

ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

1. Цель освоения дисциплины

Ознакомление с основными положениями о системе приёмов и методов проектирования, теоретических аспектах методологии создания изделия, языке дизайнерского искусства, вопросах стилиобразования.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Основы теории и методологии дизайн-проектирования» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Основы теории и методологии дизайн-проектирования» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Академический рисунок», «История искусств».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Академический рисунок», «Проектирование», «История костюма и кроя», «Компьютерная графика», «Компьютерное проектирование в дизайне», «Костюмографика», прохождения практики «Преддипломная практика».

3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать

– основные приемы и методы дизайн-проектирования (комбинаторный, трансформация, модульное проектирование, метод деконструкции);

уметь

– применять методологические основы проектирования на практике;

владеть

– умениями и навыками анализа основных этапов проектирования.

4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 2,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 72 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 36 ч., СРС – 36 ч.),

распределение по семестрам – 2,

форма и место отчётности – зачёт (2 семестр).

5. Краткое содержание дисциплины

Место дизайна в системе культуры. Создание художественного образа. Проектирование как технология.

Дизайн и его направления: массовый и элитный дизайн, китч, стайлинг, поп-дизайн, единичный арт-дизайн, городской публический-арт, архитектурный дизайн, промышленный дизайн, Web-дизайн, графический дизайн, кустарный дизайн, исторический футуро-дизайн, прогностический дизайн будущего, фито-дизайн, коммерческий рекламный дизайн, информационный программный и текстовый дизайн, научный сайнс-дизайн и др. Основы технологии: сохранение идеи, функциональную обоснованность для формы, материала, суперграфики т.е. всех составляющих. Прогнозирование в работе дизайнера. Причины возникновения дизайна. Художники и теоретики различных направлений происхождения дизайна. Базовые прототипов способов морфологической трансформации одежды: растяжение-сжатие деталей или частей костюма; отделение-присоединение деталей и элементов одежды; регулирование-фиксация величины объема и формы деталей одежды; свертывание-развертывание деталей и элементов одежды; исчезновение-появление объема всего изделия; замещение элементов или деталей костюма другими элементами или деталями; ориентация элементов или деталей одежды или всего изделия в целом; перестановка элементов или деталей одежды.

Предмет проектирования. Методы проектирования: комбинаторный, трансформация, модульное проектирование, метод деконструкции.

Общие методы проектирования: два исходных условия проектирования (аналоговое, модернизации предыдущей модели и создание принципиально нового изделия). Роль начальной стадии в проектировании – мысль, эскиз, идея. Стадии проектирования: предпроектное исследование, эскизное проектирование, художественно-конструктивное проектирование. Творческие источники для проектирования: образно-ассоциативный и образно-эмоциональный подход. Принципы трансформации творческих источников в процесс проектирования. Эскизотехника: освоение, изучение различных видов графической подачи эскизов (черно-белая графика, цветная графика). Основы конструирования одежды: исходная информация о человеке и об одежде, необходимая для ее проектирования; методы и принципы построения чертежей, разверток деталей одежды. Методы проектирования одежды: комбинаторный, трансформация, метод деконструкции.

Проект, его характеристики, этапы реализации.

Творческий процесс, его характеристики. План осуществления процесса: подвижность его структуры, представление о работе в целом и её отдельных частях. «Тактическое» планирование: анализ состояния области исследования (тематика или назначение изделия), выявление актуальных теоретических и практических проблем, определение замысла, постановка цели и задач для осуществления замысла, определение этапов реализации замысла, выбор источников, создание объекта и его представление. Замысел как формулировка предполагаемого, желаемого конечного результата. Выработка замысла: личная заинтересованность, наличие наработок по заданному направлению, оригинальные идеи, обсуждение и апробация. Задачи и их определение. Задачи – этапы реализации конкретного замысла. Правильность постановки задач - преодолением разрыва между замыслом и исполнением. Проект как комплекс взаимосвязанных работ, для выполнения которых выделяются соответствующие ресурсы и устанавливаются определенные сроки. Основные характеристики проекта: конечность цель и промежуточность задач; определенный конечный результат; последовательность взаимосвязанных работ; временные рамки; ресурсы: финансовые, временные, информационные и человеческие.

Структура и функция моды. Анализ закономерностей развития моды и ее прогнозирование. Понятия «стиль» и «имидж». Основные стили: классический, романтический, фольклорный, спортивный. Типы имиджей: классический, традиционный, естественный (спортивный), романтический, яркий, «свободный художник». Индустрия изготовления одежды. Развитие тенденций в костюме от-кутюр. Одежда прет-а-порте. Влияние кинематографа и телевидения

на развитие дизайна. Уравнивание женщин в правах с мужчинами. Стиль Унисекс. Влияние дизайна к проблемам окружающей среды, экологический стиль. «Одежда для выживания». Кибермода – порождение стиля панк. Использование супер современных материалов (неопрен, поларфлис) и др. Прогнозирование и его формы: гипотеза. прогноз, план. Источники прогнозирования: информационный массив, параметры, динамический ряд, период упреждения, интервальный и оперативный прогноз, краткосрочный прогноз. Статистический метод, матричный и др.

6. Разработчик

Копаева Г.В., доцент кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма ФГБОУ ВО «ВГСПУ».