

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

1. Цель освоения дисциплины

Ознакомление с основами проектирования, приемами и методами формообразования, теориями развития дизайна, вопросами стилиобразования в промышленных и художественных изделиях.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Теоретические основы проектирования» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Теоретические основы 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

– теоретические принципы методов проектирования, анализа и прогнозирования формы; основы проектных технологий и их применения в различных художественных и гуманитарных практиках;

уметь

– применять методологические основы проектирования на практике;

владеть

– навыками прогнозирования в сфере 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

Основы проектирования. Создание художественного образа. Проектирование как технология..

Основные этапы проектирования, понятие цели, задач, этапов, характеристик целевых групп потребителей, критерии успешности проекта. Метод прогнозирования и стратегического развития. 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.

Теория развития дизайна. Анализ закономерностей развития моды и ее прогнозирование. Стилеобразования в промышленных и художественных изделиях..

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».