна, а это 20-е года двадцатого столетия.

«Хорошо, когда читатель дочитывает книжку с безошибочным ощущением, что теперь не знает больше, чем знал раньше» – Сергей Аверинцев.

Дизайн – это проектная художественно-техническая деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими и эстетическими качествами, деятельность по организации комфортной для человека предметно-пространственной среды – жилой, социально-культурной, производственной, и социально-культурной сфер.

Дизайнер – это художник-конструктор, конструктор-художник.

Виды дизайна определяются в зависимости от признака, положенного в основу классификации. Например, в зависимости от предпочтения, отдаваемого при дизайн-разработке проблеме пользы или красоты, можно выделить следующие разновидности:

– стайлинг – это целостное структурообразование формы вещи (стилизиция, придание внешнему облику предмета определённого заданного эстетического характера, нередко вне прямой связи с его внутренней структурой, устройством, содержанием). Стайлинг тесно связан с конкретными чертами образа жизни, модой (см. стиль, мода) и изменением предпочтений потребителя;

– инженерный дизайн – это целостное структурообразование конструкции объекта (достижение эстетической выразительности технической конструкции чисто расчётно-математическими методами);

– «нон-дизайн» – это целостное структурообразование отношений между людьми, их действий (невозможность применения традиционно применяемых проектных методов дизайна);

– арт-дизайн – это целостное структурообразование форм выразительности объекта, «снятие» или вуалирование утилитарных функций объекта (все усилия проектировщика направлены на организацию художественных впечатлений от объекта, проектирование эмоций – цели, сходные с некоторыми задачами «чистого» изобразительного искусства).

Наиболее часто выделяют следующие виды дизайна: дизайн средств транспорта и производства; дизайн товаров бытового потребления; дизайн мебели; ди-

зайн среды (городской дизайн, дизайн интерьеров, экспо-дизайн, ландшафтный дизайн и пр.); графический дизайн; коммуникативный дизайн (дизайн виртуальной среды, дизайн массовых зрелищ и пр.); дизайн костюма и тканей и пр.

Методы и принципы деятельности остаются общими, с коррекцией на особенности объекта.

Техническая эстетика – это дисциплина, комплексно изучающая социальные, эстетические, функциональные, эргономические и технические аспекты формирования предметной среды и создающая научно-методические основы дизайна. Одной из основных её категорий является «эстетическая ценность», т.е. особое значение объекта, возникающее в процессе контакта с ним человека в ситуации эстетического восприятия и переживания.

Эстетическая ценность носит объективный характер, она представляет собой как бы пересечение (взаимопроникновение) всех ценностей, порождённых субъект-объектными отношениями, включёнными в практическую деятельность людей.

Здесь и отношения “субъект-объект”, и отношения субъекта к другому субъекту, и к тем общностям, в которые субъекты объединены, начиная от малых групп, и кончая специальными классами, народами и человечеством в целом (отношения личность-общество).

На основе различных видов оценочных отношений между субъектом и объектом и между личностью и обществом образуются различные виды ценностей (материально-практические, познавательные, нравственные, общественно-политические).

Эти ценности не существуют изолированно друг от друга, а взаимопересекаются. Область взаимопроникновения всех ценностей и есть эстетическая ценность.

Эстетическое начало присутствует во всех основных видах человеческой деятельности. Эстетические ценности могут образовывать с другими ценностями комплексные ценностные образования.



Дизайн – это область эстетико-утилитарных ценностей. Создание эстетической ценности предметной среды является специфической задачей дизайнера. Эстетическое выступает формой культурного отношения к вещи в целом, а не к одним из её материальных свойств. Эстетический подход (а не свойство) пронизывает все аспекты создания вещи и все её функции.

Вещь – это материальный физически целостный объект, выступающий как функциональный компонент деятельности.

В форме вещи отражаются не только функциональные, но и социокультурные значения (потребительские, экономические, производственные, проектные, и ценностно-ориентирующие, например, эстетические), а также социокультурные связи между человеком и объектом его деятельности, производством и потреблением, и торговлей и потребителем и т.д. Вещь является объектом проектирования и выразителем художественного и эстетического отношения человека к предметной среде.

С дизайнерской точки зрения, вещь является не только частью средового контекста, единицей среды и в этом смысле её ценностной моделью, так как несёт основные признаки деятельности и обеспечивает полноту её осуществления.

Среда предметно-пространственная – это непосредственное окружение, совокупность природных и искусственных пространств и их вещественное наполнение, находящееся в постоянном взаимодействии с человеком и изменяемые в процессе его деятельности. Это ландшафт, как совместное произведение природы и человека, город, селение, здания и технические сооружения, пространственные пути и средства, интерьеры жилых и производственных сооружений, комплексы и их оборудование и пр.

Организация предметно-пространственной среды, с точки зрения оптимального обеспечения образа жизни и потребностей человека и общества, – одна из основных задач архитектуры и дизайна.

Главная характеристика предметно-пространственной среды – взаимодействие с субъектом. Отсюда – уровень рассмотрения, зависящий от субъекта (индивид, социальная общность, вплоть до человечества в целом).

Субъект в процессе жизнедеятельности обустривает, изменяет среду в соответствии со своим образом жизни и тем самым изнутри структурирует её. Со стороны природной и социальной предметно-пространственная среда также подвергается структурированию.

В соответствии с типами функциональных структур можно классифицировать предметно-пространственную среду на естественную и искусственную, городскую и сельскую, жилую (бытовую) и производственную. Внутри предметно-пространственной среды выделяются предметная среда, техническая среда (оборудование), инженерные сооружения, социокультурная среда, и пр.

Предметная среда – это совокупность окружающих человека изделий и их комплексов, используемая ими для организации функциональных процессов жизнедеятельности и удовлетворении материальных и духовных потребностей.

Оборудование – это элементы технического оснащения жилища, предприятия, города, дорог и др., устройства и объекты, функции которых непосредственно связаны с использованием и поддержанием порядка в той или иной среде.

В оборудовании выделяют: техническое оснащение помещений (сантехника, вентиляция, отопление, освещение, лифты, мусоропроводы), вспомогательное оснащение производства и учреждений (специальная мебель, верстаки, стеллажи и пр.), технические элементы оснащения города, строительные и промышленно-изготовленные элементы городской среды (лестницы, переходы и мосты, ограждение, устройства на детских площадках и в парках, устройства для сбора мусора и пр.).

Проектирование оборудования ставит перед дизайнером ряд специфических задач, связанных с гармонической организацией окружающей среды, которые успешно решаются при средовом подходе (см. Дизайн-концепция – средовой подход) к проектированию.

Дизайн-концепция – общий замысел, основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования, т.е. осознанное состояние, предваряющее и определяющее развёртывание любых форм деятельности.

Сегодня дизайн – это комплексная междисциплинарная проектно-художественная деятельность, интегрирующая естественно-научные, технические, гуманитарные знания, инженерное и художественное мышление, направленное на формирование на промышленной основе предметного мира в чрезвычайно обширной “зоне контакта” его с человеком во всех без исключения сферах жизнедеятельности.

### ***Экспозиция проектного материала как вид дизайнерского творчества***

#### *Экспозиция учебных проектов*

Уже в процессе обучения общий вид и качество экспозиции – это своего рода концепция, суммирование в зримой форме всех сторон пройденного учебного курса. А тот факт, что дизайнер среды проектирует композицию не материально-физических слагаемых образа, а эмоционально-художественных состояний, заставляет искать специфику не только в технологиях средового проектирования, но и в приёмах показа его продукции.

Поддача “материализующая” пространственные связи и пропорции компонентов среды, их декоративно-пластические свойства, идеи осуществления средовых процессов и, наконец, возникающий у зрителя образ показывает и самому автору его детище как бы состоявшимся, “живым”.

Проект дизайнера «обязан» погрузить любого зрителя – заказчика, посетителя выставки – в эту атмосферу и сделать это иначе как средствами «изобразительными» (цвет, антураж, иллюзия глубины пространства, образы наполнения – вплоть до людей и животных) нельзя. Т.е. в данном случае проектировщик должен выступать как художник – живописец, график, скульптор-макетчик и т.д. Это заставляет весьма обдуманно отбирать средства подачи средового проекта.

Наше время обозначило весомо один вопрос подачи проектного материала: технические средства выполнения проекта. Полвека назад этот вопрос решался просто: в распоряжении дизайнера было умение рисовать (изображать визуальные идеи, подлежащие разборке и развитию), чертить (выполнять в определённых масштабах оригинальные проекции планов, сечений и фасадов проектируемых объектов и их деталей) и «иллюстрировать» эти чертежи: строить, отмывать и красить тени, прорисовывать антураж и пр.

Вершиной этих технологий было выполнение различного рода «демонстрационных материалов»: перспектив, макетов, панорам, где графическое мастерство нередко заслоняло – и заказчику, а то и самому автору – истинные качества работы.

Сегодня положение кардинально изменилось – появились электронные средства и «расчерчивания» и «раскрашивания», и даже «мобильной» – на экранах мониторов – средства экспозиции проектных решений. Из-за чего студенты, стремясь овладеть навыками компьютерной графики, перестают уделять внимание классическим методам, передоверяя электронике не только реализацию чертежей проекта, но и формирование его художественной стороны (выбор пропорций, цвета, характера пластики и др.). Благо в нынешних программах заложен чуть ли не избыточный запрос вариантов деформации и оформления проектных предложений – от изменения размеров проектируемых форм до назначения оттенков цвета или характера крон посаженных на участке деревьев.

Беда только, что эти бесчисленные разночтения жёстко запрограммированы, лишая сидящего за компьютером свободы поиска «сумасшедших» решений. А как раз эта сторона – интуитивно-неожиданный отход от программы – и есть обязательные условия творчества, которое может пострадать, если такого рода «отказ» возникает на основаниях, вызванных не эстетическими резонами, (требованиями), а формальной логикой. Другими словами, несмотря на очевидное засилье новой инструментальной техники выполнения проекта, фактор владения «ручными» способами выражения творческих идей отнюдь не теряет вес.

*Синтез «ручных» и «электронных» технологий проектирования с учётом задач экспозиции проектного решения [5]*

Среда есть синтез архитектурных переживаний (чувств, размышлений, состояний, впечатлений, вызванных восприятием пространства) и переживаний, генерированных другими видами визуально действующих искусств (графического, предметного, ландшафтного, сценографии средовых процессов, декоративной и монументальной живописи, скульптуры и т.д.). А, зачастую, и тех искусств, что не связаны со зрением (музыка в пространстве, пространственная организация вкусовых или осязательных ощущений, литературные или интеллектуальные образы и конструкции, увиденные как пространственное тело и т.п., даже физиология в пространстве).

Так возникает ещё более широкое толкование термина: синтез в дизайне среды есть пространственная интерпретация (организация) любых эстетически-ориентированных интеллектуально-чувственных переживаний, независимо от того, каково их происхождение – естественное, научное, религиозное, техническое, морально-нравственное, художественное, деятельное или какое другое.

То есть соединение двух начал: пространства (увиденного, а потому прочувствованного как целостность) и привязанных к нему эстетических конструкций, затрагивающих область прекрасного и безобразного.

Из-за чего понятие «среда» – неисчерпаемо, и единственное ограничение версий её формализованной организации – законы композиции. Которые, однако, отнюдь не вечны, хотя их сегодняшняя редакция имеет вполне определённые контуры – положения о соподчинении значимых элементов композиционного целого в эмоциональном содержании интегральных композиционных схем.

## **ТЕМА 2. Сфера деятельности архитектора-дизайнера**

Сравнивая работу дизайнера по организации предметно-пространственной среды с работой художника и архитектора, можно с известной условностью сказать: архитектор “организует пространство”, почёркивая

его драматургию архитектурой, формат дверных и оконных проёмов, игрой света и тени, цветофактурной отделкой поверхностей.

Художник “работает с плоскостью”, в этом пространстве, эстетически осмысливая её, внося художественные образы и знаки, создавая живописные панно, барельефы, и скульптуры с учётом их восприятия в среде, заданной архитектурой.

Дизайнер это “пространство оборудует” под определённые функциональные процессы, происходящие в нём, формируя психологически и физиологически комфортную среду для человека. Этот вид дизайнерской деятельности получил название “Дизайн предметно-пространственной среды”. Сегодня существуют даже особые типы пространства, которые организуются по законам дизайна (каюта теплохода, салон автомобиля, купе пассажирского поезда, кабина батискафа или космического корабля).

С первых же шагов становления дизайна он претендовал на самый широкий спектр объектов проектирования. “От софы до среды города” – очерчивали круг своей профессиональной деятельности в начале XX столетия, «от иголки до самолёта» – заявляли они в 60-х годах.

Сегодня вообще трудно представить какую-либо сферу человеческой деятельности, в которой не трудился бы дизайнер. Возникнув в профессиональной среде архитекторов и художников, дизайн в процессе развития не только превратился в самостоятельный вид проектно-художественной деятельности, но и сам стал активно влиять на художественное и архитектурное формообразование, всё более и более расширяя свои профессиональные сферы.

В современной дизайнерской деятельности всё большее распространение получает дизайн предметно-пространственной (архитектурной) среды, который разделяют на дизайн интерьера и дизайн внешней архитектурной среды («интерьер города»).

Дизайн интерьеров включает в себя интерьеры и оборудование общественных помещений, жилых пространств и интерьеры производственных зда-

ний. Каждый из этих типов пространств имеет свои особенности и определяет свой круг профессиональных задачи проектных методов их решения.

В интерьерах общественных зданий, которые посещаются десятками и тысячами людей, первостепенным являются образно-семантические задачи; создание высокохудожественного образа уникального объекта. Поэтому особое внимание дизайнер уделяет отделочным материалам, которые во многом определяют внешний вид интерьера, его образ. Зачастую здесь используются ценные породы древесины, натуральный камень и другие дорогостоящие материалы с большим сроком эксплуатации.

Рассчитанные на одновременное пребывание значительного числа людей, пространства общественных зданий имеют часто зальный характер с большепролётными конструкциями. Последняя особенность часто обыгрывается дизайнером, и тектоника сооружения становится художественной темой интерьера: пилястры, несущие колонны, балки и фермы перекрытий намеренно выделяются в общей композиции особой формой, цветом, превращаясь в своеобразный декоративный элемент, украшение интерьера.

В жилых помещениях палитра средств проектировщика значительно уже, в особенности в условиях многоквартирных жилых домов. В отличие от общественных зданий жилые помещения здесь, как правило, намного меньше по своим размерам и имеют более простые и компактные формы. При организации их интерьера основной упор делается на обстановку – мебель и оборудование. За счёт её стилистики в основном и формируется образ интерьера в целом.

Индивидуальность образного решения жилого интерьера достигается, в основном, соответствующей компоновкой мебели и элементов оборудования, цветофактурным решением потолка, пола, стен, а также включением в интерьер уникальных элементов – часов, картин, светильников, каминов и т.д. Отделка стен, как правило, носит менее капитальный характер и периодически обновляется.

В малогабаритных квартирах в условиях дефицита места широко используется мобильная мебель: раскладные столы и диваны, секретеры, кресло- и диван-кровати, кровати-шкафы, столы-книжки и т.д.

Такая мебель позволяет наиболее рационально использовать пространство и организовывать широкий набор функциональных процессов в одном и том же помещении.

Особое внимание при проектировании жилого интерьера уделяется эргономике. В первую очередь это касается рабочих зон квартиры – мест приготовления пищи, выполнения хозяйственных работ, хобби членов семьи, учёбы и профессиональной деятельности (учёные, писатели и т.д.).

Организация интерьера промышленного здания имеет тоже свои особенности. В первую очередь их определяет характер производства, в зависимости от которого задаётся пространственное построение интерьера, выбирается его конструктивное решение.

Так, например, пространственные габариты и конструкции сталеплавильного цеха значительно отличаются от конвейера автозавода или цеха сборки ручных часов.

Особые требования в процессе организации промышленного интерьера предъявляются к рабочему месту: его освещённости, цветовой гамме, габаритам производственного оборудования. Рабочее место должно быть комфортным и обеспечивать оптимальные условия для производительного труда.

В процессе развития дизайн стал выходить на улицы города. Сначала в виде автомобилей и киосков, затем торговых автоматов и телефонных боксов, пока не сменил традиционные малые архитектурные формы и вывески уличной мебелью и оборудованием, целой системой визуальной коммуникации.

Особо активное развитие дизайн городской среды («городской дизайн») получил в нашей стране в 60-х годах XX века, с появлением в городских центрах благоустроенных пространств.

В последнее время всё чаще употребляется понятие «ландшафтный дизайн», когда речь идёт о небольших благоустроенных зелёных уголках, как правило, в высоко урбанизированной среде пешеходных улиц и городских центров. А также «фитодизайн» как искусство создания миниатюрного сада или



зелёного уголка в интерьере (наряду с традиционным понятием «садово-парковое искусство» и «ландшафтная архитектура»).

Таким образом, дизайн в процессе своего развития не только превратился в самостоятельную проектно-художественную культуру, но и сам стал влиять на формообразование в архитектуре, скульптуре, декоративно-прикладном искусстве.

Дизайн принёс собой в проектно-художественную культуру целый ряд новых понятий, одним из которых является «фирменный стиль», под которым понимается стилевое единство содержательных форм всех элементов промышленной фирмы, от среды до продукции. Фирменный стиль представляет собой совокупность графических, цветовых, стилистических и композиционных приёмов и элементов, специально и комплексно спроектированных для фирмы с целью создания определённого и постоянного запоминающегося зрительного образа всего, что связано с предприятием, его деятельностью и продукцией.

В отличие от традиционного исторического художественного стиля, существующего длительное время на определённой обширной территории, охватывающего различные виды искусства и культуры (готика существовала более трёх веков), фирменный стиль создаётся конкретным автором, существует вне временных территориальных границ и носит ярко выраженный субъективный характер.

Такие крупные градостроительные образования, как аэропорты и вокзалы, пешеходные улицы, ярмарки и торговые центры, спортивные и выставочные комплексы, жилые кварталы, занимающие порой гигантские территории, зачастую бывает трудно представить как единый ансамбль. В этих случаях на помощь приходит дизайн. В едином стилистическом ключе создаётся система визуальных коммуникаций, уличной мебели и оборудования, которая помогает формировать образно-художественную целостность таких градостроительных комплексов.

### **ТЕМА 3. Виды проектных организаций и их структура**

Развитие проектно-художественной деятельности в области дизайна преопределило включение дизайна в существующую в СССР систему проектно-конструкторских работ. В 1962 г. в Москве был создан Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики (ВНИИТЭ) и специализированные художественно-конструкторские бюро (СХТБ) в Москве, Ленинграде, Киеве, Свердловске, Риге, Баку и Тбилиси. ВНИИТЭ возглавил все службы дизайна в СССР. Во ВНИИТЭ были созданы три группы подразделений: первая – по художественному конструированию промышленных изделий; вторая – научно-исследовательская, работники которой вели работу по изучению истории дизайна, разработке теории и методики художественного конструирования, проводили исследования в области эргономики; третья – конструкторские службы и опытное производство.

В 1966 г. делается новый шаг в организационном развитии советского дизайна; создаётся единая государственная система художественно-конструкторских организаций, в которую вошли ВНИИТЭ как головной центр этой системы, созданные в республиках филиалы ВНИИТЭ, отраслевые СХТБ и другие головные художественно-конструкторские организации, дизайнерские группы, бюро и отделы предприятий. НИИ, СКБ, и др. организации.

В 1966 г. был открыт Белорусский филиал ВНИИТЭ, который стал ударной силой дизайна в республике.

Чтобы лучше показать весь охват работ, которые вошли в компетенцию молодой дизайнерской организации, приведём несколько строк из положения организации БФ ВНИИТЭ, где говорилось, что эта организация «является комплексным научно-исследовательским учреждением с подразделениями для выполнения теоретических и экспериментальных работ, разработки методов художественного конструирования, координации работ в области технической эстетики, разработки рекомендаций по обеспечению промышленных изделий качествами, создающими удобство их эксплуатации, и приданию им более красивой и технологичной формы, выполнение работ по оказанию методической по-

мощи в области художественного конструирования предприятиям и организациям, а также для выполнения работы по обобщению отечественного и зарубежного опыта дизайна».

Таким образом, в 1960-е годы в СССР, в том числе и в Беларуси, на дизайн обратили внимание, придали ему большое значение, что дало сильный импульс развитию этой профессии в нашей стране. Наши дизайнеры ставили вопрос о разработке единой предметной среды, обеспечивающей оптимальное существование в ней человека как члена социума, о формировании целых комплексов изделий, которые бы направляли и организовывали существование людей в обществе.

В 1970-е годы в Беларуси, кроме БФ ВНИИТЭ, активную деятельность начинают дизайнерские подразделения на предприятиях и проектных организациях.

В апреле 1987 г. в Москве состоялся Учредительный съезд Союза дизайнеров СССР. В этом же году был создан и Союз дизайнеров Беларуси. При союзе было организовано Творческо-производственное объединение (ТПО), устав которого учреждался правлением республиканского союза дизайнеров. Аналогичным образом (с утверждением устава правлением союза) создавались по инициативе дизайнеров творческие дизайн-студии, дающие возможность дизайнерам заключать непосредственно с предприятиями (организациями) договоры на разработку проектно-художественной документации.

После распада Советского Союза положение в экономике Беларуси во многом ухудшилось. Это сказалось и на дизайне. Преемником БФ ВНИИТЭ стал Национальный дизайн-центр.

Виды и структура проектных организаций сформированные в годы развития дизайн-деятельности в бывшем Советском Союзе, в значительной мере сохранились и в наше время. Крупные проектные институты в своём составе имеют отделы по проектно-художественной деятельности, именуемые по-разному («отдел дизайна», «отдел интерьеров и малых архитектурных форм»,

«отдел интерьеров», «художественно-конструкторский отдел» и т.д.). Такие же отделы имеют и крупные предприятия.

В настоящее время широко распространена такая форма организации проектно-производственной деятельности, как «Общество с ограниченной ответственностью» (ООО).

*Приведём пример пакет документов, необходимых для регистрации ООО*

1. Протокол общего собрания учредителей ООО.
2. Оригинал решения об учреждении ООО, если учредитель один.
3. Заявление на государственную регистрацию ООО (форма Р11001).
4. Устав ООО. Оригинал в 2-х экземплярах (один экземпляр остаётся в налоговом органе, второй с отметкой налоговой инспекции возвращается учредителю).
5. Документ, подтверждающий оплату пошлины.

В соответствии с Налоговым кодексом Республики Беларусь (пункт 1.35) деятельность дизайнеров может быть оформлена как индивидуальное предпринимательство. В зависимости от вида деятельности предусматриваются разные ставки налогообложения.

Сегодня пришла эпоха рыночной экономики, и дизайнерам нужно приложить активные усилия для обеспечения выживания и адаптации в новых экономических условиях, следует искать новые модели дизайн-деятельности, потребуется уделять внимание проблемам маркетинга, менеджмента и бизнеса.

Нужно дизайнерам разработать новую рыночную философию ориентированную не на идеальный проект-картинку, а на реальный окончательный потребительский результат, на товарность продукции. Рыночная философия предполагает в дизайнере не только художника-творца, но и предпринимателя, представляет объединение дизайна с маркетингом.

*Характеристика структуры предприятий, организаций и проектных институтов*

## 1. ОАО «Керамин».

### 1.1. История предприятия

Керамин – предприятие с 60-летней историей.

История ОАО «Керамин» уходит с корнями в далекий 1950 год, когда Минским кирпичным заводом №10 была выпущена первая партия продукции. Тогда это был строительный кирпич. В связи со строительством новых производств, расширением номенклатуры выпускаемой продукции кирпичный завод №10 с июня 1953 года был реорганизован в Минский комбинат строительных материалов (МКСМ). Он выпускал кирпич, молотую известь, гипсоволокнистые плиты и минеральную вату.

В 1985 году на базе опытного производства сантехизделий был организован завод «Стройфарфор», который уже к концу года выпустил 73 тыс. санитарных керамических изделий – унитазов, умывальников, смывных бачков. А уже в 1987 году завод произвел 510 тыс. шт. белых и цветных изделий.

В 1986 году было начато техническое перевооружение плиточного производства со сносом старых туннельных печей и монтажом новых конвейерных автоматизированных линий.

#### *Из новейшей истории «Керамина»*

2008 год – в фирменных магазинах ОАО «Керамин» начали работу профессиональные дизайн-студии. Каждому покупателю продукции помогут спроектировать любой интерьер в трехмерном изображении с выбранными коллекциями плитки «Керамин».

2011 год – ОАО «Керамин» было признано одним из лучших экспертов в Беларуси в 2010 году.

### 1.2. Структура компании

ОАО «Керамин» – стабильное, крупное, динамично развивающееся предприятие по производству высококачественных строительных материалов: керамической плитки, керамического гранита, изделий санитарной керамики, керамических камней и кирпича.

Производство ведётся в тесном сотрудничестве с ведущими мировыми производителями оборудования для керамической отрасли.

Брэнд «Керамин» – один из лидеров в странах СНГ по объёмам выпуска керамической плитки – 18 млн. кв. м. в год и санитарной керамики – 1 500 000 единиц в год. Более 70 процентов производимой продукции напрямую поставляется во все регионы СНГ, государства Балтийского региона и дальше зарубежье.

ОАО «Керамин» объединяет три подразделения:

- производство керамических плиток ОАО «Керамин»
- завод «Стройфарфор» ОАО «Керамин»
- Минский керамический завод ОАО «Керамин»

На предприятии создан Центр современного дизайна, где активно работает творческая группа художников-дизайнеров. Основная задача специалистов Центра – создание новых дизайнов в коллекции керамической плитки, керамического гранита и санитарной керамики.

Дизайн разрабатывается комплексно, т. е. определяются формат, фактура, рисунок плитки, композиция и виды декоративных элементов, цветовые решения, материалы, которые необходимы для их производства, поэтапно определяется процесс создания желаемых эффектов и фактур. При создании новых коллекций учитываются тенденции «керамической моды», ожидания покупателей и специфика современного рынка. Процесс творческого поиска не прекращается. Художники-дизайнеры посещают все крупные международные выставки, графические студии Италии и Испании. Специалисты центра разрабатывают концепции и макеты каталогов и других рекламных материалов ОАО «Керамин», создают проекты выставочных павильонов и стендов для представления предприятия на международных выставках и форумах.

## 2. Рекламное агентство «MarketPro»

Рекламное агентство «MarketPro» – это рекламное агентство полного цикла. Команда профессионалов разрабатывает рекламные афиши, макеты, плакаты, буклеты или листовки, а затем пускает их в производство. Такой же

процесс происходит и с наружной рекламной продукцией. Компания имеет собственное производство, позволяющее воплощать в жизнь самые неповторимые идеи. Рекламное агентство обеспечивает всеми необходимыми инструментами маркетинга.

Маркетинговое агентство предоставляет следующие виды услуг:

- изготовление сайтов;
- техническая поддержка веб-ресурсов;
- SEO-продвижение;
- контекстная реклама;
- разработка фирменного стиля;
- наружная реклама: объемные буквы, световые короба и др.;
- производство наружной рекламы;
- изготовление мобильных выставочных стендов;
- печать наклеек рекламных и декоративных.

Полный цикл рекламных услуг представляет собой комплексное сопровождение бизнеса, начиная от разработки логотипа и заканчивая наружной рекламой. Он напоминает своеобразный рекламный алфавит либо витаминный коктейль: как говорится, от А до Я.

### 3. Дизайн-студия «Милан»

Студия интерьера «Милан» была создана в 2008 году. Предоставляет услуги по архитектурному проектированию с разработкой интерьерной, конструктивной и экстерьерной частей проекта, с дальнейшим сопровождением при выполнении.

Услуги, оказываемые «Студией интерьера «Милан»:

- создание дизайн проекта;
- архитектурное проектирование 1 и 2 класса ответственности;
- проектирование систем вентиляции, кондиционирования, энергообеспечения, отопления, водоснабжения и телекоммуникаций;
- согласование проекта в органах государственного надзора;

- нетривиальный подход к созданию интерьеров, отвечающих практическими и эстетическими требованиями;
- полное обеспечение проекта необходимым оборудованием и отделочными материалами;
- разработка эксклюзивных дизайнерских конструкций и единичных предметов декора;
- авторский надзор и техническое сопровождение проекта до его полного завершения.

#### **ТЕМА 4. Проектно-исследовательская деятельность в дизайне**

Происхождение термина «дизайн» восходит к латинскому «designare» – определять, обозначать. Истоки же современного понимания термина «дизайн» находим в итальянском языке, в котором в VI – VII вв. словом «designo» обозначали создание художественной формы материальных предметов.

Тогда же этот термин распространился и в других странах Европы, перешёл во французский, а затем и в английский язык. В последнем он и приобрёл знакомую нам форму «design». В современном английском языке имеется по крайней мере пять различных значений слова design, и все они, разве кроме одного, каким-то образом определяют сущность той деятельности, которую определяют этим словом.

Итак, первое значение – «замысел, намерение».

Второе значение этого слова – «проект, план, набросок, чертёж».

Третье значение – «конструкция».

Четвёртое значение – «эскиз, рисунок, узор».

И только пятое значение этого английского слова – «злой умысел», никакого отношения к дизайнерской деятельности не имеет.



## *Проектные исследования*

Исследование – это изучение, познание объекта с целью его дальнейшего возможного преобразования в соответствии с актуальными социально-культурными задачами и человеческими потребностями.

Основная функция проектных исследований в дизайне – моделирование объекта с целью выявления его связей с социально-культурной средой и человеком. Метод моделирования относится к фундаментальным методам познания окружающего мира как научного познания, так и художественного. Образ в искусстве – это художественная модель действительности.

Проектные исследования служат для выработки позиции дизайнера – проектной концепции – и обеспечивают необходимыми сведениями весь проектный процесс. Проводятся они на этапе разработки технического задания на дизайн-проектирование объекта, а также на этапе разработки дизайн-предложения.

Предпроектный этап является почти целиком исследовательским, поскольку в нём выявляются недостатки существующего положения дел – конкретного изделия, ситуации.

Задача, которую ставит перед дизайнером заказчик, как правило, имеет весьма конкретный характер. И задание подразумевает конкретное решение – проектирование изделия, по образу и подобию своему напоминающее прототип.

Дизайнер призван мыслить иначе. Для него изначально объектом проектирования выступает не вещь, а сама ситуация, которая в данное время по каким-то своим качествам не удовлетворяет потребителя, имеет определённые недостатки.

Эта исходная ситуация осмысливается дизайнером как проблема, решение которой возможно разными способами и, соответственно, средствами. Таким образом, происходит трансформация задачи в проблему – «проблематизация» задачи, расширение её смыслового поля. Методологически это важный момент. Благодаря смене ракурса, точки зрения на объект, дизайнер получает

значительную свободу действий, что повышает вероятность появления совершенно неожиданных, неординарных, оригинальных, решений.

На заключительной фазе аналитической работы, после изучения всех условий и приоритетов проектирования, происходит локализация проблемы, «свёртывание» её. При этом вычленяется предмет проектирования, то, на что будет поставлен проектный акцент.

Аналитическая, исследовательская работа выстраивается по нескольким направлениям. Проводится изучение различных факторов, связанных с потребителем и с производителем будущего изделия и влияющего на его формообразование:

#### *Ретроспективный (исторический) анализ*

Эволюция формы объекта на протяжении её исторического развития сама по себе весьма интересна и поучительна для дизайнера. Она даёт много примеров грамотной работы с материалом, красоты конструкторских решений и высокой художественности. Историческая реконструкция жизни вещи представляет материал по различным способам обеспечения той или иной потребительской функции. В процессе эволюции всегда имеются не только приобретения, но и потери. На новом витке цивилизационного технологического развития они могут быть возмещены, и конструктивный принцип, отвергнутый некогда по причине несовершенства техники, может снова стать актуальным.

Глубина зондирования исторического прошлого вещи может быть различной. Это зависит от величины «культурного потенциала» вещи, от характера проектной задачи, которая стоит перед дизайнером.

Знание истории вещи помогает выстроить вектор её дальнейшего развития и учесть это в проектной работе. Историческая информация весьма полезна в области прогностического проектирования – там, где дизайнер пробует выстроить модели будущего средового окружения человека.

#### *Функциональный анализ объекта*

Функциональный анализ – это изучение характера, способов и особенностей функционирования объекта во взаимосвязи со средой и человеком, изуче-

ние процесса эксплуатации объекта, определение совокупности потребительских свойств, какими должен обладать объект, чтобы эффективно выполнять своё назначение и быть комфортным для человека. Он включает изучение процессов обслуживания объекта, его наладки и ремонта.

*Адресат дизайн-проекта. Моделирование образа потребителя*

Данные о потребителе дизайнер может получить из различных источников – из социологических и маркетинговых исследований, технологической и психологической литературы, опросов, интервью, личных наблюдений. Основными демографическими характеристиками потребителя является: пол, возраст, род занятий, уровень образования, социальный статус, образ жизни, покупательская способность. Для составления портрета потребителя не менее важны психологические характеристики личности: тип темперамента, культурный уровень, ценностные ориентации, субъективная интерпретация действительности (оптимизм, пессимизм).

Ценностные (знаковые) характеристики вещи по-разному преломляются в восприятии людей различных форм деятельности. Так, например, специалисты описывают некоторые из них следующим образом.

Для человека – создателя материальных благ роль вещи (знаковая функция) – инструмент (полезная вещь).

Для деятеля в области коммуникации (в том числе и в художественной культуре) – вещь выступает как тавро, товарный знак причастности к данному делу, корпорации.

Политики и менеджеры (социальные организаторы) воспринимают вещь как визитную карточку, как средство демонстрации статуса владельца.

Интеллектуалы, работники умственного труда (тип созерцателя) смотрят на вещь, как на талисман, объект, выражающий культурные смыслы, хранящий воспоминания, приносящий удачу.

Художественное моделирование образа потенциального потребителя можно рассматривать как один из методов дизайн-проектирования.

### *«Дерево целей»*

Формообразование объекта, как правило, происходит в сложном взаимодействии различных факторов, согласующихся друг с другом, взаимно нейтральных, но нередко и противоречащих друг другу.

Фактически складывается положение, когда пересекаются цели, преследуемые разными участниками процесса создания вещи, – цели заказчика, запросы и возможности производства, конъюнктура рынка, тенденции развития отрасли, требования потребителей. Задача дизайнера в том, чтобы увидеть вещь в разных ракурсах, представить её (вещи) роли в виде отдельных фаз-состояний и, недопуская внутренних конфликтов и разрывов, свести всё воедино, единый целостный проект.

Возникающий “конфликт интересов” разрешается нахождением баланса между условиями, действующими встречно. Для более точного решения проблемы дизайнеру необходимо выстроить иерархическую систему требований, которые предъявляются к изделию, и установить степень значимости каждого из них. Такого рода схема (матрица, перечень) носит название “дерево целей”.

Общий план целевого моделирования объекта выглядит следующим образом:

- определение ситуации (среды) социального функционирования вещи;
- систематизация целевых установок (заказчика, производителя, потребителей и др.);
- определение условий и возможностей совмещения разных целевых установок;
- определение условий достижения целей (экономические ресурсы, технология, информационное обеспечение и др.);
- определение предмета проектирования, перечня проектных задач и последовательности выполнения.

### *Анализ аналогов и прототипов*

Работа дизайнера над объектами материально-предметной среды чаще всего связывается с изучением имеющихся объектов, предметов, оборудования,

преобразование которых ведёт к усовершенствованию окружающего мира, приспособлению его к меняющимся условиям жизни человека.

Аналог – это объект, имеющий сходство с рассматриваемым по каким-либо признакам или свойствам (например, аналог по функции, аналог по форме).

Прототип – объект, являющийся непосредственным предшественником проектируемого, либо принятый в качестве базового для последующего преобразования в процессе дизайн-проектирования.

Морфологический анализ – это анализ аналогов и прототипов, изучение строения их материальной формы, определение наиболее рациональных компоновочных решений.

## **ТЕМА 5. Проектно-производственная деятельность в дизайне**

Решение большинства задач архитектурно-дизайнерского проектирования лежит в области работы с формой. Именно форма – пространство, оборудование, организации процессов, то, с чем непосредственно «общается» потребитель – служит источником узнавания и усвоения функционального и эстетического содержания среды. Поэтому формообразование и формотворчество составляют фундамент, квинтэссенцию средового искусства.

В среде формотворчество не одномоментно, а многоситуационно – двигается от организации «пространственного тела» процесса к визуальным реальностям устройств его обслуживания и предметно-пространственной оболочки. И на каждой ступени автор имеет возможность снова и снова проверить качество и точность своих задумок, отбрасывая ходы ложные, отвлекающие от конечной цели – образа, и испытывая «в деле» те повороты – конструктивные, технологические, организационные, что приближают к этой цели.

Появление дизайн-концепции – самый таинственный творческий акт в пределах процесса проектирования. От него зависит новизна и перспективность авторских предложений, особенности их дальнейшего развития.

Чаще всего проектно-поисковые «ноу-хау» нацелены на преодоление канонических, шаблонных представлений о предмете проектирования, его свойствах, на выявление таких его качеств, которые «по привычке» не замечались авторами проекта.

Следует рассмотреть другие способы, направленные на привлечение к творческому процессу максимально широкого арсенала знаний и умений, накопленных человеческой проектной культурой. Таковы разные варианты эвристических аналогий (т.е. нацеленных на изобретение, открытие). В их числе «прямые» заимствования форм из далёких проектным задачам сфер (так сделал многие свои открытия современная бионика, «почти» копирующая в технических объектах принципы и конструкции, подсмотренные у природы). «Субъективные», когда автор выбирает себя неким условно выбранным персонажем, например, Карлсоном из известной детской книжки. «Символические» (приписывающие одному явлению необычные для него свойства – «деревянный велосипед», «жидкий огонь» и т.п.). Даже «фантастические», когда придумываются явления и вещи, как бы в принципе невозможные («хорошо бы, чтобы дорога была только там, где едет машина»). Все эти ассоциации и предположения, ломающая стереотипы проектного мышления, подталкивают дизайнера к применению «чужих приёмов» и принципов к его проблемам. Делают «невообразимое» возможным, как это произошло с «несущими дорогу с собой» гусеничными механизмами.

Сходными действиями обладают приёмы, основанные на воображении: агглютинирование, мысленно «склеивающее» нечто целое не совмещающихся частей. Акцентирование, выделение в целом какой-то одной черты, с последующим её развитием до любого мыслимого предела. «Опережающее отражение» – доведённый до крайней точки, до абсурда, прогноз возможных вариантов развития ситуации или объекта.

Отталкиваясь от известного, эти приёмы, выпячивая его отдельные моменты, преобразуют привычное в новое, нужное автору. Теми же качествами характерен метод «интерпретации», толкующий задачу, стоящую перед проек-

тировщиком в неожиданном для него ключе – в другом стиле, в чужой манере («работа в маске мастера» – если бы тот же проект сделал Ле Корбюзье).

Появление порождённых этими методами нетривиальных приёмов пространственной или функциональной организации средовых слагаемых всегда так или иначе отражается на композиционных особенностях объектов и систем среды.

Одни – генерируют неожиданные формы элементов композиции, «отстраняя», обостряя её, другие образуют новые сочетания предметных и пространственных составляющих композиционного целого, третьи позволяют в другом ракурсе увидеть этапы и динамические особенности развития средового процесса. Но в любом случае эти находки подсказывают новые версии образного решения среды, в т.ч. абсолютно нетрадиционные, непривычные зрителю, и потому не всегда для него приемлемые.

Но именно эти варианты, как правило, составляют тот золотой фонд «новых поступлений», который и призван преобразить эстетику средовых впечатлений, создать новые образные конструкции. Поэтому основными критериями отбора по сравнению возникших в ходе проектного эксперимента мутаций образа, функции, организации пространства, должны стать не привычные эстетические нормы и предположения, не равенство на те или иные композиционные образцы, а острота, неожиданность, даже «безумность» идей и впечатлений. Естественно, в том случае, если эти ощущения в принципе вписываются в образную систему, выношенную в дизайн-концепции.

В архитектурном проектировании часто за стадией сбора материалов следует «клаузура» (первичное виденье образной конструкции), затем «форэскиз» (приближённая комбинация объёмно-пространственных предложений, символизирующих образные представления) и «эскиз» – относительно завершённая композиция, использующая для создания образа соответствующие пространственно-пластические, цветовые и конструктивные решения. Иными словами, здесь завершением предпроектного анализа является концепция – архитектур-

ная идея, несущая зрителю индивидуальный образный потенциал будущего произведения.

Все варианты формирования средовых комплексов можно разделить на две группы:

1. Создание объектов принципиально новых, где систематизируются не встречающиеся ранее, технические, пространственные и образные параметры.
2. Внесение новых качеств в облик или техническое решение объектов и систем, уже знакомых потребителю.

Первый этап задач носит в теории дизайна название «проектирование без аналогов», второй – «проектирование по прототипам». Во втором варианте речь идёт о совершенствовании, модернизации, зарекомендовавшего себя приёма организации среды, приспособлении отработанной технической или пространственной схемы к новым вкусам или обстоятельствам.

Первый вариант становится нужным, если апробированные в прошлом способы решения средовой проблемы исчерпали себя, если появляются невиданные ранее технологические принципы, если возникают новые – социального, художественного, научно-технического плана.

## **ТЕМА 6. Этапы практической разработки дизайн-проекта**

### *Предпроектный анализ*

Сегодня используют такое понятие, как «пограничные» виды дизайна, где объект проектирования понимается двойственно. Например, беседка – объект проектирования в дизайне предметно-пространственной среды, т.е. объект архитектурной деятельности. Беседка как арт-объект может рассматриваться как объект дизайна виртуальной среды, так как он не предназначен для реализации в материале, а является частью демонстрационного контента. В дисциплине «Организация художественно-проектной деятельности» рассматриваются средовые объекты параллельно как для специализации «Дизайн предметно-пространственной среды», так и для направления специальности «Дизайн виртуальной среды». Проектный анализ в обоих направлениях дизайна ведется по



одной схеме. Важной частью создания дизайн-проекта является предпроектный анализ и первый шаг в этом направлении – определение цели и задач проектирования. Цель проектирования заключается в организации, создании и стимуляции социально значимых свойств потребителя в процессе его взаимодействия с предметным окружением и визуальными образами [14].

Затем составляется проектное задание и изучаются аналоги и прототипы по данному объекту проектирования, где определяются типы проектирования, выделяется профессиональное определение задач, насыщение содержанием.

Отдельно проводятся следующие этапы: исторический анализ, функциональный анализ, который состоит из уровней: предмета в форме понятия; проектирования; производства; хранения; транспортировки; системы распределения; эксплуатации; обслуживания; ремонта; утилизации. Составляется известная схема-матрица, которая переводит свойства объекта на язык визуальных образов.

#### *Разработка клаузур и эскизирование*

Происхождение клаузуры связано с изоляцией другого рода. Во время выполнения задачи студент предоставлен сам себе. Он отлучён от любой сторонней помощи: консультации преподавателя, учебной литературы, советов однокурсников. Он должен продемонстрировать только то, что умеет сам. Результатом клаузуры является макет, набросок, эскиз, любая форма графического представления, демонстрирующая проектную идею в её полноте. По сути, ограничений по форме подачи не существует. Предполагается, что студент руководствуется полученными знаниями в ходе обучения.

Формат клаузуры предполагает выполнение задания за определённый короткий промежуток времени. Сами временные рамки не предписаны раз и навсегда и зависят от объёма оставленных целей. В разных случаях на задание отводится от одного до шести часов. Самое главное – получить оформленный результат. Так что клаузура – это не про долгие размышления, а, скорее, про конкретные решения. За предоставленное время студент должен развить идею и сформировать чёткие образы, которые можно

будет продемонстрировать на бумаге или макете. Подход к проведению клаузуры напрямую зависит от преподавателя. Это гибкий формат, который предполагает авторскую трансформацию. Не меняются лишь основные характеристики – изолированность при выполнении творческой работы, ограниченность во времени, концептуализация идеи, получение реального визуализированного результата.

Что такое форэскиз, чем он отличается от эскиза? Форэскиз – начало проекта. Все, кто имеет отношение к ландшафтному дизайну, не раз слышали о термине «форэскиз». Параллельно с ним используют и термин «эскиз». Какое же между ними различие? Какой документ выполняется первым а какой из них служит основой для выполнения последующих чертежей проекта? Кроме того, форэскиз является буквально «подэскизом», черновиком для создания эскиза. Выполняется до эскиза, чаще еще при первой встрече с заказчиком, а именно с его слов. Поэтому можно его также назвать изобразительным заданием на проект. Это быстрейшая зарисовка основной концепции участка, но без проработки деталей. Главное, оба эти документа могут выполняться вручную. Форэскиз является основополагающим документом в ландшафтном дизайне. Видимо, именно с него начинается огромная и кропотливая работа по созданию неповторимого облика сада. Зачастую выполняется во время беседы с заказчиком, поскольку возможно без соблюдения масштаба. Потому прежде, чем приступить к работе над форэскизом участка, необходимо изучить все его особенности, то есть рельеф, климатические условия, существующие сооружения и постройки, расположение общественных и подъездных путей к дому, главные направления для прокладки тропиночной системы. Возможно, на этом этапе закладываются первые пожелания заказчика – определяются зоны участка, или главные направления дорожно-тропиночной сети, главные виды «зеленых» территорий: деревья и кустарники (одиночные растения, групповые посадки), газон, цветник и другие элементы сада. Не предусматривает цветового решения концепции сада. Таким образом, пример – эскиз участка: это тоже вводная стадия проектирования, основанная на форэскизе.

Разработка проектного задания (на проектирование, техническое задание) – этап, на котором выявляются исходные данные для дизайнерской разработки. Его суть – установить назначение будущего объекта и основные требования к нему. Здесь оговариваются этапы разработки.

Разработка дизайн-предложений – этап анализа информации: функционального, социологического, эстетического, эргономического и социально-экономического анализа изделия прототипов и аналогов. Уточняются требования к проекту, выявляются дополнительные ограничения, принципиально возможные способы реализации технического задания. Поиск оптимального решения особенно важен на данном этапе, т.к. здесь происходит выбор варианта.

#### *Разработка дизайн-предложения*

Это этап анализа информации, собранной в процессе разработки эскизов, анализ аналогов и прототипов, разработка вариантов общего художественно-конструкторского, эргономического и цветофактурного решения. Уточняются требования к проекту, выявляются дополнительные ограничения, принципиально возможные способы реализации проектного задания, исследуются предполагаемые условия изготовления и эксплуатации.

Поиск оптимального решения особенно важен на данном этапе, так как здесь формируется основа будущей конструкции, происходит выбор (хотя в общих чертах) варианта.

#### *Разработка эскизного дизайн-проекта*

На этапе разработки эскизного дизайн-проекта уточняется художественно-конструкторское, эргономическое, цветофактурное и другие решения. Эскизный проект дает представление об устройстве объекта в целом, о назначении его составных частей.

Например, эскизный дизайн-проект квартиры включает в себя:

- общие данные помещений, создание обмерного чертежа с учетом проведенных к дому или квартире инженерных коммуникаций;
- разработку до двух вариантов планировки всей квартиры. Обычно на большую площадь делается один вариант, при этом небольшие корректировки

возможны в рамках одного варианта. В планировку входит план установки сантехники и расстановки мебели;

– консультации относительно выбора стилового решения и покупки мебельных атрибутов, сантехнических приборов, покрытий для пола, стен и потолка в каждую комнату;

– 3D эскизы всех помещений, при этом создается не менее четырех ракурсов на помещение.

Создание эскиза также предусматривает поездки дизайнера вместе с заказчиками на объект, в мебельные салоны и строительные магазины.

*Пример.* Для создания эскизного дизайн-проекта для дизайнеров виртуальной среды необходимы те же условия, только они не будут привязаны к реальному объекту для строительства.

#### *Технический дизайн-проект*

На этом этапе уточняются результаты разработки эскизного дизайн-проекта. Происходит дальнейшее уточнение и «шлифовка» художественного конструкторского решения и фиксация окончательных результатов разработки. Он полностью определяет конструкцию объекта и его узлов, включает обязательные документы (чертеж общего вида и пояснительная записка с окончательным технико-экономическим расчетом). Цель проектирования – организация деятельности посредством проектируемого объекта. Так, примером может служить компьютерная игра, целью которой является организация досуга человека.

В процессе анализа проблемной ситуации дизайнер (архитектор) ищет ответы на возникающие вопросы: что проектируется? для кого? как проектируется? для чего? Определение субъекта, предмета и объекта – один из важнейших этапов для формулирования проектного задания (задания на проектирование).

#### *Оформление рабочей документации*

Это наиболее трудоемкий и продолжительный процесс, хотя принципиальные решения здесь уже не принимаются.

Предмет (объект) не может быть спроектирован для любого времени, он не может быть реализован через любой промежуток времени.

В дизайне разделяют следующие типы проектирования: оперативное, многолетнее, перспективное. Оперативное проектирование рассчитано на воплощение проекта в ближайшее время. Многолетнее проектирование рассчитано на долгосрочную реализацию, перспективное работает с проблемами, которые, возможно, возникнут в будущем, и потребует использования новых технологий.

Объект в системе средового дизайна – это вся сфера существования субъекта (потребителя, пользователя), которая может быть преобразована средствами проектно-художественного проектирования.

Активным средством проектирования (визуализации проектной идеи) является проектная графика – набросок, поисковый рисунок, демонстрационный (технический) рисунок, чертежи общего вида (компоновки и внешнего вида), фиксации моментов объёмно-пространственного анализа объекта и т.п.

## **ТЕМА 7. Графическая подача дизайн-проекта и его презентация**

Слово Projectus переводится с латыни как «брошенный вперёд». Графическая подача проекта – это, прежде всего, представление результатов проектирования, где основной целью выступает формирование целостного, гармоничного образа, отвечающего назначению и основной идее разработки.

Составляющие проекта – эскизы, зарисовки, фото макетов, прототипов, рендеры, любые объёмные представления, примеры эксплуатации – это все, что помогает «раскрыть» объект.

Через проект автор передаёт свой замысел, и на разных этапах разрабатывая, уточняя и доводя до понимания, программирует материальное воплощение своей идеи. Проект является средством коммуникации дизайнера с лицами, вовлечёнными, так или иначе, в процесс материального воплощения замысла.

Технологии выполнения проекта должны быть направлены на точность передачи замысла, выразительность, при этом максимально демонстрировать функцию и форму, трансформирующуюся в зависимости от меняющейся сре-

ды, задач и обстоятельств. Любая технология подачи проекта требует хороших инструментов и определённых навыков. Будь то ручная графика – рисунок, чертёж, отмывка или компьютерное моделирование. Поэтапное ознакомление студента с разного рода технологиями позволяет ему ощутить, как и на каком этапе может эффективной быть та или иная форма подачи проектного материала. Опыт многих поколений проектировщиков доказывает, что качество подачи проекта во многом влияет на принятие решения, установление доверительных отношений, приближает к цели. И наоборот, поверхностное, небрежное и некачественное оформление проекта порождает недоверие к автору и не приводит к успеху [1].

В каждом способе подачи проекта есть свои плюсы и минусы. В отдельных случаях требуется мастерство художника, как, например, для быстрой зарисовки или эскиза, в другом случае необходимо время, так как отдельные технологии, например, отмывка или построение компьютерной модели не будут эффективны, если некачественно подойти к делу. Выбор способа подачи очень важен, ведь от него зависит степень профессионализма будущих проектов и дизайнерских решений [2].

*Эскиз.* Наряду с художественным, важным аспектом эскиза остается интеллектуальный, связанный с теоретическим моделированием произведения: аналитический архитектурный рисунок Р. Мейера; таблицы авторских классификаций М. Фуксаса; последовательные штудии трансформации проектируемого объема П. Эйзенмана (графика дополняется макетированием).

Главное и неотъемлемое свойство эскиза – его авторская идентичность, воплощающая индивидуальность мастера. Эта грань темы особенно значима в последнее время, когда очевидна определенная унификация и универсализация архитектурных приемов и средств, связанная с повсеместным внедрением компьютерных технологий. Эскиз возникает в определенный момент, «здесь и сейчас», фиксируя замысел в данном пространственном и временном контексте. Наряду с этим, удачный эскиз может стать лейтмотивом всей длительной творческой работы над проектом и даже «пережить» ее, фигурируя в изданиях на-

равне с фото реализованного объекта. Удачный эскиз живет как самостоятельное произведение искусства. При этом он, в определенной мере, обособлен от воплощенного объекта, т.е. может содержать иные смысловые планы, метафоры, стилевые черты. Творческое озарение, «находка» в эскизе часто ложится в основу целого направления авторских поисков. Выкристаллизовывается авторская коммуникативная система.

В ручном авторском эскизе осуществляется взаимосвязь, синтез теоретических поисков и художественной форм выразительности. Таким образом, природа дизайнерского эскиза многозначна: идейно-смысловая, ассоциативная; архитектурно-морфологическая; художественная. Он одновременно выступает как процесс и результат; обладает выраженной адресностью и многоассоциативностью; охватывает целое и отдельные детали; выражает полноту замысла и обладает недосказанностью наброска. Это одно из достоинств эскиза, порой недостижимое в реализованном проекте.

На сегодняшний день, когда ручная подача почти полностью сдала позиции, достаточно остро встал вопрос сохранения и выявления индивидуальности авторского языка. Компьютерный «эскиз» часто не обладает самостоятельной ценностью – он становится частью комплексного процесса моделирования (не доведенный до конца проект, начало его разработки). Известно, что в процессе реального проектирования архитекторы нередко обращаются к своеобразному «коллективному» эскизу, основанному на методе клаузур. Сотрудники презентуют индивидуальные решения, далее выбираются наиболее удачные эскизные предложения – на их основе синтезируется концепция будущего проекта. Эскиз почти всегда эмоционально наполнен и вызывает ответную реакцию у зрителя, которого привлекает «живость», раскрепощенность графики, свобода подачи материала [3]

*Ручная подача в дизайне.* Общеизвестный факт: учебные заведения, выпускающие дипломированных дизайнеров, дают сильнейшие базовые знания по рисунку. Тем не менее, сегодня частенько можно услышать мнение о том, что ручная подача интерьера изжила себя и больше не представляет интереса для

дизайнера, ведь существует множество специализированных графических программ, которые без проблем визуализируют будущий интерьер.

Самым важным плюсом ручной подачи интерьера непосредственно для дизайнера является, прежде всего, тренировка ориентации в пространстве и размерах жилых помещений и их наполняемости. Рисуя от руки с помощью миллиметровки и линейки, у дизайнера вырабатывается пространственно-масштабное видение габаритов помещения, мебели, а также навык определения размера «на глаз». Также немаловажный плюс отрисовки проекта вручную – это отмывка акварелью. Она даёт начинающему дизайнеру наиболее полное и комплексное представление о свойствах цвета и его поведения в интерьере, позволяет наблюдать за цветом, синтезировать и систематизировать его свойства. В отличие от компьютерных программ, где цвет представлен в готовых палитрах, в процессе отрисовки интерьера, или виртуальной локации, дизайнер подбирает и сравнивает между собой цвета вручную, таким образом, получая наглядные знания о физическом и оптическом смещениях цветов, что в перспективе позволит ему прогнозировать поведение цвета в последующей работе.

Что касается выбора способа подачи разработанного дизайн-проекта – ручной или компьютерной, то он зависит от задач, поставленных перед дизайнером, его возможностями и непосредственно пожеланиями заказчика. На сегодняшний день не существует единой универсальной компьютерной программы для дизайна интерьера, зато есть масса узконаправленных программ, позволяющих в совокупности друг с другом воспроизвести любую самую креативную и необычную идею, чтобы оценить, подкорректировать или совсем от неё отказаться. Так, например, программа Autocad чаще всего используется для построения чертёжной документации, в Pro100 удобно работать с мебелью, Ceramic 3D и Domus отлично подходят для дизайна плитки и ванных комнат. И конечно, увидеть свой будущий интерьер любой заказчик хотел бы «как на фотографии», наиболее реалистично, что позволяет программа 3Ds Max. Но и она не универсальна, потому как её актуальнее применять на последнем этапе работы над дизайном помещения, когда проект утверждён и заказчик хочет убе-



даться в правильности своего решения перед тем, как будут закуплены дорогостоящие строительные и отделочные материалы.

А если нужно рассмотреть предлагаемое архитектурное и стилистическое решение в контексте, например, когда дело касается первоначальных набросков, намётки и разработки концепции интерьера или экстерьера – рисунок от руки будет как нельзя кстати. Это превосходный способ донести дизайнерскую концепцию до заказчика.

*Компьютерная графика.* Компьютерная графика является эффективной формой демонстрации дизайнерских проектов, создания презентаций в области проектирования и строительства. Архитектурная визуализация на сегодняшний день стала специальным направлением в работе архитекторов и 3D-дизайнеров [4].

Проект может быть представлен посредством: 1) статической векторной или растровой графики; 2) анимации, или панорамной визуализации (сферическая панорама), получаемая в результате рендеринга компьютерной модели визуализируемого объекта специальной программой.

На сегодняшний день графическая подача, как конечный продукт должна сочетать в себе не только информативную ценность в виде изображения проектируемых форм, но и художественную ценность с точки зрения композиции, постановки света и грамотной подачи архитектурных элементов. Возможности современных методов рендеринга и компьютерных мощностей позволяют создавать полностью фотореалистичные изображения архитектурных форм, что особенно важно при визуализации объекта в сложившейся застройке или на существующей местности. Таким образом, на данный момент архитектурная визуализация включает в себя множество разнообразных задач как для строителей и архитекторов, так и для рекламной и творческой сферы. Такой широкий спектр возможностей архитектурной визуализации создал условия для развития этого направления компьютерной графики в отдельную отрасль сервиса и услуг на мировом рынке.

Для выполнения архитектурной визуализации чаще всего используется следующее программное обеспечение: ArchiCAD, Artlantis R, 3ds Max, AutoCAD, SketchUp, Maya, Cinema4D, SolidWorks, VRay, Blender и другие. На сегодняшний день одним из популярных методов работы в области архитектурной визуализации является удалённое проектирование. Сетевые ресурсы, базы данных проектировщиков доступны для всех пользователей, заинтересованных в сотрудничестве в этой области компьютерной графики.

В связи с бурным ростом развития компьютерных технологий перед дизайнерами встаёт ряд сложных и интересных задач, как то интеграция технической и художественной культуры, или поиск нового синкретизма, нового осмысления существующих в дизайне понятий. Мультимедийный дизайн имеет свою художественную специфику, отличную от графических приёмов «ручной» подачи проекта. Компьютерная виртуальная реальность представляет собой особенное художественное пространство, которое предстоит освоить, имеет свою художественно-эстетическую специфику образов, свою особенность цифровых технологий как художественного средства мультимедийного дизайна. Это новое поле деятельности для реализации самых смелых и креативных дизайн-замыслов. Чтобы компьютерная технология не доминировала над идеей, необходима адаптивная методика преподавания компьютерных технологий как художественного средства дизайна.

## **2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ**

### **2.1. Тематика практических занятий**

#### **Задание 1 (4 часа)**

Проведение деловой (ролевой) игры «Дизайн-студия». Разработка сценария по схеме: руководитель дизайн-студии; экономист; группа дизайнеров (архитекторов) и конструкторов. Обучающиеся избирают руководителя и затем под его руководством распределяют остальные роли, составляют задание на проектирование. Роль руководителя исполняют по очереди все участники деловой игры. Тема задания на проектирование может избираться каждым «руководителем» на свое усмотрение из тематики магистерских диссертаций.

#### **Задание 2 (4 часа)**

Составление задания на проектирование по известной схеме:

- определение основных требований к объекту проектирования, формулирование и конкретизация состава проекта;
- определение этапов исполнения (сбор материала, предпроектный анализ);
- проведение всестороннего анализа аналогов и прототипов, что позволяет уточнить требования к объекту проектирования и выявить возможные способы его реализации;
- выбор варианта решения проблемных задач.

#### **Задание 3 (4 часа)**

Разработка дизайн-концепции проекта изделия (объекта). Определение субъекта, предмета и объекта как одного из важнейших этапов в процессе формулирования задания на проектирование. Анализ проблемной ситуации, поиск ответов на возникающие вопросы – что проектируется? для кого? как проектируется? для чего? Проведение «мозгового штурма» по методике Джонса.

#### **Задание 4 (4 часа)**

Разработка дизайн-предложения согласно полученному проектному заданию. Подготовка комплекта документов, содержащих обоснование целесообразности разработки последующей дизайн-документации. Разработка дизайн-предложения осуществляется каждым из обучающихся по учебной дисциплине, согласно утвержденному «руководителем» творческого коллектива (малого предприятия) заданию на проектирование.

#### **Задание 5 (4 часа)**

Разработка бизнес-плана, который включает цели, задачи, целесообразность выпуска такой-то продукции, поэтапность изготовления изделий, объем выпускаемой продукции в месяц, год, технико-экономические расчеты под получение кредита банка для организации деятельности малого предприятия.

#### **Задание 6 (6 часов)**

Разработка эскизного дизайн-проекта по утвержденному дизайн-предложению – эскизирование, и все остальные этапы выполнения дизайн-проекта, в том числе, разработка всех элементов дизайн-проекта: чертеж общего вида, включая изображение в цвете; фасады (виды со всех сторон); изображение объекта в среде; изображение объекта во взаимодействии с человеком. Общий вид изделия может представляться и в других формах, в зависимости от сложности и назначения объекта – изображение внешнего вида объекта, его общей композиции, геометрии, цвето-фактурного решения (макет рисунок, фото и т.п.).

#### **Задание 7 (2 часа)**

В состав комплекта технического проекта и рабочей документации включаются дизайн-проект, пояснительная записка, рабочие чертежи с проработкой узлов и рекомендации для пользователя, технические условия, варианты ком-

поновок, т.е. сблокирование объекта в группы и т.п. Вся документация сшивается в альбомы, которые представляются заказчику.

### **Задание 8, заключительное (22 часа)**

Данное задание выполняется каждым обучающимся индивидуально, с консультацией руководителя диссертационной темы. Дизайн-проект представляется от имени условной проектной организации, в которой магистрант будет проходить практику. Задание завершается с использованием часов на самостоятельную работу.

## **3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ**

### **3.1. Перечень вопросов к зачету**

(1-й семестр ДФО, 1-2 семестры ЗФО)

1. Определение дизайна, виды дизайн-деятельности.
2. Предметно-пространственная среда. Задание на проектирование.
3. Предпроектное исследование.
4. Эскизный проект.
5. Что такое дизайн-предложение?
6. Дизайн-проект (Средства выразительности, композиция, графическая и объемная подача проекта). Состав проекта.
7. Чертежи общего вида объекта.
8. Сфера деятельности дизайнера.
9. Индивидуальный авторский проект. Коллективный проект.
10. Регистрация индивидуального предпринимателя-дизайнера.
11. Состав авторского коллектива (дизайнер, конструктор, визуализатор).
12. Современная дизайн-студия (проектирование, реализация, авторский надзор).
13. Современное предприятие с отделом дизайн-проектирования.
14. Дизайнер в составе архитектурной проектно-конструкторской мастерской.
15. Комплект проектной документации.
16. Структура крупного проектного института.

### **3.2. Перечень вопросов к экзамену**

1. Проведение деловой (ролевой) игры.
2. Структура малой проектной организации.
3. Задание на проектирование в средовом дизайне.
4. Составление задания на проектирование.
5. Разработка дизайн концепции проекта изделия (объекта).

6. Форэскиз, эскиз.
7. Разработка дизайн-предложения.
8. Разработка бизнес-плана.
9. Разработка эскизного дизайн-проекта.
10. Состав комплекта технического проекта и рабочей документации.
11. Общий вид в графике, модель, макет.
12. Рабочая документация по объекту проектирования.
13. Чертеж общего вида на стадии дизайн-предложения.
14. Чертеж общего вида на стадии эскизного предложения.
15. Разделы пояснительной записки.
16. Объект проектирования во взаимодействии с человеком.
17. Презентация дизайн-проекта.
18. Поэтапность разработки дизайн-проекта и пути его реализации.

## **4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

### **4.1. Учебная программа**

**ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННЫХ ЗНАНИЙ ИМЕНИ А.М.ШИРОКОВА**

**УТВЕРЖДАЮ**

**Ректор Института современных знаний  
имени А.М.Широкова**

\_\_\_\_\_ **А.Л.Капилов**

\_\_\_\_\_ /  
(дата утверждения)

Регистрационный № \_\_\_\_\_ /уч.

## **ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЕКТНО-ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Учебная программа учреждения высшего образования  
по учебной дисциплине для специальности  
1-19 01 01 Средовой дизайн**

2017 г.



Учебная программа составлена на основе Образовательного стандарта ОСВО 1-19 81 01-2014 и учебного плана учреждения высшего образования для специальности второй ступени 1-19 81 01 «Средовой дизайн»

**СОСТАВИТЕЛИ:**

Л.Е.Дягилев, заведующий кафедрой дизайна Института современных знаний имени А.М.Широкова , доцент, Кривенок О.В., доцент кафедры дизайна Института современных знаний имени А.М.Широкова , доцент

**РЕЦЕНЗЕНТЫ:**

Я.Ю.Ленсу, заведующий кафедрой теории и истории искусств, Белорусской государственной академии искусств, кандидат искусствоведения, доцент

И.Г.Углик, доцент кафедры культурологии Института современных знаний имени А.М.Широкова, доцент, кандидат исторических наук, доцент

**РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:**

Кафедрой дизайна Института современных знаний имени А.М.Широкова (протокол № 10 от 28.05.2016 г.)

Научно-методическим советом Научно-методическим советом Частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М.Широкова» (протокол № 4 от 30.06.2016 г.)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Организация проектно-художественной деятельности» является одной из основных дисциплин второй ступени высшего образования специальности по специальности 19 81 01 «Средовой дизайн». Дисциплина имеет взаимосвязи с учебными дисциплинами «Средовой дизайн», «Новейшие информационные технологии в моделировании предметно-пространственной среды», «Маркетинговые коммуникации в сфере дизайна

**Цель** изучения дисциплины на 2 ступени высшего образования – подготовить магистрантов к проектно-художественной деятельности в различных производственных структурах по разработке дизайн-проектов. Дать требуемые для профессиональной деятельности знания, умения, навыки, и подготовить к работе в крупных и малых проектно-творческих коллективах.

**Задачи** преподавания дисциплины: научить магистрантов восприятию и профессиональному преодолению сложностей в организации проектно-художественной деятельности; изучить все стадии и этапы проектирования объектов дизайна разных уровней сложности; изучить технологические и архитектурно-художественные процессы выполнения проектов предметно-пространственной среды и малых архитектурных форм; усвоить требования к разработке задания на проектирование; углубить знания по нормативной документации в строительстве и разработке электронных приложений проекта.

В результате изучения дисциплины магистрант должен:

***знать:***

- инженерно-технологические факторы дизайна среды;
- ГОСТы, СТБ, СНБ в области проектно-художественной деятельности.
- технологию проектирования средовых объектов;
- современные тенденции формообразования в средовом дизайне;
- историко-культурные и контекстуальные факторы средового образа в дизайне;
- принципы реконструкции и ревитализации культурно-исторических сред;

– основные положения законодательства в области градостроительства, архитектуры, дизайна, охраны среды и сохранения культурно-исторического наследия, принципы государственного управления деятельностью по формированию городской, сельской и индустриальной сред;

***уметь:***

– организовывать деятельность проектной организации, выполнять проекты в творческой группе, индивидуально;

– проводить анализ историко-культурного контекста и экологических факторов формирования среды, разрабатывать комплексные проектные концепции средовых комплексов;

– интегрировать новейшие технологии, конструкции и материалы в дизайне среды;

– разрабатывать комплексную проектную документацию в соответствии с действующими нормами и правилами;

***владеть:***

– методами концептуального проектного анализа и синтеза средовой ситуации;

– проектными принципами и методами формирования среды (городской, ландшафтно-рекреационной, интерьерной, охраняемой историко-культурной, смешанного типа и др.);

– современными технологиями и материалами используемыми в разработке дизайн-объектов, свойствами материалов, которые применяются в интерьере;

– навыками предпроектного исследования;

– приемами обработки элементов и деталей интерьера;

– Освоение учебной программы по дисциплине должно обеспечить формирование следующих компетенций.

### ***Требования к академическим компетенциям магистра***

Магистр должен:

АК-1. Иметь способность к самостоятельной научно-исследовательской деятельности (определение актуальности и проблемного поля исследования, анализ, сопоставление, систематизация, абстрагирование, моделирование), готовность генерировать новые идеи и использовать их в научном и проектно-художественном творчестве.

АК-2. Самостоятельно изучать новые методы проектирования, развивать научный и производственный профиль своей профессиональной деятельности.

АК-3. Самостоятельно приобретать новые знания и умения, в том числе в областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности.

АК-4. Иметь знания в области современных методов проектирования и умение использовать их при решении научных и практических задач.

АК-5. Использовать базы данных, пакеты прикладных программ и средства компьютерной графики.

АК-6 . Иметь способность к постоянному самообразованию и самостоятельному проектному творчеству.

### ***Требования к академическим компетенциям магистра***

Магистр должен:

СЛК-1. Совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, повышать проектно-художественное мастерство.

СЛК-2. Проявлять творческую инициативу и креативность, в том числе в нестандартных ситуациях

СЛК-3. Быть способным к сотрудничеству и работе в команде.

СЛК-5. Формировать и аргументировать собственные суждения и профессиональную позицию.

СЛК-6. Анализировать и принимать решения по проектным, научным социальным, этическим, и техническим проблемам, возникающим в профессиональной.

СЛК-7. Использовать в практической деятельности основы трудового законодательства и правовых норм.

### ***Требования к профессиональным компетенциям магистра***

Магистр должен быть способен:

#### **Проектно-художественная деятельность**

ПК-1. Формировать дизайн-концепции средового развития, разрабатывать дизайн-проекты среды и обеспечивать их реализацию.

ПК-2. Разрабатывать обоснованные рекомендации проектно-практического характера на основе комплексных исследований.

ПК-3. Взаимодействовать со специалистами смежных профессий с целью совместного решения научных и проектно-творческих задач.

#### **Инновационная деятельность**

ПК-4. Осваивать и реализовывать инновации в профессиональной деятельности.

ПК-5. Владеть современными научными стратегиями и проектными технологиями, используемыми в основных сферах деятельности.

ПК-6. Формировать экспертные оценки систем развития средового дизайна.

#### **Научно-исследовательская и образовательная деятельность**

ПК-7. Формулировать задачи и направления научных исследований, квалифицированно проводить

Учебная дисциплина “Организация проектно-художественной деятельности”” преподается как теоретико-практическая и содержит минимальное количество лекций, на которые опираются практические занятия. Магистранты са-

мостоятельно изучают литературные источники, исследуют аналоги проектно-художественной деятельности по теме магистерской диссертации.

Форма получения высшего образования очная и заочная.

## **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА**

### **Дневная форма обучения**

#### **Тема 1. Дизайн как вид проектно-художественной деятельности**

Определение дизайна как сферы проектно-художественной деятельности. Инженерный дизайн. Арт-дизайн. Понятие эстетической ценности. Отношения «субъект–объект», «личность–общество». Дизайн-концепция: общий замысел; основная идея; смысловая направленность целей, задач и средств проектирования. Дизайн как комплексная междисциплинарная проектно-художественная деятельность, интегрирующая естественнонаучные, технические, гуманитарные знания, инженерное и художественное мышление.

#### **Тема 2. Сфера деятельности дизайнера–архитектора**

Организация пространства. Работа с плоскостью. Предметное насыщение пространства. Формообразование предметной среды общественных, производственных и жилых зданий. Ландшафтный дизайн. Фирменный стиль. Стилиевое единство содержательных форм элементов производственной среды и продукции. Стадии проектирования. Типовое проектирование.

#### **Тема 3. Виды проектных организаций и их структура**

Виды проектно-художественных организаций. Структура проектных организаций (крупный проектный институт, отдел дизайна производственного предприятия, дизайн-студия, индивидуальная творческая мастерская дизайнера, архитектора). Категории сложности проекта: объекты **I и II категории** – одна-две стадии – РП; объекты **III категории** – две стадии – проект – П, рабо-

чая документации – Р; объекты 4 и 5 категории. Проектно-исследовательская деятельность дизайнера. Проектно-производственная деятельность дизайнера.

#### **Тема 4. Проектно-исследовательская деятельность в дизайне**

Основная функция проектных исследований. Предпроектный анализ. Ретроспективный (исторический анализ), функциональный анализ, морфологический анализ. Система постановки задач проектирования. Потребитель и производитель проектируемой продукции. Трансформация задачи в проблему, расширение ее смыслового поля. Локализация проблемы, вычленение проектного акцента. Формообразование и формотворчество.

#### **Тема 5. Проектно-производственная деятельность в дизайне.**

Выдача проектной документации. Авторский надзор. Организация производственных процессов. Привязка типового проекта. Процесс внедрения проекта в производство. Реализация индивидуального проекта, авторский надзор. Оборудование, материалы и технологии. Промышленный образец. Серийное производство мебели и оборудования.

#### **Тема 6. Этапы практической разработки дизайн-проекта проекта**

Формы разработки и подачи эскиза, фрагментов и деталей проекта (эскизирование от руки, перевод эскиза в компьютерную графику, рисование на планшете, разработка в цвете, структурная и конструкторская разработка), комплексное эскизирование, комплексная разработка проекта на стадии «Эскизный проект»

#### **Тема 7. Графическая подача дизайн-проекта и его презентация.**

Разработка и компоновка презентации комплексного эскизного проекта с последовательной подачей фрагментов в увязке с текстовой подачей итоговой магистерской работы (диссертации)

## **Заочная форма обучения**

**Тема 1. Дизайн как вид проектно-художественной деятельности**

**Тема 2. Сфера деятельности дизайнера–архитектора** (изучается самостоятельно)

**Тема 3. Виды проектных организаций и их структура** (изучается самостоятельно)

**Тема 4. Проектно-исследовательская деятельность в дизайне**

**Тема 5. Проектно-производственная деятельность в дизайне.**

**Тема 6. Этапы практической разработки проекта по теме магистерской диссертации.** (изучается самостоятельно)

**Тема 7. Графическая подача дизайн-проекта и его презентация.** (изучается самостоятельно)

Количество аудиторных часов по очной (дневной) форме обучения – 62 часа, в т.ч.:

I семестр – 36 часов (10 – лекционных, 26 – практических). Форма аттестации – зачет;

II семестр – 26 часов (4 лекционных, 22 – практических). Форма аттестации – экзамен;

По заочной форме обучения: аудиторных часов – 14 (установочная сессия – 6 часов, I семестр – 6 часов и зачет; II семестр – 2 часа и экзамен).



## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов					Форма контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Иное	
1	2	1	2	3	4	5	7
<b>ДНЕВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ</b>							
	<b>I семестр</b>	10					
1	Дизайн как вид проектно-художественной деятельности.	2					Устный опрос
2	Сфера деятельности дизайнера–архитектора	2					Устный опрос
3	Виды проектных организаций и их структура.	2					Устный опрос
4	Проектно-исследовательская деятельность в дизайне.	2					Устный опрос
5	Проектно-исследовательская деятельность в дизайне.	2					Устный опрос
	<b>Текущая форма аттестации</b>						<b>Зачет</b>
	<b>Практические занятия</b>		26				
1	Проведение деловой игры «Дизайн-студия».		4				Индивид. консульт.
2	Задание на проектирование по темам магистерских диссертаций 2.1 Назначение объекта, его технические и экономические характеристики, необходимые стадии разработки.		4				Индивид. консульт.
3	Обоснование целесообразности разработки дизайн-проекта. 3.1 Определение группы свойств проектируемого объекта, проявляющихся в процессе использования эксплуатации или потребления и связанных с возможностью удовлетворения общественных или личностных потребностей в соответствии с его назначением.		4				Индивид. консульт.

4	Дизайн-концепция как основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования.  4.1 Исследование социально-производственного заказа, определение целей и задач проектирования. 4.2 Разработка технико-эстетического задания, выработка единичной проектной установки, предполагающей определение направления и вида разработки. 4.3 Формулирование культурно-эстетического идеала. 4.4 Художественные принципы, цели и задачи проектного преобразования		4  4  4 2				Индивид. консулт.
	<b>Текущая форма аттестации</b>						<b>Зачет</b>
	<b>II семестр</b>	4					
6	Формы практической разработки проекта по теме магистерской диссертации.	2					Устный опрос
7	Комплект проектной документации стадии «Эскизный проект» (аналоги, форпроект, техническое предложение), графическая подача дизайн-проекта и его презентация.	2					Устный опрос
	<b>Практические занятия</b>		22				
	Разработка методического и тематического плана работы дизайнера над сложным системным проектом. Порядок поэтапного изложения групп операций по реализации дизайн-концепций. Основные структурные составляющие дизайн-программы.		8				Индивид. консулт.
	Обоснование целесообразности разработки последующей дизайн-документации в результате анализа задания на проектирование, изучение аналогов и их сравнительные оценки с возможными решениями проектируемого. – Разработка нескольких вариантов дизайн-предложений. После согласования с преподавателем один из вариантов предложения принимается для разработки эскизного предложения. – Обоснование выбранного варианта дизайн-предложения.		4  4 4				Индивид. консулт.
7	Разработка эскизного дизайн-проекта 7.1 Совокупность документов, которые содержат основные принципиальные дизайн-решения по согласованному (утвержденному) преподавателем варианту.		2				Индивид. консулт.
	<b>Текущая форма аттестации</b>						<b>Экзамен</b>

	1		3	4	5	6	7
	<b>ЗАОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ</b>						7
	<b>УСТАНОВОЧНАЯ СЕССИЯ</b>						
	Тема 1. Дизайн как вид проектно-художественной деятельности Сфера деятельности дизайнера–архитектора. Виды проектных организаций и их структура.	2					
	Задание на проектирование по темам магистерских диссертаций 2.1 Назначение объекта, его технические и экономические характеристики, необходимые стадии разработки.		4				
	<b>1 СЕМЕСТР</b>						
	Тема 4. Проектно-исследовательская деятельность в дизайне. проектно-производственная деятельность в дизайне.	1					
	Тема 5. Проектно-производственная деятельность в дизайне..	1					
	<b>Текущая форма аттестации</b>						<b>Зачет</b>
	<b>II СЕМЕСТР</b>						
	<b>Практические занятия</b> – Разработка методического и тематического плана работы дизайнера над сложным системным проектом. Порядок поэтапного изложения групп операций по реализации дизайн-концепций. Основные структурные составляющие дизайн-программы.		1				
	– Обоснование целесообразности разработки последующей дизайн-документации в результате анализа задания на проектирование, изучение аналогов и их сравнительные оценки с возможными решениями проектируемого.		1				
	– Разработка нескольких вариантов дизайн-предложений. После согласования с преподавателем один из вариантов предложения принимается для разработки эскизного предложения. – Обоснование выбранного варианта дизайн-предложения.		1 1				
	<b>Текущая форма аттестации</b>						<b>Зачет</b>

## ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### Список литературы

#### Основная литература

1. Шимко, В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход): Учебник. – 2-е издание дополненное и исправленное. – М. : «Архитектура-С», 2009. – 408 с.
2. Грашин, А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов: Уч. пособие. – М. : Архитектура-С, 2004. – 232 с.
3. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна: Учебное пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – М. : МЗ Пресс: Социально-политическая МЫСЛЬ, 2005. – 368 с.
4. Глазычев, В. Л. Дизайн как он есть / В. Л. Глазычев. – 2-е изд. – М. : Издательство «Европа», 2010. – 320 с.
5. Джонс, Дж. К. Методы проектирования/Дж. К.Джонс. – Москва : Миф, 1986.–374 с.
6. Курьерова, Г. Г. Экология предметного мира как стратегия дизайна в постиндустриальный период/ Г. Г. Курьерова; гл. ред. Г. М. Зараковский. – М. : ВНИИТЭ, 2008. – 131 с.
7. Нехуженко, Н. А. Основы ландшафтного проектирования и архитектуры/ Н. А. Нехуженко.– С.Петербург : Питер, 2011.– 156 с.
8. Папанек, В. Дизайн для реального мира/ Пер. с английского. – М. : Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с.
9. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов/ И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.

#### Дополнительная литература

1. Шимко, В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование: Учеб. пособие. – М. : Архитектура-С, 2007. – 160 с.

2. Моисеев, В. С. Теория и методология дизайна/ В. С. Моисеев.– Минск: РИВШ, 2012.– 340 с.
3. Аладов, В. Н. Адаптируемое жилище. Рекомендации по проектированию с учетом требований маломобильных групп населения/ В. Н. Аладов. – Минск : БНТУ, 2005. –119 с.
4. Кривенок, О. В. Конструирование элементов интерьера. Мебель в интерьере и экстерьере/ О. В. Кривенок.– Минск : Современные знания, 2011.– 108 с.
5. Коновалов, И. М. Теоретические основы дизайна: Учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» / И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2010. – 256 с.
6. Стрикелева, К.А. Информационные технологии в дизайне: Основные понятия и термины. Терминологический словарь. – Минск : БГАИ, 2012. – 184 с.
7. Чернышев, О. В. Формальная композиция: Творческий практикум. – Мн. : Харвест, 1999. – 312 с.
8. Гропиус, В. Границы архитектуры / В. Гропиус. – М. : Искусство, 1971. – 286 с.
9. Нельсон, Дж. Проблемы дизайна / Дж. Нельсон: пер с англ. – М. : Искусство, 1971. – 208 с.

### **Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы по учебной дисциплине**

Самостоятельная работа обучающихся организуется в соответствии с Положением о самостоятельной работе студентов (курсантов, слушателей), утвержденным Министерством образования Республики Беларусь от 06.04.2015.

Содержание и формы самостоятельной работы определяются обучающимся самостоятельно в соответствии со следующими рекомендуемыми ее видами:

*для овладения знаниями:* чтение текста по темам учебной дисциплины (учебных изданий, первоисточников, дополнительной литературы); конспекти-

рование текста; выписки из текста; работа со словарями и справочниками; ознакомление с нормативными правовыми актами; использование аудио- и видеозаписей, компьютерной техники, Интернета и др.;

*для закрепления и систематизации знаний:* работа с конспектом лекций по темам учебной дисциплины; работа над учебным материалом (учебника, первоисточника, дополнительной литературы, аудио- и видеозаписей); составление таблиц для систематизации учебного материала; изучение нормативных материалов с использованием информационно-поисковых систем; аналитическая обработка текста (аннотирование, рецензирование, реферирование и др.); подготовка к выступлению на конференции; подготовка рефератов, докладов;

*для формирования умений и навыков:* синтез проведенных исследований и разработка дизайн-концепций; моделирование образа потребителя и модели будущего средового окружения человека; проектирование и моделирование разных видов и компонентов профессиональной деятельности; определение условий достижения целей; подготовка магистерских диссертаций.

Самостоятельная работа контролируется обучающимся самостоятельно и преподавателем путем опроса на практических занятиях, в ходе проверки практикума, текущей аттестации.

### **Перечень используемых средств диагностики**

В образовательном процессе используется Положение о текущей и итоговой аттестации студентов в Частном учреждении образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова» по 10-балльной шкале, утвержденное ректором Института 12.09.2013 № 51.

Критерии оценок хранятся на кафедре в соответствующей папке номенклатуры дел и постоянно доступны для использования профессорско-преподавательским составом кафедры.

Для контроля качества образования используются следующие средства диагностики:

- решение задач (АК-2, 3; СЛК-1-4; ПК-1-6, 8);
- устный опрос во время занятий (АК-3; СЛК-1, 2, 4; ПК-2, 6, 8);
- выступления магистрантов на конференциях (АК-3; СЛК-1, 2, 4, 5; ПК-1-6, 8);
- устный зачет (АК-2, 3, 4; СЛК-1-4; ПК-1-6, 8).

## **ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ**

**Тематика практических занятий для магистрантов очной и заочной формы обучения:**

1. Проведение деловой игры «Дизайн-студия».
2. Задание на проектирование по темам магистерских диссертаций.
3. Обоснование целесообразности разработки дизайн-проекта.
4. Дизайн-концепция как основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования.
5. Разработка дизайн-программы-1 как методический и тематический план работы дизайнера над сложным системным проектом.
6. Разработка дизайн-предложения.
7. Разработка эскизного дизайн-проекта.

Примечание: меньшее количество часов на аудиторные практические занятия для магистрантов заочной формы обучения предполагает выполнение такого же объема заданий, как и по дневной форме обучения с большим временем на самостоятельную работу.

## 4.2. Список литературы

1. Шимко, В. Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход) : учебник. – 2-е издание дополненное и исправленное. – М. : Архитектура-С, 2009. – 408 с.
2. Грашин, А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов : учеб. пособие. – М. : Архитектура-С, 2004. – 232 с.
3. Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – М. : МЗ Пресс: Социально-политическая МЫСЛЬ, 2005. – 368 с.
4. Глазычев, В.Л. Дизайн как он есть / В.Л. Глазычев. – 2-е изд. – М. : Издательство «Европа», 2010. – 320 с.
5. Джонс, Дж. К. Методы проектирования/Дж. К. Джонс. – М. : Миф, 1986.–374 с.
6. Курьерова, Г. Г. Экология предметного мира как стратегия дизайна в постиндустриальный период/ Г. Г. Курьерова; гл. ред. Г. М. Зараковский. – М. : ВНИИТЭ, 2008. – 131 с.
7. Нехуженко, Н. А. Основы ландшафтного проектирования и архитектуры / Н. А. Нехуженко.– С.Пб. : Питер, 2011.– 156 с.
8. Папанек, В. Дизайн для реального мира / Пер. с английского. – М. : Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с.
9. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.
10. Шимко, В. Т. Основы дизайна и средовое проектирование : учеб. пособие. – М. : Архитектура-С, 2007. – 160 с.
11. Моисеев, В. С. Теория и методология дизайна / В. С.Моисеев. – Минск : РИВШ, 2012.– 340 с.
12. Аладов, В. Н. Адаптируемое жилище. Рекомендации по проектированию с учетом требований маломобильных групп населения / В. Н. Аладов. – Минск : БНТУ, 2005. – 119 с.



13. Кривенок, О. В. Конструирование элементов интерьера. Мебель в интерьере и экстерьере / О. В.Кривенок. – Минск : Современные знания, 2011. – 108 с.
14. Коновалов, И. М. Теоретические основы дизайна : учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 «Дизайн (по направлениям)» / И. М. Коновалов. – Минск : Современные знания, 2010. – 256 с.
15. Стрикелева, К. А. Информационные технологии в дизайне: Основные понятия и термины. Терминологический словарь. – Минск : БГАИ, 2012. – 184 с.
16. Чернышев, О. В. Формальная композиция : Творческий практикум. – Минск : Харвест, 1999. – 312 с.
17. Гропиус, В. Границы архитектуры / В. Гропиус. – М. : Искусство, 1971. – 286 с.
18. Нельсон, Дж. Проблемы дизайна / Дж. Нельсон; пер с англ. – М. : Искусство, 1971. – 208 с.
19. Ленсу, Я.Ю. История дизайна а: учеб. пособие / Я.Ю. Ленсу. – Минск : БГАИ, 2007. – 248 с.
20. Ленсу, Я. Ю. История дизайна: учебно-методический комплекс / Я.Ю. Ленсу. – Минск : Изд-во МИУ, 2009. – 248 с.
21. Кудряшов, К .В. Архитектурная графика / К.В. Кудряшов. – М. : Архитектура, 2004. – 156 с.
22. Романов, Н. П., Аверьянова О. В., Мхитарян А. Г. Архитектурная визуализация в Lumion / Строительство уникальных зданий и сооружений // № 7 (22), 2014. – С. 239–252.

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	6
1.1. Курс лекций.....	6
2. ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	43
2.1. Тематика практических занятий.....	43
3. РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	46
3.1. Перечень вопросов к зачету.....	46
3.2. Перечень вопросов к экзамену.....	46
4. ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	48
4.1. Учебная программа.....	48
4.2. Список литературы.....	64

Учебное электронное издание

Составители  
Дягилев Леонид Евсеевич  
Гайдукова Юлия Александровна  
Кривёнок Олег Васильевич

# ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОЕКТНО- ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*Электронный учебно-методический комплекс  
для обучающихся специальности 1-19 81 01 Средовой дизайн*

[Электронный ресурс]

Редактор *И. П. Сергачева*  
Технический редактор *Ю. В. Хадьков*

Подписано в печать 30.10.2019.  
Гарнитура Times Roman. Объем 0,6 Мб

Частное учреждение образования  
«Институт современных знаний имени А. М. Широкова»  
Свидетельство о регистрации издателя №1/29 от 19.08.2013  
220114, г. Минск, ул. Филимонова, 69.

ISBN 978-985-547-332-0



9 789855 473320