**1.1.1... ВОПРОСЫ:**

1. Каково происхождение термина «дизайн» и как выглядит (по Оксфордскому словарю) историческая трансформация его смысла?
2. Чем, по мнению западных исследователей и практиков дизайна XX века, является этот вид деятельности?
3. Какой вывод можно сделать из многообразия его определений? Каково происхождение слова «вещь»? Какова роль вещи в человеческом обиходе, в культуре, в цивилизации, в дизайне?
4. Как соответствует характер формообразования в дизайне принятой в данный исторический период базовой модели мира? Какие модели мира легли в основание стилевых направлений XX века?

5. Каково происхождение слова «культура» и что оно означает? Каковы происхождение и смысл слова «цивилизация»? Какие существуют представления о соотношении культуры и цивилизации?

6. Как, по мнению М. А. Коськова, модель дизайна, которую мы принимаем, определяет датирование начала этой деятельности? Каково традиционное представление об истоках дизайна?

7. Что такое, по определению М. Э. Гизе, «протодизайн», каковы его временные границы, основные направления, источники формообразования? Что такое «интуитивный» дизайн, и чем В. Р. Аронов мотивирует его роль в становлении профессии?

8. В чем, по мнению К. Кантора, заключается особенность отечественного дизайна советского периода? Что такое современный «стихийный» дизайн?

**2.2.2. ВОПРОСЫ**

1. В чем состоит принципиальное различие между прогнозом и проектом?

2. Что такое «художественный образ», каковы основные его свойства и в чем заключается особенность образного восприятия? Какова роль образа в культурной коммуникации?

3. В чем различие между художественным и проектным образами? Что моделирует собой проектный образ?

4. Каковы функции вещи в окружении современного человека? Какие существуют теории относительно исторически первичных функций вещи?

5. Что такое «социальные роли», и как используется это понятие в дизайне на этапе предпроектного исследования?

6. Чем отличается процедура типологизации от процедуры классификации, и почему в дизайне принят этот вид систематизации потребителей?

**3.3.3. ВОПРОСЫ**

1. В чем заключаются особенности профессионального дизайнерского мышления? Каково принципиальное различие между понятиями «задача» и «проблема», и как это связано с инновационным и аналоговым проектированием?

2. В чем состоит метод художественного моделирования? Какие эвристические (провоцирующие творческую находку) приемы привлекаются проектировщиками для создания проектного образа?

3. Что означают понятия «тематизация», «смыслообразование», и каков алгоритм проектного мышления дизайнера?

4. В чем заключается методический смысл различных точек зрения проектировщика на вещь? Каково содержание этих позиций?

5. Что такое «культурный образец» проектируемого объекта, и как он может быть использован в дизайне?

**4.4.4. ВОПРОСЫ**

1. Что определяет понятие «парадигма» — научная, философская, культурная, художественная?

2. Какие парадигмы определяют восприятие мира: • как совокупности отдельных вещей; • как сложной системы?

3.В чем принципиальное отличие «предметно-пространственной среды» от «предметного окружения»? Какова роль человека в формировании среды?

4. Каковы основные стратегии культурного освоения человеком своего предметного окружения, в чем заключается их принципиальное различие?

5. Какова структура предметно-пространственной среды, и что такое поведенческая ситуация и средовое поведение?

**5.5.5. Вопросы**

1. Каковы место и роль архаического слоя сознания в мышлении современного человека? Каковы структурные особенности такого мышления?

2. Что такое «архетипы» сознания, кто ввел это понятие, и как может использоваться их эмоциональный потенциал для направленного воздействия на восприятие адресата?

3. Что такое «мифопоэтическая картина мира»?

4. Каково вневременное содержание основных мифологем (первообразов), участвующих в формировании и в переживании предметно-пространственной среды?

5. Каковы особенности эмоционально-чувственного переживания городской среды?

6. Как бессознательные ожидания, связанные со стереотипами, сложившимися по поводу конкретного города, влияют на восприятие его атмосферы и диктуют направленность урбодизайна?

**6.6.6.** **Вопросы**

1. Какова связь идеологии средового подхода в дизайне с основными позициями постмодернизма?

2. Чем отличается дизайн предметно-пространственной среды от традиционного дизайна вещей? Каковы структурные единицы проектирования каждого из подходов и роль в них времени и пространства? Какова в каждом из этих подходов проектная идеология и позиция проектировщика по отношению к объекту?

3. Каким образом выявляется идеология «включенного» проектирования при дизайнерском воздействии на историческую городскую среду?

4. Каковы параметры функционально и эстетически полноценной предметнопространственной среды? Как они формулируются на пересечении основных характеристик среды и различных уровней ее восприятия?

5. Каков культурный генезис (происхождение) дизайн-программ, какого рода объекты и проблемы требуют дизайн-программирования? Какое место занимает в разработке дизайн-программы дизайн-концепция?

7.7.7. **Вопросы**

1. Каковы обретения и утраты при смене форм коллективной памяти: при переходе от фольклорного способа передачи знаний к письменному, от письменного—к тиражированному? Какова роль электронного способа распространения информации в восполнении этих утрат?

2. В чем заключается принцип «диалогизма» в культуре, и в каком направлении он развивается?

3. Каково происхождение понятия «виртуальная реальность», чему она противопоставляется? Каков современный научный взгляд на иерархию реальностей?

4. Каковы специфические свойства виртуальной реальности?

8.8.8. **Вопросы**

1. Какие законы причинности определяют мир виртуальной реальности?

2. Какими могут быть психологические состояния субъекта, пребывающего в виртуальной реальности более высокого или более низкого иерархического уровня? С какими ощущениями и переживаниями они связаны?

3. Какими изменениями сопровождается каждый из уровней погружения субъекта в виртуал? Как связаны они с состояниями творческого вдохновения, погружения в восприятие объектов медиадизайна?

4. Каковы восемь основных свойств виртуального события? В чем заключается особенность каждого из этих свойств?

5. В чем состоит проблема понимания виртуального мира? Какие особенности виртуала затрудняют его понимание?

6. Виртуал, что это: опасность «ухода от реальности», «порабощения машинным интеллектом»? Или же это — беспрецедентная возможность развития и обогащения психической реальности каждого

**9.9.9. Вопросы**

1. Какова принятая систематизация знаков? Какова связь каждого из типов знаков с замещаемым им объектом?

2. Что такое символ? Какова связь символа и культурного пространства, символа и эпохи? Каких типов бывают символы, как каждый из них участвует в создании художественного образа?

3. Что такое аллегория? Как соотносится аллегория с символом? Как аллегоризм связан с типом культуры?

4. В чем различие символических и несимволических культур?

5. Чем занимается семиотика? В каких отношениях находятся семиотика и теория информации?

6. Что такое релевантная и нерелевантная информация? В чем заключается процесс семиозиса?

7. Что такое языки естественные и искусственные, жесткие и мягкие?

8. Что представляет собой семиотическая триада? Каково содержание каждого ее элемента?

9. Что такое троп? Каких видов бывают тропы, и каковы принципы их работы в поэтике?

10. Возможен ли «перевод» тропов с вербального языка на язык изображений, и каков методический потенциал такого действия?

11. По каким критериям возможно типологическое сближение произведений «наивных» художников и объектов медиадизайна?

12. На каком основании искусство «наивных» можно считать «культурным образцом» медиадизайна?

13. Какими знаниями и навыками необходимо обладать профессионалу, работающему в медиадизайне?

**10.10.10. Вопросы.**

**1.** Как теперь, после прочтения всей курсы, вы ответите на вопросы, поставленные в предисловии: что такое дизайн?

2. Зачем он? Какова его роль в культуре, в цивилизации, в жизни человека и в отношениях человека и мира?

3. Какие свидетельства пограничной, маргинальной и адаптивной сущности дизайна из тех, что приводились в этой курсе, показались вам более убедительными?

4. Какие утверждения о медиативной сущности дизайна, какие из подтверждающих это утверждение примеров не встретили в вас отклика?

5. Что еще вы могли бы добавить к определению роли дизайна в отношениях человека с миром?