**Кіріспе**

Осы оқу құралының дәріс материалы «Дизайн мамандарын тәрбиелеу процесінде мәдени бағдарлауды жүзеге асырудың педагогикалық шарттары» тақырыбындағы авторлық тезиске негізделген, атап айтқанда, екінші абзац - «Дизайн ерекшелігі және оның педагогикалық әлеуеті».

Қолданылатын материал нақтыланған және жүйеленген, нақтыланған және негізгі ережелер және көптеген басқа тармақтар тексерілді.

Диссертация зерттеу жобалау теориясы мен әдістемесі деп аталу құқығымен толықтырылды және оқушылардың қабылдауына бейімделген: абзацтары аз;

дизайн теориясы нақты құрылымдалған;

әр абзац біреуінен ұсынады оның құрамдас бөліктері - принциптері, әдістері, жобалау кезеңдері, жобалық өнімнің сапасы және оған қойылатын талаптар;

дизайнның анықтамасы, оның мақсаттары мен міндеттері, оларды әр түрлі түсіндіру көзқарастар; маман дизайнер моделін өзінің кәсіби қасиеттерімен және дүниетанымымен бейнелейді. Ұқсас басылымдарда мұндай құрылым жоқ, оны дизайн теориясы мен әдістемесі бойынша арнайы әдебиеттер өте аз болғандықтан, дәл айтуға болады.

Нұсқаулықтың ғылыми жаңалығы дизайнның педагогикалық әлеуетін ашу, оның дизайнердің жеке басына және оның әсер ету арналарын анықтау болып табылады дизайн бұйымдарының тұтынушысы. Материалды жарықтандыру перспективасы қазіргі гуманистік және экологиялық идеяларға сәйкес келеді.

Нұсқаулық дизайнның барлық түрлеріне ортақ теорияны ұсынады - бұл теорияның мамандандырылған салалары үшін қажетті принциптер. Костюмдер дизайнының әдістемесі ішінара «Киімді жобалаудағы эвристикалық әдістер» оқулығында ұсынылған және оқулықтың екінші бөлімінде оның дамуын күтеді.

Оқу құралының соңында «Теорияның негізгі ұғымдары» атты авторлық сөздік ұсынылған, бұл студенттің дизайн теориясын тез және толық игеруіне көмектеседі және келесі авторлық нұсқаулар:

1. «Дизайн өнімінің сапасын өлшеу әдістемесі». Бұл әдіс салыстырмалы түрде, кез-келген сияқты, аз формаланған параметрлерді өлшейді, бірақ бұл сізге негізгі индикаторлардың көріну дәрежесін анық көруге мүмкіндік береді. Оларды ақтаңыз. Бұл әдістеме курстық жұмыста қолдануға арналған егжей-тегжейлі, егжей-тегжейлі дизайн тұжырымдамасын жасауға арналған дипломдық жобалар.

2. Жобаның дизайн тұжырымдамасын жасау. Берілген ұсыныстар студентке көркем образды тез және нақты қалыптастыруға мүмкіндік береді жобаның құндылықтары, сондай-ақ оның презентациясын жасаңыз.

3. Іскері ойындар дизайнерге өзінің болашақ кәсіби орнында сезінуге, қарым-қатынас жағдайын игеруге мүмкіндік береді клиент, оны таныс етіңіз және өзіңізге сенімді болыңыз.

**ҚОҒАМДЫҚ МӘДЕНИЕТ**

**Дәріс 1. Дизайндың пайда болуы.**

Жобалау іс-әрекетінің ерекшеліктерін оның негізгісін зерттеу арқылы түсінуге болатын санаттар: жобалық өнімнің принциптері, әдістері, кезеңдері, сапасы; бірақ із нақты дизайн ерекшеліктерін жинақтау тек тарихты зерттеу арқылы мүмкін болады оның пайда болуы мен дамуы.

Бұл үшін тарихи қажет талдау, дизайнның пайда болуының әлеуметтік-мәдени алғышарттарын анықтау. Дизайндық ойлау мен жобалау іс-әрекетінің белгілері табылған адамның шындықты игеруінің ежелгі тәсілдері мен формалары. Мыналар белгілері эстетикалық сипатта болады. Олар пропорция мен модуль, метр мен ырғақ, контраст пен нюанс, текстурасы мен түсі сияқты мәнерлі құралдарда кездеседі. Ежелгі адам оларды бейсаналық түрде сезініп, бастапқыда жартастағы бейнелермен, құралдармен және қарабайыр киіммен бейнелеген, кейінірек - ежелгі мүсін, сәулет, костюмде. Қазіргі уақытта дизайнер бұл құралдарды әдейі утилитарлы және адамның эстетикалық қажеттіліктері. Ол осы қажеттіліктердің диалектикалық қайшылықтарын ажыратып, оларды үйлесімділікке жеткізуге ұмтылады.

Ежелгі адам өзін-өзі шығарғанын интуитивті түрде сезінді күнделікті өмірде қажет зат әдемі болуы керек. Ертеде пайда мен сұлулықтың, қолөнер мен өнердің бірлігі тұжырымдамамен белгіленеді «Техне». Сұлулықты утилитарлық қасиеттермен үйлестіру ғасырлар кез-келген қолөнердің басты ерекшелігі болды. Қолөнерші біріктірілді оның тұлғасында бір уақытта суретші, техник және өнертапқыш болады. Қолөнер өндірісі - бұл қызметтің канондық түрі. Ежелгі Египет немесе грек мәдениетінің канондары (заңдары), Ежелгі Азия немесе еуропалық орта ғасырлардағы қолөнершілерге іс-әрекет тәсілдерін, материалдар, бұйымдардың пішіндері мен сапасы. Бұл канондық жүйе. Утилитарлық және эстетикалық талаптарға жауап бере отырып, уақыт рухының ең барабар бейнесін тапты, мәдениеттің үлгілері ретінде әрекет етті. Мәдени модель іс-әрекеттің нормативтік процесінің өзіндік жобасы болды, мұнда дизайнер рөлін тарихи атқарды тәжірибе және мәдениет.

Қайта өрлеу кезеңінде адамзаттың дүниетанымында бетбұрыс болды. Ревактивистік дүниетанымның маңызды аспектісі адамның шіркеу мен мемлекеттің өктемдіктерін жеңуі, бостандыққа ұмтылуы, дәстүрлерді жаңартуы және соның нәтижесінде оны шығармашылықпен босатуы болды. Ішінде уақыт, адамның ақыл-ой және шығармашылық қызметінің жарылысы болады. Суретшілердің, мүсіншілердің, сәулетшілердің көптеген шедеврлері қалды адамзат тарихындағы жарқын із. Бұл дәуірде ойлаудың канондық типі және қызметі жобаға өзгерді. Шығармашылық ойлаудың ауырлық орталығы өнімді өндіру процесінен оның идеясына, жобасына көшті. Машиналар пайда болды, оларды жасау үшін дәл сызбаны алу қажет болды. Дамыта бастады алдын ала жобалау бойынша жаппай өндірісті қайталау әдісі. Жобалау кезеңінің қажеттілігі сапасыз өнімді қайталау мүмкіндігін жеңуге байланысты. Егер бұрын қолөнерші сәтсіз жасаған өнімді кейінгі үлгілерде жақсартуға болатын болса, онда өнеркәсіптік өндірістің сәтсіз жобаланған жаппай өндірісі көп мөлшерде іске асырылмаған күйінде қалды.

Қайта өрлеу дәуірінде өнер қолөнерден өзін-өзі қамтамасыз ететін қызмет ретінде бөлініп, кескіндеме мен мүсінде өмір сүре бастады. Автокөліктерді және басқа да бұйымдарды безендіру сыртқы жағынан тәуелді бола бастады, сұлулық артықшылықтар мен сындарлы шешімдерге қатысты автономды ресми мәртебеге ие екендігін көрсетті. Декорация, декор жауап бермеді машиналардың конструктивті және функционалды мәні. Бұл әсіресе 19 ғасырдың ортасында, жаңа техниканың пайда болуымен сыртқы безендіру барлық мақсаттарын жоғалтқан кезде айқын байқалды. Міне, тағы бір экстремал пайда болды: жаңа нәрсе көбінесе механикалық түрде жеке дербес элементтерден тұратын болып шықты, форма мен дизайнды эстетикалық тұрғыдан түсіну кезеңі өткізіліп алынды, сондықтан зат тұтас, біртұтас өнім сияқты әсер қалдырмады [76].

ХІХ ғасырдың аяғында. технологиядағы қалыптасу процесі көп жағдайда суретшінің қатысуынсыз, тек техникалық және утилитарлық ойлар негізінде өздігінен жүрді. Станоктар мен басқа өнімдердің сыртқы сұлбасы ондай емес олардың мәніне сәйкес келді, ал форма мазмұннан артта қалды. Бұл технологияның қарқынды дамуына байланысты болды, өйткені адамдардың оған деген қажеттілігі күрт өзгерді өсті. Адамзат әлі оның эстетикалық дамуына байланысты болған жоқ.

Көп ұзамай технологиялар мен жаппай өндірістің стихиялық дамуы пайда мен сұлулық арасындағы байланысты бұрыннан қалыптасқан түсінікпен қайшылыққа түсті.

Осы қарама-қайшылықты білу және өнеркәсіптік өндіріс техникасының эстетикалық дамуы 20 ғасырдың басында келеді. Осы қайшылықты қалай жеңуге болады, қызметтің жаңа түрі пайда болады - дизайн.

«Дизайн» ұғымының өзі Қайта өрлеу дәуірінде пайда болып, XVI ғасырда Еуропада таралды. Алғашқы өнер және өндірістік мектептер пайда болды Францияда (1798). 1825 жылы Мәскеуде С.Г. Строганов қолөнер мен өнерге байланысты кескіндеме мектебін құрды. 1851 жылы Лондонда Г.Семпер Оңтүстік Кенсингтонг мұражайында индустриялық өнер мектебін құрды. AT

1879 жылы Санкт-Петербургте орталық техникалық сурет мектебі ашылды. Өнеркәсіптік өнер мектептері басқа Еуропа елдерінде де ашыла бастады. Алайда, дизайнның басталуы, әдетте, 1907 жылдармен байланысты, бұл кезде өнеркәсіптік-өндірістік одақ деп аталады.

Мақсатымен суретшілер мен өнеркәсіпшілердің күш-жігерін біріктірген «Веркбунд» өнеркәсіптік өнімнің тұтынушылық қасиеттерін жақсартады. Кейінірек Ресейде және Германияда бір мезгілде 1919-1920 жылдары екі ірі ұйым пайда болды - Мәскеуде ВХУТЕМАС және Веймардағы Баухаус, екеуі көркемдік идеялар мен көркем безендіру әдістерін дамыту орталығы [12; 72].

ХХ ғасырдың басында әлеуметтік прогреске қуатты серпін берді, оның нәтижесінде жеке тұлғаны одан әрі босату және әлеуметтік өсу болды оның өзін-өзі тануы, бұл жұмыста және күнделікті өмірде адамға лайықты жағдай жасауды талап етті. Бұған Ресейдің кетуге тырысуы себеп болды әлемдік нарыққа. Сол кездегі Ресей тарихының маңызды ерекшелігі Батыстан өзгеше жаңа мәдениет құру қажеттілігі болды. Кеңеске уақыт, билеуші ​​партия мәдениет пен өнердің жетістіктері деп сенді коммунистке жат, сондықтан құрылған филистикалық дүниетаным басым идеологияның көзқарастарына сәйкес келетін мүлдем жаңа мәдениет. Осыған байланысты біздің елде ұзақ уақыт бойы «дизайн» термині қолданылмай, «көркемдік дизайн» термині қолданылды.

Батыс дизайны, көптеген өнеркәсіпшілер мен теоретиктердің оны жоғары мақсаттар қызметіне қоюға тырысқанына қарамастан (үйлесімді жобалау) қоршаған орта және ол арқылы үйлесімді өмір салты) сату нарықтарын жаулап алу құралы ретінде қолданылды. Егер әңгіме қоғамның талғамын дамыту туралы болса, онда олай емес еді әдемі өмірге деген талғам сияқты моральдық-эстетикалық.

Мәдениеттанудың энциклопедиялық сөздігінде дизайнның пайда болуы былайша түсіндіріледі: «Дизайн өзінің сыртқы түріне міндетті қол, технологияның қарқынды дамуы және технологиялық жетілдіру өндірістік процестер, керісінше, - көркемдік ену қызметтің жаңа бағыттарындағы шығармашылық және эстетикалық шекараны кеңейту Сәрсенбі. Дизайндың пайда болуы өндірісті және ғылыми-техникалық революция жетістіктерін массивтендіру нәтижесінде пайда болды. Дәл осы процестер кез-келген техникалық құрылымдар мен заттар сұлулық пен үйлесімділіктің тасымалдаушысына айналуы керек болатын қоршаған ортаға деген жаңа көзқарасты қалыптастырды».

Дизайндың пайда болу тарихын талдау алғышарттар екенін көрсетті оның ХХ ғасырдағы дамуы. эстетикалық қызметтің түрі ретінде шешім болды

XIX ғасырда жинақталған. әлеуметтік-мәдени қайшылықтар:

1). ғылыми-техникалық прогрестің дамыған дамуы мен адамның психофизиологиялық мүмкіндіктері арасындағы;

2). технократтық және эстетикалық ойлау арасындағы.

**Дәріс 2. «Дизайн» шартының ерекшелігі.**

Нақты дизайн ерекшеліктерін анықтаудың келесі сатысы, біздің ойымызша, «дизайн» терминінің ерекшеліктерін зерттеу болып табылады. Онда қандай ерекшеліктер көрінетінін анықтаймыз, дизайнды түсіну және көзқарасқа жаңа көзқарас қалыптастыру үшін қажет жұмыс анықтамасын шығаруға тырысамыз

педагогиканың көрінісі.

«Дизайн» ұғымы кең таралуда және бұл сөз кез-келген іс-әрекетте естілуі мүмкін. «Дизайн» сөзі тұрмыстық техника, жиһаз және интерьер, киім-кешек саласындағы таныс дыбыс [6]. Ақпараттық технологиялардағы WEB-дизайн және компьютерлік дизайн [14], жарнама саласындағы графикалық дизайн [24; 68]. Термин медицина мен химия сияқты күтпеген салаларда да қолданылады өнеркәсіп: «гендік инженерия» терминінің орнына қолдана бастады

«Ген дизайны», «химиялық дизайн» термині пайда болды [64; 73].

Терминнің осылайша кең қолданылуының себебі кез-келген қызмет түрі үшін әмбебап етіп жобалаудың принциптері, әдістері мен құралдарын тарату болып табылады. Біз үшін ең алдымен терминнің өзіне тән ерекшеліктерін, содан кейін оның ерекшелігін анықтайтын жобалау принциптері, әдістері мен құралдарын анықтау қажет.

Сөздіктер мен энциклопедияларда «дизайн» терминін түсіндіру әр түрлі түсіндіріледі.

«Дизайн - шығарған заттардың көркемдік дизайны өнеркәсіп »[62].

«Дизайн - бұл пәндік ортаны қалыптастыруға арналған пәнаралық көркемдік-техникалық қызметтің түрі» [84].

«Дизайн дегеніміз - заттардың, автомобильдердің, интерьерлердің құрылысы ыңғайлылықты, үнемділікті, сұлулықты үйлестіру принциптері »[50].

В.Ф. Кригер [30] дизайнға «болашақ техникалық өнімнің тұтынушысын және пайдалану сапасын болжау талабын көрсететін іздестіру дизайны» ретінде анықтама береді.

Н.В. Воронов [11] «дизайн - бұл мәселелерді шешу әдісі әр түрлі қызмет салалары, ойлау тәсілі, әртүрлі процестер ».

А.Ульяновский [70] жобалаудың кең мақсатына баса назар аударады: «Дизайн - бұл мәдени мұраны, мәдениеттің көбеюін қамтамасыз ететін жобалық қызмет».

Оқулықта В.Ф. Рунге және В.В. Сенковский берілген төрт мағыналық мағынасы бойынша терминнің түсіндірмелерін жалпылама жіктеу дәрежелер. «Дизайн» терминінің мағыналық тамыры латынның «designare» - анықтау, белгілеуіне оралады.

Ренессанс дәуірінен бастап итальяндық «disegno» жобалар, сызбалар мен негізгі идеяларды белгіледі.

Англияда тұжырымдама «Дизайн» XVI ғасырда таралды. Ағылшын тіліндегі «дизайн» ұғымының этимологиясы бірнеше семантикалық қатарларды қамтиды. Генетикалық тұрғыдан біріншілік тоғыз сәндік тәртіптің бірқатар анықтамалары: өрнек, ою-өрнек, декор, безендіру, безендіру. Екінші қатарға дизайн және графикалық интерпретациялар кіреді: эскиз, эскиз, сурет, жобаның өзі, сурет, құрылыс. Тікелей жобаның шеңберінен шығатын үшінші қатар - бұл болжамды тұжырымдама: жоспар, болжам, дизайн, ниет. Ақырында, анықтамалардың төртінші сериясы күтпеген жерден драмалық болып табылады: идея, қулық, ниет және тіпті интрига.

Авторлар өздерінің анықтамаларын шығарады: «Дизайн - бұл пәндік-кеңістікті дамыту (жобалау) үшін белгілі бір қызмет саласы қоршаған орта (тұтастай алғанда және оның жеке компоненттері), сонымен бірге өмірлік жағдайлар дизайн нәтижелерін жоғары тұтынушыға беру мақсаты қасиеттері, эстетикалық қасиеттері, олардың адаммен және қоғаммен өзара әрекеттесуін оңтайландыру және үйлестіру »[59, б. 12].

«Дизайн» терминінің қолданылуы туралы маңызды ескерту жасалады көркемдік немесе көркемдік-техникалық безендіру процесін ғана емес, сонымен қатар осы процестің нәтижелерін - жобаларды сипаттау (эскиздер, макеттер және басқа көрнекі материалдар), сондай-ақ іске асырылған жобалар - өнімдер, қоршаған орта объектілері, полиграфиялық өнімдер және т.б. [59, бастап. бес].

«Дизайн» термині әдеттен тыс, ақылдылықтың белгілі бір көлеңкесін қамтиды. Мысалы, британдықтар көбінесе «дизайнерді» жаңа заттардың дизайнері емес, тапқыр жоба, «әдемі жоба», «өзгеше ерекше ұсыныс» деп атайды [11, б. он төрт].

1964 жылы Бельгияда өткен дизайнерлердің халықаралық симпозиумында келесі анықтама қабылданды: «Дизайн - бұл шығармашылық қызмет, оның мақсаты өнеркәсіптік өнімнің формальды сапаларын анықтау болып табылады. Бұл қасиеттер өнімнің сыртқы ерекшеліктерін, бірақ негізінен өнімді тұтастай айналдыратын құрылымдық және функционалдық қатынастарды қамтиды тұтынушы тұрғысынан және өндіруші тұрғысынан »[49, б. 233].

Осы оқиғадан кейін «дизайн» және «дизайнер» терминдері қолданыла бастады әлемнің барлық дерлік елдерінде. Біздің елде «дизайн» дегенді білдірді негізінен әдемі және жайлы машиналар, аспаптар, аппараттар жасау.

Шетелдіктердің бәрімен күресіп, олардың орнына күрделі білім терминін қолдана бастады: «көркемдік құрылыс». Негізінде бұл қосарланған термин әлемдік тәжірибеде «өнеркәсіптік дизайн» деп аталатынды, яғни машина жасау және аспап жасау саласындағы жобалауды қолдану үшін қолданылды [7; 12].

ХХ ғасырдың екінші жартысында. терминдер «өнеркәсіптік дизайн», «техникалық эстетика», «көркемдік дизайн», «өндірістік формалардың дизайны», «өнеркәсіптік қалыптау», «индустриялық өнер». Бірте-бірте олардың кейбіреулері қолданыстан шықты, қалғандары өз қызмет салаларында қалыптасты. «Техникалық эстетика» ұғымы кеңестік ғылыми әдебиеттерде 50-60 жылдардың бас кезінде қолданыла бастады, ол бізге Чехословакиядан келді, оны көрнекті суретші және публицист П.Тучный енгізді, ол еңбек құралдарын көркем безендіру теориясын және өндіріс құралдары. Содан кейін бұл термин өнеркәсіптік өнердің жалпы теориясына дейін кеңейтілді [3].

Енді техникалық эстетика дизайн теориясының рөлін атқарады. Бұл жаратқан үйлесімді пәндік ортаны қалыптастырудың әлеуметтік-мәдени, техникалық және эстетикалық мәселелерін зерттейтін ғылыми пән адам өмірі мен қызметіне арналған өндірістік өндіріс құралдары. Жобалаудың теориялық негізін қалыптастыру, техникалық эстетика оны зерттейді әлеуметтік табиғаты мен даму заңдылықтары, көркем безендірудің принциптері мен әдістері, дизайнердің кәсіби шығармашылығы мен шеберлігі мәселелері .

Қазіргі кезде «көркемдік дизайн» термині жобалау әдісі ретінде, өнеркәсіптік өнімдерді жобалаудың жалпы құрамды бөлігі ретінде қолданылуды қамтамасыз етеді тақырыбы, оның жұмыс жағдайына максималды сәйкестігі, жасалуы үйлесімді тұтас форма, жоғары эстетикалық қасиеттер [77].

«Дизайн» ұғымын интерпретациялау арқылы сіз оның мақсатын анықтай аласыз, мақсаттардың сипаты. Мысалы, дизайн туралы технократтық түсінік бар.

«Дизайн - бұл негізінде құрылған шығармашылық қызметтің жаңа түрі заманауи өнеркәсіптік өндіріс және оның ажырамас бөлігі бола отырып бөлігі »[2, б. 17].

«Дизайн - бұл ең алдымен тапсырыс» [45, б. 26].

«Дизайн - бұл өнеркәсіптің сапасын арттырудың тиімді құралы «ғылымның соңғы жетістіктерін қамтуы керек өнімдер ойлар, жоғары техникалық, экономикалық, эстетикалық талаптарға сай келеді және тұтынушының басқа талаптары; әлемдік нарықта бәсекеге қабілетті болу» (Компартияның XXVII съезінің материалдары) [5, б. 8].

Сіз дизайн тұжырымдамасының терең гуманистік мағынасын қамтитын анықтамаларды таба аласыз.

«Дизайн - бұл сұлулық заңдарына сәйкес объект салу ғана емес, сонымен қатар саналы түрде таңдалған адамның өмір салты, мінез-құлқы, әр түрлі рәсімдермен, қарым-қатынас тәсілімен, киім таңдауымен және т.б. » [75, б. 57].

«Дизайн - бұл шығармашылық іс-әрекет, оның мақсаты адамның материалдық және рухани қажеттіліктерін толығымен қанағаттандыратын үйлесімді объективті ортаны қалыптастыру» [82, б. 7].

«Дизайн - материалдық объектілерді және өмірлік жағдайларды жобалау ғылыми деректерді қолдану арқылы орналастыру әдісіне негізделген дизайн нәтижелеріне эстетикалық қасиеттер беру және олардың адамдармен және қоғаммен өзара әрекеттесуін оңтайландыру мақсаты »[11, б. 12].

«Дизайн - бұл процеске негізделген шығармашылық қызметтің түрі еңбек барысында адамның маңызды, жасампаз күштерін ашу »[2, б. 40].

Кейбір батыстық теоретиктер дизайнды әлеуметтік институт және мәдениетті ізгілендіру құралы деп түсінді. Бұл жерде корреляцияға баса назар аударылады адаммен, тұлғамен барлық құбылыстар, жүйелер, заттар [12].

Дизайнды теориялық тұрғыдан түсіндіру тәсілдердегі айырмашылықтарға байланысты оны философия, эстетика, әлеуметтану, өнертану тұрғысынан он бір өндірісті басқару желілері және т.б.

Салыстырмалы талдау көруге мүмкіндік береді олар дүниетанымдық тұжырымдамаларды көрсетеді [3].

«Дизайн» терминін қалыптастыру процесі, ең алдымен, өте қиын, өйткені бұл қызмет полярлық аймақтардың шекарасында тұрған білім - гуманитарлық (эстетика, әлеуметтану, психология) және техникалық (инженерлік дизайн, технология).

Бір терминологиялық салада әртүрлі деңгейдегі ұғымдар бар - философиялық та, практикалық та. Дизайнның тұжырымдамалық өрісін өзгерту дизайн ұғымын барлық жағынан еніп, кең, дизайн тұжырымдамасына жақындатты тіршілік әрекеті. Ол дизайнның нақты даму жолдарын - жасампаздықтан бастап көрсетті тұтас ортаны жобалауға арналған жалғыз нәрсе; күрделі кешен объектілер, сондай-ақ табиғат пен адамның әлеуметтік және өндірістік қызметі арасындағы байланыс туралы, қоғам өндіретін және тұтынатын барлық нәрсені жобалауға тұтас көзқарас қажеттілігі туралы қазіргі заманғы идеялар [15].

Дизайнның ең лаконикалық және сыйымды анықтамасы үйлесімді эстетикалық және утилитарлық принциптердің немесе сұлулық пен пайдалылықтың үйлесімі.

Жоғарыда айтылғандарды талдай отырып және автордың өзіндік тәжірибесін ескере отырып, дизайнның көркемдік түрі және оқыту әдісі ретінде оқытудың тәрбиелік мүмкіндіктері туралы қорытынды жасауға болады. Бұл дизайнның педагогикалық әлеуеті туралы айтуға негіз береді. Осыған сүйене отырып, тұжырымдама құнды болады.

Педагогикалық тұрғыдан «дизайн» термині: Дизайн - интеграция негізінде пайда болған жобаның пәнаралық қызметінің түрі ғылым, техника, өнер. Ол үйлесімді түрде қалыптастыруға бағытталған үйлесімді тақырыпты жобалау арқылы дамыған адам қоршаған орта, экологиялық және гуманитарлық құндылықтар мен қажеттіліктер.

Жоғарыда айтылғандарды қорытындылай келе, келесідей нақты дизайнды басқа

- қызмет түрлерінен ажырататын белгілер:

- эстетикалық және утилитарлық үйлесімділік;

- көркем мәнерлі құралдарды қолдану (пропорциялар мен модульдер, метр және ырғақ,

- контраст пен нюанс, текстурасы мен түсі);

- қызметтің жобалық әдісі;

- өнеркәсіптік жаппай өндіріс;

- ғылыми-техникалық және көркемдік қызметтің бірлігі;

- қызметтің шектеусіз объектілері;

- жаңалық.

**Дәріс 3. ДИЗАЙННЫҢ МАҚСАТЫ МЕН МІНДЕТТЕРІ**

Дизайн әдісімен шешілген есептердің ерекшелігін қарастырайық. Арнайы әдебиеттерде ең көп таралған дизайн проблемасы болып табылады бұл үйлесімді пәндік ортаны ұйымдастыру.

Дизайн проблемасын адамның және қоғамның материалдық және рухани қажеттіліктерін қанағаттандыру немесе утилитарлық техникалық және көркем-бейнелік мәселелерді шешу ретінде тұжырымдау бар. Адамның өлшеміне сәйкес материалдық ортаны қалыптастыру міндеті одан кем емес. Мұнда өнімнің адамның масштабына, оның физиологиялық және психологиялық мүмкіндіктеріне сәйкестігі ескеріледі. Кейбір авторлар ізгілендірілген пәндік ортаны жобалау сияқты міндеттерді анықтауға көтеріледі; жаңа қажеттіліктерді қалыптастыру; тұлғаны эстетикалық және адамгершілікке тәрбиелеу; сонымен қатар тұлғаны қалыптастыру.

Неғұрлым нақты міндеттер анықталған:

-заттарға тапсырыс беру;

-машинаны басқаруды жеңілдету;

-табиғатпен серіктестік;

-жаңа материалдар мен өндіріс әдістерінің эстетикалық дамуы;

-өндіріс тиімділігіне ықпал ету;

-пайдалану шарттарына сәйкестігі;

-күнделікті өмірді, жұмысты және демалысты ұйымдастыру;

-заттар мен пәндік байланыстарды құру;

-оңтайлы жұмыс істейтін өнімді, жүйені, құбылысты құру;

-өнімнің сапасы мен бәсекеге қабілеттілігіне қол жеткізу.

Тапсырмаларды анықтағанда, бір дизайн өніміндегі диалектикалық қарама-қарсы сапалардың арақатынасынан проблема туындайды:

-өндіруші мен тұтынушының талаптарын қанағаттандыру;

-дәстүрлерді сақтау және тұлғаның шығармашылық таныту еркіндігін қамтамасыз ету;

-утилитарлық және эстетикалық принциптерді жүзеге асыру;

-заттың физикалық және механикалық ресурстары мен оның ескіру мерзімдері арасындағы үйлесімділікке қол жеткізу;

-қажетті тұтынушылық әсерге қол жеткізу және минималды пайдаланылған қаражатпен оң бағалау.

Дизайн алдында тұрған міндеттерді талдау және синтездеу олардың негізгілерін бөліп көрсетуге мүмкіндік береді. Бұл:

адамға күтім жасау, оның энергиясын үнемдеу; материалдық және рухани қажеттіліктерді қанағаттандыру; адамға қызмет ететін объектілер мен процестердің тиімділігін арттыру. Оқулықтарда жобалау мақсатын тұжырымдау келесідей түсіндіріледі:

адамның жақсылығына қызмет ету;

қоғамдық пайда, ыңғайлылық, жұмыс, әдемілік талаптарына сәйкес келетін өнімнің жаңа түрлері мен түрлерін құру;

адам қызметінің жағдайларын оңтайландыру арқылы адамның жан-жақты және үйлесімді дамуын қамтамасыз ету;

адамның шығармашылық қабілеттерін дамыту;

көркемдік талғамға, рухани байытуға тәрбиелеу;

Баухаустың белсендісі (бірінші дизайн мектебі, Германия) Ласло Моголи-Наджи дизайнның түпкі мақсатын өте қысқа тұжырымдады: дизайн мақсаты объект емес, адам.

Дизайн мақсаттары бұл тұжырымдамалар гуманистік және педагогикалық сипатта болады

Бұл тұжырымдар дизайнның гуманистік және педагогикалық мақсаттарын ашады. Жобалаудың гуманистік мақсаты - адамның психофизиологиялық мүмкіндіктерін және табиғи ресурстарды ескере отырып, үйлесімді және үнемді пәндік орта құру арқылы табиғат пен адамға қамқорлық жасау. Дизайндың педагогикалық мақсаты - үйлесімді дамыған тұлғаны қалыптастыру. Тұтынушының талғамына тәуелділік пен оның қалыптасуы арасындағы тепе-теңдікке қол жеткізу дизайнерлік бұйымдардың үйлесімділігін көрсетеді.

Гуманистік идеялардан айырмашылығы, дизайнерлер адамгершілікке жатпайтын мақсаттарды жиі қолданады. Мұндай адамдарды «жын дизайнерлері» деп атауға болады. Олар жобалау әдістері мен құралдарын қате, меркантилдік және қаскөйлік мақсаттарда қолданады. Мысалы, алкогольді және темекі өнімдерін жарнамалау кезінде олар асқан бейнелерді пайдаланады - адам қол тигізбеген таза табиғат, өзіне-өзі сенімді адамдар және сұлу өмір, мұнда жын-перілердің дизайнерлері тұрғысынан, әдеттер бойынша, осы «лайықтыларсыз» өмір сүру мүмкін емес. Керемет мысал - бұл рухтандырылған әсем қыздардың фонында VOG темекісінің жарнамасы (қала жолындағы жарнама тақтасы). Дизайнерді күткен тағы бір экстремалды жағдай - бұл тұтынушыға бейімделу немесе әдетке айналған стереотиптерді, олардың ең жоғары мәдени жетістіктерге қатынасына қарамастан. Сонымен қатар, дизайн китчтің анти-суреткерлік шеберлігіне қарай жылжиды.

Эстетикалық құндылық қызмет ететін жағдайлардың күрделілігі мен алуан түрлілігін білу дизайнның кең массаға эстетикалық және этикалық тәрбие беру құралына айналатын дамудың жемісті сызығын табуға мүмкіндік береді.

**Дәріс 4. Дизайнның негізгі құндылығы**

Тұжырымдаманы, оның мақсаттары мен міндеттерін әр түрлі түсіндіруде ашылған жобалаудың педагогикалық әлеуеті екі жолмен жүзеге асырылады. Нарықта сұранысқа ие өнімді жасау қажеттілігі сізді адресат туралы ойлауға, оның имиджіне айналуға мәжбүр етеді, осылайша өнім жұмыс кезінде барынша жайлылықты қамтамасыз етеді, кез-келген әрекетті тез, үнемді және қауіпсіз орындауға мүмкіндік береді. Дизайнер адамға осындай қажеттіліктерді қанағаттандыру туралы қамқорлық жасай отырып, оны жасаған кезде, бұйымның жұмысына байланысты мүмкін жағдайларды ойлау, ойнау процесінде дизайнерге білім берудің стихиялық процесі жүреді.

Екінші жағынан, нақты дизайнерлік өнім әрдайым үнемді, ыңғайлы және сатып алушы оларды мақсатына сай пайдаланғаннан гөрі сүйсініп, бағалайтын қымбат заттардан бас тартуға мәжбүр етеді. Көпфункционалдығының арқасында дизайнерлік өнімдер көптеген операцияларды азайтады, оларды минимумға дейін азайтады және тәртіпті ұйымдастыруға көмектеседі. Осыған байланысты дизайнерлік өнімді тұтыну арқылы адамды тәрбиелеуге болады. Дизайн білім беру функциясын келесі арналар арқылы жүзеге асырады:

жағымды эмоциялар тудыру;

мәнерлі өнер түрін құру және белгілі бір бірлестіктерді ашуға;

адамгершілік құндылықтарды жүзеге асыру;

тәртіпті ұйымдастыру.

Жобалаудың педагогикалық әлеуетін іске асыру осы арналар дизайн өнімінде бағдарламаланған кезде жүзеге асырылады; олар өнімнің дизайн тұжырымдамасын құрайды.

Дизайн тұжырымдамасын тұжырымдау мүмкіндігі дизайнерлік ойлау мәдениетінің, оның рефлексивтілігінің маңызды көрсеткіші болып табылады. Бұл дизайнердің теориялық санасының деңгейін, креативті идеяның байыптылығы мен негізділігін, технологиялық, сындарлы және экономикалық мәселелерді шешудің дәлелдерін көрсетеді. Ол болжанған құндылықтарды, рәміздерді, көркем бейнені білдіреді

20-шы жылдары бірінші кезекте теоретиктер үшін жалғыз концепциялардың әдеби бөлігі біздің елде дамыған теориялық тұжырымдамалар болды. Қазіргі уақытта теориялық тұжырымдамалар жиі кездеседі бәрінен бұрын, дизайнер теориялық декларациялар кімге тиесілі екенін айтады шығармашылық кредо және олар әрқашан азды-көпті қатысады қалыптастырудың жалпы мәселелеріне жеке қатынас қана емес, сонымен қатар өз жұмысының шеберінің субъективті қабылдауы. Өзінің шығармашылық кредосы туралы тұжырымдамалық теоризия кәсіби қарым-қатынасты күшейтеді және сайып келгенде дизайнның дамуын ынталандырады .

Дизайн тұжырымдамасы - бұл құндылықтар мен қажеттіліктерді ескере отырып, мәтін мен эскизде тұжырымдалған жоба ол адам үшін жасалған идея деп айта аламыз.

Дизайн тұжырымдамасы - бұл мәндер мен қажеттіліктерді ескере отырып, мәтін мен эскизде тұжырымдалған жоба идеясы ол адам үшін жасалған деп айта аламыз.

Бұл теориялық презентация дизайнердің шығармашылық жұмысының нәтижелері, оның сөздік сипаттамасы. Ол салынуда белгілі бір схема бойынша.

Дизайн тұжырымдамасының құрылымы.

1. Тұтынушылардың мазмұны (материалдық деңгейі, әлеуметтік жағдайы).

2. Дизайн объектісі (қандай өнім және қандай жағдайда).

3. Жобаның мақсаты мен міндеттері (не істеу керек).

4. Клиенттің құндылықтары мен қажеттіліктері.

5. Жобаның креативті идеясы (оның көмегімен клиенттің жеке тұлғасы ұсынылатын инновация (ерекшелік)).

6. Көркем бейнені немесе болжанған эмоцияларды сипаттау (қандай материалдар көмегімен, бөлшектер жасалады).

7. Клиенттің нақты жобалық функциялардағы құндылықтары мен қажеттіліктерін объективтеу.

Нұсқаулықтың соңында дизайн тұжырымдамасын әзірлеуге арналған нұсқаулары бар жобаны 2-қосымшада әр түрлі мысалдар келтірілген әлеуметтік топтар, олардың сипаттамалары. Дизайнер үшін бастапқыда өте жақсы адамдар тобын, олардың құндылықтары мен қажеттіліктерін анықтау маңызды жоба арналған.

Ресейде әрқашан шексіз құндылықтар болған - жақсылық, сұлулық, шындық. Жақындар мен бейтаныс адамдарға жақсылық жасауға деген ұмтылыс адамның ең жоғарғы қажеттілігі, оны рухани дамытады. Адамға әдеміліктің қажеттілігі әрдайым қауіпсіз бола бермейді: «әдемі өмірге» құштарлық қымбат ол, бүкіл адамзатты, тұйыққа алып келеді. Шындық, білім дамиды адам ойша, өркениетті жылжытыңыз. Нұсқаулықтың соңында көрсетілген Тибет ламасының құндылықтары мен қажеттіліктері жоғары руханияттың үлгісі ретінде және альтруизм (қосымша 2)

Дизайндың педагогикалық әлеуетіне қайта оралсақ, ненің астында тұрғанын қорытындылайық бұл көзделген. Дизайнның педагогикалық әлеуеті - бұл үйлесімді дамыған адамның мақсатын жүзеге асыратын білім беру және оқыту мүмкіндіктері. Үйлесімді дамыған адам - ​​бұл қабілетті адам материалдық және рухани мәдениетті заңдар бойынша қабылдау және құру сұлулық пен үйлесімділік. Дизайндың адамды қоршап тұрған объектілік ортаның үйлесімділігіне және ол арқылы адам дамуының үйлесуіне қатысты әлеуеті көптеген мамандардың еңбектерінде ашылған. Бұл іске асыру өте пайда болған кезде болды «дизайн» ұғымы.

Үйлесімді пәндік орта - бұл қоршаған орта адамның материалдық және рухани қажеттіліктерін жеткілікті түрде қанағаттандыру.

Дизайндың педагогикалық әлеуетін ашу, оның гуманистік мақсаттарын жүзеге асыру дизайн білімінің жаңа деңгейіне жетуге көмектеседі, кадрларды біріктіре отырып, жоғары білім беру мәселелерін шешуге қабілетті терең кәсіби құзыреттілік, жоғары эрудиция және мәдениет, қоғамды жақсарту және жақсарту мүмкіндігі.

Қоғамның кәсіби дизайнерлерге деген қажеттілігінен туындайды қазіргі өмірдің бірқатар қайшылықтары:

* біртұтас көркемдік-техникалық ойлауы бар шығармашылық белсенді адамдардың жетіспеушілігі;
* көптеген өмірлік процестерді ұйымдастыру жетілмеген, олар адамның психологиялық және физиологиялық жағдайын бұзады;
* өндірісті ұйымдастыру оның биосфераға әсер ету салдарын ескермей жүзеге асырылады;

өмір сүрудің төмен әлеуметтік және экономикалық деңгейлері мүмкіндік бермейді адам өзін толықтай жүзеге асырады.

Дизайнер қандай іс-әрекеттер арқылы қабілетті екенін көрсету керек осы қайшылықтарды жойып, өмірді үйлесімділік заңдарына сәйкес ұйымдастырыңыз.

М.А. Лобока [33], А.Ф. Лосева [34] және басқалар қабілет туралы айтады заттар, қалай болса солай, өзінен «адамдық мағынаны» сәулелендіреді, адамға қызмет етеді өзінің жеке көрінісі. Пәндік-кеңістіктік ортаның формалары мәдени дәстүрлерді нығайтатын жалпыға бірдей рұқсат етілген мінез-құлық түрлерін тұрақты түрде қолдауға көмектесетін ақпараттарға ие. AT бұл формалар бейнеленуі мүмкін, олар үлкен әлеуметтік және адамдардың идеалды идеяларын бейнелейтін адамгершілік идеялары. Адам оның мінез-құлқы мен іс-әрекетін қалыптастыра отырып, өзінің әлеуметтік ортасына әсер етеді. Қоршаған орта саналы және бейсаналық психикалық процестердің күрделі кешенін тудырады. Қоршаған орта белсенді қатынасты тудырады, мүмкін сүйікті болу немесе өшпенділік тудыру. Қоршаған ортаның жад бейнелері онда айқын емес белгілер ретінде өмір сүру. Қоршаған орта тұлғаның қалыптасуына және қоғамдағы қатынастардың қалыптасуына әсер етіп, оларға із қалдырады [26; 31; 71; 80]. Сондықтан бүкіл көркемдік-коммуникативті жүктеме пәндік ортаның элементтері дизайндағы проекция рөлін атқарады [55; 85].

Кәсіби дизайнердің қабылдауы тұтас және болжамды. Ол нақты суреттерде қоршаған ортаны модельдеу қабілетіне ие, түсіре алады және жақын арада болатын өзгерістерді түзетіп, жаңадан туылған идеяларды сіңіріңіз, өйткені оның көрнекі жады бар. Еңбек өнімін көркемдік құралдар көмегімен білдіру олардың әлемге және басқа адамдарға қатысты, дизайнер сол арқылы өзі шығарған объектіні басқа адамдармен қарым-қатынасына қосады. Дизайнның үлкен әлеуметтік және мәдени маңызы дизайнер заттарды жобалағанда және пәндік кешендер тек бұрыннан қалыптасқан эстетиканы ұстанбайды белгілі бір әлеуметтік топтың талғамы, сонымен бірге осы талғамды қалыптастыруға қабілетті. Өзіне осындай міндет қойып, дизайнер әдейі бұрыннан қалыптасқан стереотиптерді «бұзуға» барады. Ол әрқашан өзінің эстетикалық идеяларын тұтынушыға белгілі бір дәрежеде нұсқайды. Тұтынушылық қасиеттерді оңтайландыру заттар, дизайнер адам қызметінің кез-келген формасын ұйымдастыру дәрежесін арттыруға, қажеттіліктің қалыптасуына әсер етуге ұмтылады.

Дизайн оның туындыларының құндылығын арттыру арқылы тұлғаның қалыптасуына, адам факторының активтенуіне әсер етеді.

Заттар ағынның сол немесе басқа түріне ықпал етеді деп айтуға болады функционалды процестер, тіпті осы процестерді қамтамасыз етеді және ұйымдастырады белгілі бір дәрежеде оларды анықтайды.

Бұл өндірілген өнімнің белгілі бір функционалдылыққа қатаң сәйкестігі туралы талапты білдіреді процестер [11; 54]. Функционалды ұтымдылықтың негізгі көрсеткіші процесс - бұл адамның күші мен уақытын үнемдеу. Өнеркәсіптік өнімдердің қажетті ыңғайлылық дәрежесін қамтамасыз ету үшін бірқатар факторларды ескеру қажет - әлеуметтік, психофизиологиялық, жедел және т.б. Технологиядағы жылдамдықтың үздіксіз өсуі денеге кері әсер етеді сондықтан, машина жасаудағы, көліктердегі адам дизайны осы жағымсыз әсерді және жүйке кернеуінің күшеюін жоюға тырысады [11].

Үйлесімді өмір салтын өсіру әлеуметтік-тақырыптық топырақтың денсаулығы мен әсемдігін өсіру арқылы қамтамасыз етіледі [67]. Осылайша, дизайн адамның іс-әрекетінің сипатын, оның ойлау тәсілі мен өмір жағдайын анықтайтын шешуші факторлардың біріне айналады. Ол әлеуметтік, психологиялық, физиологиялық қалыптасуда белсенді рөл атқарады адамның іс-әрекеті жүретін «жасанды табиғаттың» қасиеттері.

Жоғарыда айтылғандардан туындайтыны, объективтік ортаны үйлесімділік заңдары бойынша ұйымдастырып, сол арқылы функционалды процестер ағынының шарттарының қайшылықтарын алып тастау, сонымен қатар үйлесімді тұлға қалыптастырады. Көрсетейік механизмі, яғни бұл процестің кезең-кезеңмен реттілігі.

Үйлесімді дамыған тұлғаны қалыптастыру кезеңдері үйлесімді ұйымдастыру арқылы пәндік орта

1. Үйлесімді пәндік ортаны ұйымдастыру.

2. Адамгершілік-эстетикалық қажеттіліктерді өзектендіру.

3. Іс-әрекеттің экономикалық әдістерін ұйымдастыру.

4. Тұтас көркемдік-техникалық ойлауды қалыптастыру.

5. Үйлесімді өмір салтын қалыптастыру.

6. Үйлесімді тұлғаны қалыптастыру.

Бұл процесте дизайнның педагогикалық әлеуеті іске асырылады. Біз оны педагогикалық функцияларды жүзеге асыру арқылы ашамыз. Тәрбиелік функциясы, біз бұрын анықтағандай, екі бағытта жүзеге асырылуы мүмкін: дизайн өнімдерін шығару және оларды тұтыну арқылы.

Дизайн өнімдерін жобалау кезінде адамды тәрбиелеу гуманистік дүниетанымды қалыптастыру арқылы келесі арналар арқылы жүзеге асырылады:

жалпы адамзаттық рухани және мәдени құндылықтарды зерттеу және түсіну;

дизайн құндылықтарына және адамның қажеттіліктерін жобалау (д.)

зертханалық жұмыстарға арналған әдістемелік ұсыныстар іскерлікке ұсынылады

дизайнерге клиенттің құндылықтары мен қажеттіліктерін сезінуге көмектесетін ойындар).

Дизайн өнімдерін пайдалану арқылы кезінде адамның тәрбиесі пайда болады:

үйлесімді өмір салтын ұйымдастыру;

моральдық-эстетикалық қажеттіліктерді өзектендіру;

эстетикалық талғамды қалыптастыру.

Осылайша, біз педагогиканың дизайнға ену арналарын анықтадық. Нұсқаулықтың соңында 3-қосымшада «костюмдер дизайны» мамандығы студенттерінің оқу үрдісінде білім беру жобалау мүмкіндіктерін іске асырудың мысалы келтірілген.

Дизайнды оқыту функциясы жобалық жобаларды орындау процесінде жүзеге асырылады. Жобалау іс-әрекетінің принциптері дизайнерді бірыңғай дизайн өніміндегі көптеген факторларды ескеруге, оның интегративті қабілеттерін, тұтас ғылыми-техникалық көркем ойлауды дамытуға бағыттайды. Дизайн әдістері адамды материалдық және рухани құндылықтарды өндіруге үйретеді.

Ю.Назаров мектептен бастап үздіксіз дизайнерлік білім беру идеясын алға тартатын дизайнның оқыту функциясы туралы нақты және егжей-тегжейлі жазады.

Ол мұны білім беру технологиясы, «үшінші мәдениет» ретінде қарастырады, мәдениеттің екі бөлінген саласын - гуманитарлық және көркем және ғылыми-техникалық салаларын біріктіруге арналған.

Теоретиктер бұл идеяға бір уақытта және бір-біріне тәуелсіз келді.

Ресейде және Батыста дизайн. 70-ші жылдардың соңында. ХХ ғасыр. Елдегі жетекші өнер және дизайн университеті - Ұлыбританиядағы Корольдік өнер колледжі «Жалпы білім берудегі дизайн» іздеу бағдарламасын іске қосты. Онда үш тармақ негізгі болды.

Біріншіден, білім берудің ұзақ уақыт бойы дамып келе жатқандығы айтылды.

қайталанбайтын екі бағытта - гуманитарлық және көркем және қазіргі кезде бір-бірінен салыстырмалы түрде оқшауланған екі мәдениет ретінде өмір сүретін ғылыми-техникалық. Салыстырмалы түрде ерте жаста балалар қай салада кәсіпқой болатынын таңдау керек.

Екіншіден, зерттеудің нәтижесінде

«Үшінші мәдениет» - Б.Арчер және оның әріптестері ұсынған дизайн оны «Үлкен әріппен безендіру» деп атаңыз.

Үшінші маңызды қорытынды - қарастыру туралы ұсыныс дизайн жалпы білім беру жүйесінің қажетті компоненті ретінде, өйткені ол шығармашылық ойлаудың негізгі әдістерін қамтиды, кез-келген іс-әрекетте және тақырып кедергілерін жеңуде қажет мамандандыру [86].

**Дәріс 5. Құрылымдағы жобалау орны**

**АДАМ ҚЫЗМЕТІ**

Дизайн өнерінің ерекшеліктерін аша отырып, оның арасындағы орынды анықтау қажет. Кейбіреулерінде сән-салтанат немесе әбден утилитарлы дизайн болсын, адам жасаған көптеген заттар.

Шығармаларда дизайн қолданбалы өнер негізінде пайда болған қызмет түрі ретінде қарастырылады. Ол көбінесе басқа өнер түрлерімен қатар орналасады.

Кейбір зерттеушілер бұл әрекеттің жаңа түрі деп тұжырымдайды.

«Көркемдік құрылыс» ұғымы - бұл дизайнерлік шығармашылықтың қос сипатының дәл анықтамасы, олар бір-бірімен біріктіріледі

әлемді игерудің техникалық-сындарлы және көркем-бейнелі тәсілдері

[85]. Бұл дизайнға арналған тағы бір қасиет. Осы ерекшелікке байланысты біздің елде дизайн тек заттарды жобалау деп атала бастады

мақсаттылық пен сұлулық заңдарына сәйкес, сонымен қатар қарапайым құрылыс пен таза көркемдік іс-әрекет арасында орналасқан объективті әлем өнерінің тұтас саласы. Жұмыс әдісі оны құрылысқа жақындатады -

тұтасты бөлек элементтерден құрастыру, ал өнермен - құрастыру қызметінің соңғы нәтижесінде эстетикалық құндылық пен эстетикалық қасиеттердің болуы.

М.Каган [23] және М.Косков [29] дизайнды утилитарлық нысандар мен өнер объектілері арасында ортасында орналасқан үйлесімді екіфункционалды нысандар деп жіктейді.

Зерттеушілердің пікірінше, көркемдік қызмет мәдениеттің көркем емес салаларынан алынбайтын қабырғалармен қоршалмайды, ол үнемі басқа қызмет түрлерімен тікелей байланыста болады, аралас гибридті утилитарлы көркем формалардың бірнеше қатарын құрайды. Көркемсіздіктен көркемдік іс-әрекетке және керісінше өзара ауысулар біртектес емес көркем және көркем емес формациялар болатын «спектралды қатарлардың» бір түрін білдіреді. Көркемдік құндылықты жасауға болады ол үшін тек бір функциясы бар - көркем әсер адамдарда - немесе ол утилитарлы негізде пайда болуы мүмкін. Жобалау іс-әрекеті үшін «спектрлік қатардың» болуы көркемдік-эстетикалық емес, утилитарлық және техникалық «құндылықтарды» туғызатын іс-әрекеттердің басымдылығынан сырғанау ауысулардың болатындығын білдіреді. Салыстырмалы тепе-теңдік - көркем эстетикалық құндылықтар буыны утилитарлы және техникалық құрудан гөрі басым болатын әрекеттер.

«Құндылықтар». Осы қызмет салаларының ықтимал үйлесуі аймақтарының шекаралары қатаң түрде белгіленбеген, бұлыңғыр емес, сандық жинақтау біртіндеп сапалыға айналуда [23; 29].

М.С. Каган көркемдік-зоналық-қабатты құрылымының сызбасын келтіреді ол дизайнның орнын анықтайтын мәдениет (қараңыз: 1 диаграмма).

Осылайша, М.С. Каган дизайнның өтпелі аймақтағы орнын анықтайды

өнеркәсіптік негізге негізделген архитектуралық екіфункционалды өнер дизайнды материалдық мәдениетке өте жақын және руханидан алшақ қояды. Бұл тұжырыммен келісуге болмайды, өйткені адамзат рухани құндылықтар мен мағыналарды материалдық өнімге де салады.

П.Е. Шпара [82, б. 8] «суретшілердің көзқарасы бойынша дизайн өнер саласына, сәулетшілер тұрғысынан - сәулет-көркемдік қызмет саласына, инженерлер тұрғысынан - технология саласына жатады» деп санайды. Осы қызмет салаларындағы кейбір түбегейлі айырмашылықтарға қарамастан, олардың түпкі мақсаты - ғылымды, техниканы және өнерді синтездеу арқылы адамды қоршаған ғылыми-техникалық және көркемдік-эстетикалық деңгейге көтеретін материалдық және пәндік орта мәдениетін көтеру ». Мұнда дизайн адамның іс-әрекетінің барлық салаларына енетінін, барлық жерде сезілетінін көреміз.

Т.О. Бердник және Т.П. Неклюдова [6, б. 19] «дизайн қолданбалы өнер сферасының кеңеюінің және оның дамуының нәтижесі болды» деп тұжырымдайды

индустриялық негіз, эстетиканың технологияға енуі, көркемдік принциптің өндіріске енуі ».

Біз келесі көзқарасқа бейім. Дизайн құрамында

біз үшін екі қағида бар - пайда мен сұлулық - және әр дизайн өнімінде бұл арақатынас әр түрлі болады, біз орташа, классикалық дизайн деп санаймыз

бұл сұлулық пен пайда теңдестірілген комплементарлық күйде болатын дизайн. Өнер дизайны - бұл дизайн

көркемдік-эстетикалық қасиеттер утилитарлық және техникалық қасиеттерден басым. Инженерлік дизайн - бұл көркем және эстетикалық қасиеттерден гөрі утилитарлық және техникалық қасиеттер басым болатын дизайн.

Сонымен бірге біз архитектуралық тип ретінде дизайнды мақұлдаудан алшақтаймыз.

Іс-шаралар, өйткені дизайнның материалдық емес түрлері химиялық, компьютерлік, әлеуметтік, педагогикалық, жобалық емес болып көрінеді.

Байланысты дизайнерлік бұйымдардың технологиядан өнерге қарай қозғалысы пайда немесе сұлулықтың басымдығын бейнелейтін боламыз.

**Дәріс 6. ЖҰМЫС ҚЫЗМЕТІНІҢ ОБЪЕКТІЛЕРІ**

Дизайн объектілерін қарастырайық және оларды ұйымдастыруға тырысайық. Дизайн аймағын анықтау оңай емес. Интерьер дизайны туралы сөз болғанда оны архитектурадан ажырату қиын; ойын алаңдары немесе көрікті жерлер жобаланған кезде мүсіннен; ыдыс-аяқ пен жиһаздың жаңа түрлерін жасау кезінде қолданбалы өнерден. Көбінесе дизайн объектісі пәндік ортаның элементтері (ESE) болып саналады. Неғұрлым жалпыланған түрде дизайн объектісі нақты әлем болып табылады: «Дизайн қызметінің объектілері: құрылғылар, көлік құралдары, станоктар, көрме экспозициясы, зауыт дүкендері, мейрамханалардың интерьерлері, орауыштар, жарнама, сәйкестендіру бояуы, түрі, өндірісі, сауда. Ортақ не? Нысан дегеніміз не?

Бұл қызметтің нысаны - біздің дүние өзінің материалдық және рухани көріністерінде, тірі және жансыз табиғатында екендігі анық».

Дизайн объектілерін топтастыру арқылы оларды адам қызметінің салаларына қарай жіктеуге болады: өнеркәсіптік дизайн (машина жасау және станок жасау өнімі, көлік құралдары, қару-жарақ, тұтыну тауарлары, жиһаз, ыдыс-аяқ, медициналық жабдық); графикалық дизайн (кітап және постер дизайны, орау және таңбалау шешімдері, бренд белгілері мен стильдерін, шрифттерді, экрандар мен теледидардың жарнамаларын әзірлеу); компьютерлік дизайн және WEB-дизайн; сәулеттік ортаны жобалау (ішкі және сыртқы сәулеттік орта);

ландшафты дизайн - бақ пен саябақ өнері; көрме экспозицияларын безендіру, тіршілік ортасын мерекелік безендіру; киім мен аксессуарлардың дизайны;

көркемдік дизайн - эмоцияны жобалау, утилитаризмнен гөрі көркемдік элементтің басымдығы;

тоқыма дизайны - маталарды, гобелендерді, панельдерді, интерьер тоқымаларын безендіру;

фитодизайн - түрлі-түсті композициялар құрастыру.

* VNIITE тұрғысынан дизайнер үшін объектілік әлем сәйкесінше бөлінбейді салалық қағида және адамның өмір сүру салалары мен тәсілдеріне сәйкес:
* жұмыс, демалыс, байланыс, қызмет көрсету саласы.

Н.В. Воронов **дизайнды бұйымның тереңдігіне қарай** түрлерге бөледі:

* ***толық жобалау*** - екі немесе үшеуі біріктірілген, бір объектіге қосылған бұрыннан бар жеке объектілер және жаңа функционалды
* ***құрылым***; немесе мүлдем жаңа, теңдесі жоқ өнім жасалуда;
* ***дизайн стилизациясы*** - өңделген дизайнды жаңа, эстетикалық тұрғыдан қолайлы түрде «киіндіру» үшін өнімнің сыртқы, үстірт өзгерісі ғана орын алады;
* ***дизайнды модернизациялау*** - қайта құру белгілі бір объект шеңберінде жүреді, оның құрылымы өзгереді (бірақ түбегейлі емес), жойылады немесе керісінше, жеке тораптар, бөлшектер және т.б. қосылады, олардың жұмысы жақсарады және сонымен бірге тұтынушы уақытты, күш-жігерді үнемдейтін қандай да бір пайда табады энергия, қаражат және т.б.

Д.К. Джонс [17, 64 б.] Дизайнды, оның ішінде дизайнды сәйкесінше бөледі жүйелік деңгейлер. Бірінші, ең төменгі деңгей - пәндік дизайн, екіншісі жүйені жобалау, үшіншісі - әлеуметтік топтардың деңгейі немесе әлеуметтік дизайн.

«Дизайндың кеңеюіне мұқият қарау егер біз оған өнімдерді құру мәселелерінен басқа, жүйелерді жобалау міндеттерін (яғни өнімдер арасындағы байланыстар мен қатынастарды) қосатын болсақ, онда бұл жағдайда дизайнер қызметінің дәстүрлі саласына қатысты объектілер иерархиясына тағы бір қадам қосылатындығын көреміз. Егер одан да көп болса «дизайн» тұжырымдамасының аясын кеңейту, оның ішінде саяси және арасындағы өзара байланысты тұтынушылық мінез-құлықтың әлеуметтік аспектілері жүйелер, тағы бір қадамның болуы - көпшілік деңгейі анықталады топтар, немесе «әлеуметтік сала».

Биодизайн өзінің биоморфизмімен ерекшеленеді. Жақындары жақындауда табиғи, құрылыс құрылымының принциптері, табиғатқа тән функционалдық тәуелділіктер және бейімделу, артық болу, өзін-өзі жаңарту әдістері (биологиялық жүйелерді икемділікпен, тіршілікпен қамтамасыз ететін барлық нәрсе), технологияға ауысады, биоморфты сыртқы түрін тудырады. Мұндай форманы іздеу және оны адамның қабылдау ерекшеліктерін зерттеу жасайды биодизайн тақырыбы [5].

Ғылыми зерттеулерде «эрго дизайны» термині кездеседі. Оған кіреді адам ағзасына және функцияларына барынша бейімделген дизайнды өзіңіз жасайсыз заттар (эргономикалық есік тұтқалары, фонтандар, орындықтар, қайталанатын адам денесінің контуры). Тағы бір жаңа термин - «экодизайн» ұсынады биосфераға барынша бейімделген және табиғат заңдылықтарын ескеретін экологиялық таза (табиғи) материалдардан жүйелерді жобалау. Сонымен қатар «экологиялық дизайн» ұғымы бар. Бұл жобалау дегенді білдірмейді жеке заттар, бірақ адамның қоршаған ортасын ұйымдастыру.

ХХ ғасырдың аяғында АҚШ пен Еуропада дизайнсыздық тарала бастады (латынның «емес» префиксі - жоққа шығару, яғни материалды емес дизайн. Бұл дизайн коммуникация саласында: имидждік бағдарламалар сайлау науқандары мен жарнама стратегияларының тиімді құралы ретінде [17; 41; 46], іс-шараларды, мерекелерді безендіру. ХХ ғасыр бойына. дизайн әрдайым алдыңғы қатарда болды нақты объектілер. ХХ-ХХІ ғасырлар тоғысында. антропоцентризм идеялары бар - субъективті көзқарас және авторлық дизайн - имидждік дизайн. Өзіндік ерекшелігі бар субъектіні өзін-өзі жобалау микрокосм, құру еркі, жағдайға креативті «Менді» имплантациялау маңыздылық пен құндылыққа ие болады. Заманауи бейнелеу дизайнының ерекшелігі мынада бұл шығармашылық тұлғаның жеке қасиеттерін ашуға және ұсынуға бағытталғандығы. Бейнелеу дизайны дизайнерден жоғары концептуалды ойлауды талап етеді. Демек, шығарманың әлеуметтік-философиялық мәні көбірек болуы керек.

Белсенділіктің жобалық принциптерін қолданудың өзіндік ерекшелігі тұрғысынан молекулалық дизайн қызығушылық тудырады - бұл қосылыстардың синтезі заттың анықталған, алдын-ала анықталған қасиеттерінің жиынтығы болуы керек. Бұл процестің түпкі мақсаты - қажетті функцияны максималды орындау үшін мақсатты қосылыстың құрылымын оңтайландыру. Дәстүрлі түрде пайдалы қосылыстарды іздеу негізінен сынақ пен қателіктермен жүрді, сондықтан үлкен жұмыс көлемін жұмсады және біреуін табуға қажет мыңдаған аналогтарды синтездеуге уақыт тапсырмаға сәйкес келетін оларды. Қазіргі уақытта табылуда бұл салада әлдеқайда үнемді жылжу үрдісі.

Осындай жобалардың басында қазіргі кезде молекулалық модельдеудің әр түрлі әдістері қолданылады, бұл жиынтықты орнатудың ықтимал ықтималдылығымен мүмкін болады құрылымдық параметрлер, олардың болуы мақсатты қосылысты берілген функцияны орындау мүмкіндігін қамтамасыз етуі керек [43; 63]. Сол негізде «химиялық дизайн» термині қолданылады [74].

Дизайн түрлерін жүйелей отырып, біз келесі классификацияны ұсынамыз.

Салаға байланысты: өнеркәсіптік дизайн, интерьер дизайны, сәулеттік ортаның дизайны, көрме экспозициясы дизайны, графикалық дизайн, компьютер дизайны, киім және аксессуарлар дизайны, ландшафт дизайн, автомобиль дизайны, өндірістік дизайн,

фито-дизайн, тоқыма дизайны, химиялық дизайн.

Өмір салалары бойынша: жұмыс әлеміндегі дизайн (кеңсе және өндірістік интерьер), демалыс саласындағы (саябақтар, аквапарктер, театрлардың, клубтардың интерьерлері), байланыс саласында (дизайнсыз, имидждік дизайн, әлеуметтік дизайн), қызмет көрсету саласында (кафелердің, дүкендердің, салондардың интерьері), далада спорт (спорт залдары, спорттық жабдықтар, спорттық киімдер).

Дизайн өніміндегі ерекше қасиеттерді атап көрсете отырып: биодизайн, эрго дизайны, эко дизайн. Жүйе деңгейлері бойынша: тақырыпты жобалау, жүйені жобалау (жүйелер) олардың байланыстарымен және белгілі бір құрылымымен) объектілер, әлеуметтік дизайн (әлеуметтік және саяси қатынастар мен оқиғалар).

Қызмет түрі бойынша. М.С. сипаттаған іс-әрекеттерді интеграциялау арқылы.

Каган [23] және оларға сәйкес дизайн түрлерін түсіндіру мүмкін оларды келесідей ұсыныңыз: трансформациялық қызмет үшін - бұл классикалық дизайн (тақырып), коммуникативті үшін – дизайнсыз (мерекелерді құру, эмоционалды атмосфераны жобалау, әлеуметтік жобалар), өнер үшін - көркем дизайн. Танымдық және құндылыққа бағытталған қызмет үшін, біздің көзқарасымыз бойынша, педагогикалық дизайн осында заңды түрде тиесілі.

Дизайн когнитивтік (білім беру үдерісін, білім беру кеңістігін жобалау және жобалау) және құндылық-бағдарлау (мағыналылықты жобалау және жобалау, өзіндік тұжырымдамалар) сияқты қызмет салаларына енетін болғандықтан, біз жобалау қызметін білдіретін «педагогикалық дизайн» терминін қолданған дұрыс деп санаймыз осы салалар.

Осылайша, нақты жобалау объектілері жоқ. Адамның эстетикалық және утилитарлық қажеттіліктеріне сәйкес машиналар мен құрылғылардың функциясы мен формасын оңтайландыру процесі ретінде пайда бола отырып, дизайн сөзбе-сөз еніп кетті адам қызметінің барлық саласында. Оның қағидалары мен әдістері қолданылады барлық жерде.

**Дәріс 7. Дизайн стильдері.**

А. Михайлованың мақаласында [42, б. 43] ХХ ғасырдың екінші жартысындағы дизайндағы стильдік тенденцияларға шолу жасайды: «Жобалау процесі динамикалық стильдік білім. Егер тарихи архитектуралық стильдер ғасырлар бойы (готика, ренессанс) немесе кем дегенде ондаған жылдар бойы өмір сүрсе (ХХ ғасырдың екінші жартысында), тек ХХ ғасырдың екінші жартысында дизайнда бірнеше стиль бағыттары өзгерді: ***функционализм, поп дизайн, постмодерн, жоғары технологиялық, минимализм, экодизайн*** және т.с.с. уақыттың әр сәтінде оның дизайны формалар - бұл қоғамның қалыптасқан күйінің өзіндік түрі, оның саяси, экономикалық, мәдени тенденциялары мен көңіл-күйлері».

Дизайн тарихын талдай отырып, біз пайда болған дизайн стильдерін бөліп көрсетеміз интерьер мен тұрмыстық техниканы дамыту.

**Функционализм** (конструктивизм) - утилитарлық функцияны орындайтын рационалды заттарды құру (эстетикалық дизайнға назар аудару

ақылы, декор жоқ).

**Футуризм** - ғарыштық идеялар мен болашақ идеялары; дамуға серпін

интерьердегі бұл идеялар - ғарыш кемелерінің интерьерін жобалау,

ғарышкерлердің ғарыш костюмдері.

**Поп-арт** - танымал дизайн - бір реттік ыдыс-аяқтың дизайны, интерьердегі банка, бөтелке, автомобиль бөлшектерін, теледидарларды пайдалану.

**Hi-tech** - жоғары технологиялық стиль, әйнекті интерьерде қолдану, беттері жылтыр металл, күміс, ақ, қара, күлгін. Жарықтандыру - ақ, күлгін, көк. Эстетика қолданылады мөлдір корпусы бар құрылғылар мен құрылғылар, қабырға сыртындағы арматура.

**Минимализм** - аскетикалық лаконикалық интерьер; тек қолданылған

минимум қажет, қажет емес заттар мен бөлшектер жоқ.

**Экодизайн** - экологиялық таза (табиғи) өнімдерді жобалау материалдар.

**Эргодизайны** - денеге сәйкес келетін заттарды жобалау және адамның функциялары.

**Биодизайн** - биоформалар, биоризингтер, биофактілер.

**Этностиль** - интерьер дизайны және әртүрлі киімдерді қолдану экзотикалық елдердің пәндік ортасының элементтері.

**Art Deco** - сәндік заттардың көп мөлшерін пайдалану, декорациялар, гипс қалыптары, суреттер.

**Кинетизм** - мерекелерді айналмалы және қозғалмалы отшашумен, айналмалы үстелдермен, мүсіншелермен безендіру; лазерлік және жеңіл музыкалық шоулар.

**Op art** - оптикалық иллюзияны қолданатын өнер (қабырғаларды безендіру) және дөңес, ойыс, иілу әсерін тудыратын өрнектері бар тегіс беттер; көрінбейтін қондырғыларды біріктіруді жобалау фонмен - кіріктірілген шкафтар, сейфтер, жиһаз).

**Кич** - жаман дәм, «ұсқынсыз», арандатушылық заттарды немесе идеяларды қасақана қолдану: жиһаздың, суреттердің жасанды қартаюы; жатын бөлмені ванна бөлмесімен және дәретханамен жабдықтау; интерьерде қолдану

адам денесіне немесе оның бөліктеріне еліктейтін жиһаз немесе заттар (кесте)

төрт аяқты жануардың позасында жалаңаш әйел түрінде, шам немесе қолмен жасалған телефон стендінде); интерьерде машина бөлшектерін қолдану

(орындықтар, дөңгелектер).

**Лекция 8. ДИЗАЙН ӨНІМІНІҢ САПАСЫ**

қасиеттерін қарастырыңыз. Мұндай қасиеттердің сипаттамасы ғылыми әдебиеттерде кейде дизайнерлік өнімнің сапасына қойылатын талаптар түрінде, кейде функциялар түрінде көрінеді. Дизайнды зерттеушілер дизайн объектісіндегі нақты қасиеттерді анықтауға әр түрлі тәсілдермен келеді және келесі ерекшеліктерді анықтайды: ыңғайлылық, жайлылық, практикалық, ұтымдылық, қазіргі заман, сән. функционалдылық, конструктивтілік, үнемділік, эстетикалық мәнерлілік. әлеуметтік-экономикалық, эргономикалық, техникалық-экономикалық, эстетикалық, утилитарлық және функционалдық талаптар. негізгі функциясы, жағымды көрінісі, қозғалудың қарапайымдылығы, қауіпсіздігі, беріктігі және сенімділігі.

Көптеген авторлар дизайн өнімінің екі маңызды қасиетіне назар аударады - пайда мен әдемілікке (утилитарлық және эстетикалық принциптер) немесе практикалық және көркем компоненттеріне.

Нысанда пайдалы нәрсені жасауға байланысты тұтас қалыптастырудың бірінші жағы техникалық жетілдіруді, технологиялықты болжайды мақсаттылық, экономикалық тиімділік, эргономикалық жайлылық.

Сұлулықтың объектіде жасалуын анықтайтын екінші жағы жағымды эмоцияларды, эстетикалық экспрессивтілікті, көркем образдылықты және символдық ассоциативтілікті болжайды.

Көптеген зерттеушілер утилитарлы қасиеттердің басым болуын көрсетеді дизайн өнімі.

Өнім дизайнында әдемілік әдетте екінші ретті болып табылады, өнеркәсіптік дизайн объектісі үй-жайларды безендіру үшін емес, таңдану үшін жасалмайды қоршаған орта, бірақ утилитарлы мақсатпен, сондықтан оның әдемілігі әдетте қарапайым, жыпылықтайды, көзге көрінбейді, кейбір жағдайларда көрінбейді.

Бұл зат кімге арналған - пайдаланушыға арналған, адамға арналған фон сияқты. Бірақ сонымен бірге бірқатар дизайн объектілері, мысалы, киім үлгілері, қоршаған ортаның дизайны, жарнамалық дизайн, көп жағдайда оларға назарын аудару үшін дәл сұлулық үшін жасалатын болған болуы, және дизайндағы сұлулық категориясы айтарлықтай кең және жан-жақты оның қайталама сипатының белгісі барлық жерде емес, дизайнның кейбір салаларында ғана әрекет етеді.

Л.М. Холмянский және А.С. Chипанов [75] кешенді нұсқайды сұлулықтың рөлі, дизайнерлік өнімнің утилитарлық қасиеттері де сұлулықтың көрінісі ретінде әрекет етеді.

Дизайн өнімнің тұтастығы маңызды. Өнер туындылары сияқты дизайн жұмыстары да үйлесімділікке ие тұтастықтың ерекше сапасы. Нағыз өнер туындысы оған ештеңе қосуға немесе азайтуға болмайтындығымен сипатталады. Бұл барлық бөліктер, барлық жоспарлар үйлесімді және өзара байланысты болатын тәуелсіз жүйе. Дәл осындай тұтастық дизайн үлгілеріне тән - техникалық құрылыс, пішін, түс, ыңғайлылық пен жайлылықты қамтамасыз ететін эргономикалық құрылғылар және т.б. Утилитаның негізгі белгілері - пайдалану ыңғайлылығы және өнімге күтімнің қарапайымдылығы, экономикалық тиімділігі (ықшам түрі, үнемділігі) адамның күш-жігері мен уақыты), әмбебаптығы (өнімді әр түрлі мақсатта пайдалану мүмкіндігі), жоғары коэффициент пайдалы әрекет.

Эстетиканың негізгі белгілері - өнімнің сыртқы түрінің, түсін, пропорциясын, жалпы құрамының мәнерлілігі; мағынасы, ассоциацияларды қоса бейнелеу; жағымды эмоциялар.

Әр түрлі теориялық тәсілдерді түсініп, жобалау процесін практикада талдай отырып, біз дизайнерлік өнімнің бес негізгі қасиеттерін ажыратамыз және олардың әрқайсысы жеті сипаттамадан тұрады.

Авторлардың көпшілігі дизайнерлік өнімнің екі маңызды сапасына - пайдалылық пен сұлулыққа (утилитарлы және эстетикалық принциптерге) немесе практикалық және көркем компоненттерге тоқталады.

Нысанда пайдалы нәрсе жасауға байланысты тұтастықты қалыптастырудың бірінші аспектісі техникалық жетілдіруді, технологиялық орындылықты, экономикалық тиімділікті және эргономикалық жайлылықты болжайды.

Сұлулықтың объектіде жасалуын анықтайтын екінші жағы жағымды эмоцияларды, эстетикалық экспрессивтілікті, көркем образдылықты және символдық ассоциативтілікті болжайды. Көптеген зерттеушілер дизайнерлік өнімнің утилитарлы қасиеттерінің басым болуын көрсетеді. Нысанды безендіруде сұлулық, әдетте, екінші реттік болып табылады, өнеркәсіптік дизайн объектісі таңдану үшін емес, үй-жайларды немесе қоршаған ортаны безендіру үшін емес, утилитарлы мақсат үшін жасалады, сондықтан оның әдемілігі әдетте қарапайым, жыпылықтай емес, көзге көрінбейді, кейбір жағдайларда көрінбейді ... Бұл, осы объектіге арналған адамға арналған фон - қолданушыға, адамға арналған фон. Бірақ сонымен бірге бірқатар дизайн объектілері, мысалы, киім үлгілері, қоршаған ортаның дизайны, жарнамалық дизайн, көп жағдайда оларға назарын аудару үшін әсемдік үшін жасалады. Демек, дизайндағы сұлулық категориясы едәуір кең және барлығын қамтиды, ал оның екінші дәрежелі белгісі барлық жерде емес, дизайнның кейбір салаларында ғана жарамды.

Л.М. Холмянский және А.С. Щипанов сұлулықтың бәрін қамтитын рөлін көрсетеді, дизайнерлік бұйымның утилитарлық қасиеттері де сұлулықтың көрінісі ретінде әрекет етеді. Дизайн өнімнің тұтастығы маңызды. Дизайн туындылары өнер туындылары сияқты үйлесімділікке және тұтастықтың ерекше сапасына ие. Нағыз өнер туындысы оған ештеңе қосуға немесе азайтуға болмайтындығымен сипатталады. Бұл барлық бөліктер, барлық жоспарлар үйлесімді және өзара байланысты болатын тәуелсіз жүйе. Дәл осындай тұтастық дизайн үлгілеріне де тән - техникалық құрылысы, пішіні, түсі, ыңғайлылық пен жайлылықты қамтамасыз ететін эргономикалық құрылғылар және т.б. Пайдалылықтың негізгі белгілері - бұл өнімді пайдаланудың қарапайымдылығы және күтімінің қарапайымдылығы, экономикалық тиімділігі (ықшам түрі, адамның күші мен уақытын үнемдеу), жан-жақтылығы (өнімді әр түрлі мақсатта пайдалану мүмкіндігі), жоғары тиімділік. Эстетиканың негізгі белгілері - өнімнің сыртқы түрінің, түсін, пропорциясын, жалпы құрамының мәнерлілігі; мағына, ассоциацияларды қоса бейнелеу; жағымды эмоциялар. Әр түрлі теориялық тәсілдерді түсініп, жобалау процесін тәжірибеде талдай отырып, біз дизайнерлік өнімнің бес негізгі қасиеттерін ажыратамыз және олардың әрқайсысы жеті сипаттамадан тұрады.

**Шығармашылық.**

1. Сәнділік.

2. Жаңа форма.

3. Жаңа құрылым.

4. Бұйымның осы түрінде бұрын қолданылмаған материалды, өрнектерді, түстерді немесе түстер үйлесімін пайдалану.

5. Бөлшектерді, бұйым элементтерін немесе бірнеше бұйымдарды бір кешенде (костюмде) жаңа орналастыру.

6. Жаңа функциясы бар жаңа өнім.

7. Бірнеше қажеттілікті біріктіру немесе жаңа қажеттіліктерді іске асыру.

**Эстетика.**

1. Ой қозғаудың жағымды түрі. 2. Үйлесімді дизайн.

3. Тұтас көркем образ.

4. Материал, жанасуға жағымды.

5. Материалдың әдемі сызбасы, құрылымы, түсі.

6. Моральдық бағыт.

7. Пайдаланудың ыңғайлылығынан ләззат алыңыз.

**Рентабельділік.**

1. Конструктивті қысқалық және орындылық.

2. Экономикалық, аз қалдықты шығындар.

3. Қарапайым, үнемді өңдеу технологиясы.

4. Өнімге үнемді күтім жасау (киімге - жуу және формасын қалпына келтіру оңай, мыжылмайды; тұрмыстық техника үшін шаң мен кірді оңай кетіруге, жинауға болады)

5 Экономикалық түстер немесе құрылым (киім үшін - қара немесе түрлі-түсті материалдар мен материалдарда) беті тегіс емес, кір көрінбейді).

6. Экономикалық материалдар (арзан немесе қымбат, бірақ сенімді, берік).

7. Өнімнің және жеңіл материалдардың шағын өлшемдері. Киімге арналған эргономикалық.

**1. Антропометрия** (денеге ыңғайлы дизайн: бекіткіш, жең, мойын сызығы, қол ұзындығы, ұзындығы).

2. Гигроскопия.

3. Ауа өткізгіштігі.

4. Ауа саңылауы.

5. Кеңейтілетін материалдар.

6. Жанасуға жағымды материалдар.

7. Мыжылмайтын материалдар.

***Тұрмыстық техника мен интерьерге арналған эргономика*** (төменде келтірілген факторларды В.Ф. Рунге мен В.В. Сеньковский ажыратады.

1. Әлеуметтік-психологиялық фактор интерьер адам қызметінің сипатына және тұлғааралық қатынастардың делдалдық дәрежесіне сәйкес келеді деп болжайды.

2. Антропометриялық фактор интерьердің, тұрмыстық сәйкестікті анықтайды құрылғылар, адамның денесінің пішініне, мөлшеріне, салмағына, құрылымына, анатомиялық пластикасына

3. Психологиялық фактор құрылғылардың, машиналардың адамның қабылдау, есте сақтау, ойлау, психомоторлық сипаттамаларына сәйкестігін анықтайды

4. Психофизиологиялық фактор құрылғылардың, машиналардың адамның визуалды, есту, тактильдік мүмкіндіктеріне сәйкестігін анықтайды.

5. Физиологиялық фактор құрылғылардың, машиналардың, интерьердің қуатқа, жоғары жылдамдықты, биомеханикалық және энергетикалық мүмкіндіктерге сәйкестігін қамтамасыз етуге арналған

6. Гигиеналық фактор жарықтандыруға, ауаның газ құрамына, ылғалдылыққа, температураға, қысымға, шаңға, желдетуге қойылатын талаптарды анықтайды. электромагниттік өрістердің сыйымдылығы, уыттылығы, қарқындылығы, әртүрлі сәулелену түрлері, шу, ультрадыбыстық, тербелістер, гравитациялық шамадан тыс жүктеме, үдеу.

7. Өнімді пайдалану және күтім жасау ыңғайлылығы.

**Экологиялық тазалық.**

1. Материалдарды жаңа өнімге аз жұмсау немесе ескі өнімді жаңарту, қалпына келтіру және қызмет ету мерзімін ұзарту.

2. Экологиялық таза материалдар.

3. Зиянды емес синтетикалық материалдар.

4. Құрылыстың қауіпсіздігі.

5. Пайдаланудың қауіпсіздігі және қарапайымдылығы.

6. Өнімнің беріктігі.

7. Энергияға үнемді шығындар. Қызмет ету мүмкіндігі (жоғары тиімділік).

1. Көпфункционалдылық.

2. Технологиялық өңдеудің беріктігі, сенімділігі.

3. Материалдардың тозуға төзімділігі.

4. Жеңіл, бірақ берік материалдар.

5. Ықшамдық.

6. Қалыпты тұрақтылық.

7. Трансформация мүмкіндігі. Зертханалық жұмыстарға арналған әдістемелік нұсқауларда «Дизайн бұйымының (костюм) сапасын өлшеу әдістемесі» ұсынылған. Дизайн бұйымының сапалары әмбебап болып табылады, өйткені олар адамның өнімге қоятын негізгі талаптарын қамтиды, сондықтан кез-келген зат, кез-келген өнім, адамның кез-келген туындысы оларға ие болуы керек. Дизайн бұйымының сапаларын адамның рухани және материалдық қажеттіліктерін қанағаттандыруға қызмет ететін талаптарды жүзеге асыру арқылы қарастыруға болады дизайнда маңыздысы - табиғи және өндірістік ресурстарды үнемдеу (технологиялық процестер мен шикізатқа шығындар) және адам ресурстарын үнемдеу (ыңғайлылықты қамтамасыз ету, адам энергиясын үнемдеу, адам қатысатын процестердің тиімділігін қамтамасыз ету) арқылы қорытылатын экономикалық компонент. адамның рухани және материалдық қажеттіліктерін еңбекпен қанағаттандыру.

**Лекция 9. ДИЗАЙН ПРИНЦИПТЕРІ**

Жобалау теориясы мен әдіснамасы бойынша зерттеулерде жобалау принциптерінің әр түрлі түсіндірмелерін талдайық. Л.М. Холмянский және А.С. Щипанов келесі принциптерді бөліп қарастырады: «Дизайндың эстетикалық және көркемдік доминанты онда инженерлік, экологиялық, социологиялық, эргономикалық және экономикалық принциптерді қарастыру мен жинақтауға негізделген». Н.Н. Грачев «жобалаудың негізгі принциптерін» анықтайды:

1. Антропономия қағидасы және адамға ұқсас мінез (адамның өлшемі мен үйлесімі категориялары арқылы)

2. Әлеуметтік-мәдени қағидалар: адекваттылық (құрылғанның бәрінің дәуірге, этносқа, этосқа сәйкестігі, бұл ретте нормалардың дамуын қамтамасыз ету); ұтымдылық (объектілерді орналастырудың әлеуметтік даналығы); өзектілігі («уақытты» ұсыну және «өнімді» пайдаланудың берілген кеңістік-уақыт континуумына күтуі).

3. Табиғи принциптер: табиғилық (дамудың алдын-ала анықталуы және дизайндағы табиғи сұрыптау); сәйкестік (біртектілік, біртектілік); гомоморфизм (табиғи және жасанды әлемнің құрылымы мен қызметіндегі ұқсастығы). 4. Ұйымдастыру қағидаттары: айырбас (ашықтық, айналым: сұранысты ақпараттандыру және қалыптастыру, өнімнің айырбасы мен таралуын қамтамасыз ету үшін үнемі күш салу); синергия («әрдайым уақытында және орнында» қағидасы бойынша іс-әрекеттің өзін-өзі ұйымдастыруы); инновациялық (жаңа және өзгеше нәрсе жасау, шығармашылық). О.И. Маюнова, мазмұн мен форманың бірлігі жобалық шешімнің тиімділігін анықтайтын жобалау іс-әрекетін дамытуда дамыған жобалау принциптерінде қамтылған барлық жобалық факторлардың синтезі арқылы жүзеге асады, соның негізінде пәндік-кеңістіктік ортаны өзгертетін адамның белсенділігі құрылады. Біріншіден, бұл адамның практикалық, әлеуметтік қажеттіліктерін қанағаттандыру. Осы негізде әлеуметтік қажеттіліктердің құрылымы мен динамикасын зерттеуді және қарастыруды қажет ететін социологиялық жобалау принципі қалыптасады.

Екіншіден, дизайнер құрған пәндік-кеңістіктік орта утилитарлық заттарды жасау мен пайдаланудың инженерлік-техникалық шарттарына сәйкес келуі керек. Олар ыңғайлы, қолдануға ыңғайлы, берік болуы керек. Осы негізде техникалық өндірісті және техникалық және пайдалану факторларын зерттеу мен қарастыруды қажет ететін инженерлік жобалау қағидасы қалыптасады. Үшіншіден, дизайнер жасаған объект немесе заттар жүйесі психо-физиологиялық факторларды зерттеуді және ескеруді қажет ететін эргономикалық жобалау принципін қалыптастыра отырып, адамның анатомиялық, физиологиялық және психологиялық ерекшеліктеріне сәйкес келуі керек. Адам үшін объективті әлемді құру үстінде жұмыс жасаушы адам фигурасының масштабын ескереді, соған сәйкес Ле Корбюсье есептеген және адам денесінің алтын кесіндісіне негізделген Модульор мәндері ескеріледі. Төртіншіден, тақырып табиғи ландшафтпен үйлесімді болуы керек, өсімдік факторы мен флорасына зиян тигізбеуі керек, сонымен бірге экологиялық факторды зерттеуді және ескеруді талап етеді. Бесіншіден, дизайнер жасаған нәрсе экономикалық тұрғыдан тиімді болуы керек. Осы негізде жобалаудың экономикалық принципі қалыптасады, соған сәйкес объектіні құрудың барлық кезеңдерінде өмір сүру және материалдандырылған еңбек шығындары ескеріледі. Соңында, дизайнер затты жасау кезінде композициялық эстетикалық факторларды бейнелейді. Сұлулық, объектінің эстетикалық заңдылықтарға сәйкестігі жоғарыда аталған барлық қасиеттердің әмбебап синтезаторы болып табылатын дизайнның эстетикалық принципін құрайды. Дизайн шешімінің сұлулығы, эстетикалық жетілуі дизайн қызметі өнімінің тиімді социологиялық, инженерлік-экологиялық, эргономикалық, экономикалық, антропометриялық шешімімен қамтамасыз етіледі. Сонымен, жобалау іс-әрекетінің принциптері не жаппай өнеркәсіптік бұйымдарды жобалауға арналған техникалық эстетика талаптарының жиынтығы түрінде, не адамның қажеттіліктері түрінде, не қалыптаушы факторлар түрінде, немесе дизайнерлік өнімнің сапаларында пайда болады. Біз дизайн өнімнің сапаларын анықтадық, сондықтан біздің түсіндіруімізде жобалау принциптері бірдей көрсеткіштер болып табылады - шығармашылық, эстетика, тиімділік, эргономика, экологиялық тазалық, өнімділік.

**Лекция 10. ДИЗАЙННЫҢ НЕГІЗГІ ӘДІСТЕРІ**

Жобалау инженериясының технологиясын игеру үшін жобалаудың негізгі әдістерін үйрену қажет. Олар кәсіби дизайнерге қажет нақты қабілеттерді анықтауға көмектеседі. Социализм кезіндегі «дизайн» терминінің орнын басқан «көркемдік дизайн» термині қазір ең нақты жобалау әдістерінің бірін білдіреді. Нақты принцип - бұл өнімнің утилитарлық және эстетикалық функцияларының бірлігі, объективті шындықты игерудің техникалық және көркемдік әдістері. Дизайнер өз жұмысында сіз білетіндей үлкен сыйымдылық пен ақпараттық мазмұнға ие көркем тілді қолданады. Таза көркемдік құралдармен - көлемдер мен сызықтардың құрылысы, түсін, материалын, пропорцияларын таңдау - дизайнер дизайнерлік өнімнің бізге эстетикалық әсер етуін қамтамасыз етуге тырысады. Сонымен қатар, бұл тақырыпты бізге эмоционалды әсер ететін кейбір «рухани идеялармен» қанықтырады. Дәл осы бөлігінде - пішіндеу - дизайн өнерге жақын және оның құралдарын кеңінен қолданады.

Көркемдік әдіс адамның саналы қабілетін ассоциативті ойлау үшін пайдалануға негізделген. Табиғи түрде адамның тіршілік етуінің табиғи факторлары негізінде пайда болатын ассоциациялар адамның онтогенетикалық даму процесінде адам бойына сіңірген мәдени және әлеуметтік тәжірибе арқылы жүзеге асатыны белгілі. Адамдар ұрпақтан-ұрпаққа эмоционалды қатынастың ерекше түрін жарық пен қараңғылыққа, жоғарғы және төменгі жаққа, көлденең және тікке, әртүрлі ассоциациялармен байланысты көлемдік және түрлі-түсті қатынастарға түрлендірді. Сондықтан олар кеңістіктік форманы ауыр және жеңіл, статикалық және динамикалық деп айтады; түс туралы - қатты және сабырлы, күлкілі және қайғылы, жылы немесе суық т.б. Бұл материалдық әлемнің кеңістік-уақыттық қатынастарының эмоционалды-психологиялық әсерінің белгілі фактілері. Заттың әсемдігін, сананың ассоциативті қабілетінің арқасында, белгі ретінде түсіндіруге болады. Сұлулықты қабылдау санада осындай белгінің мағыналық мағынасына айналатын идеялар шеңберін тудырады. Жобалаудың негізгі әдістерінің бірі - дизайн. Ғылымның, мәдениеттің және жаппай өндірістің дамуымен адамзат жоспарланған әлемде өмір сүретініміз туралы қарапайым шындықты барған сайын тереңірек түсінеді. Бізді қоршап тұрған барлық материалдық жағдайлар, бізді тікелей мазалайтын барлық өмірлік жағдайлар, мұның бәрі жобалық қызметтің нәтижесі. Бұл процесс экономика, білім және ғылымда болып жатыр. Сіз адамның жеке өмірінің дизайнын бейнелейтін өрнектерді таба аласыз - «отбасын жоспарлау», «отбасылық бюджетті есептеу» және т.б.

Дизайн әр түрлі қызмет салаларында көрінеді. Бірақ оның әмбебаптығы әмбебап әдістерді қолдану арқылы қамтамасыз етіледі, оның бірі берілген объектінің негізгі компоненттерін жинау әдісі. Композиция - бұрын әртүрлі орналастырылған немесе бөлек өмір сүрген бөліктердің жаңа үйлесімді тіркесімі. Л.И. Новикова аналитикалық есептеуді дизайнердің шығармашылық композициялық интуициясымен үйлестіру әдісіне нұсқайды. Дизайнның ғылыми саласында өнімді сараптау әдісі қолданылады. Өндірілетін модельдерді жан-жақты зерттеуге негізделген өндірістік өнімдерді сараптау және оларды ең жақсы шетелдік аналогтармен салыстыру өнімдерге қойылатын жалпы талаптардың дамуындағы қажетті буын болып табылады. Өз курсы барысында өнім техникалық және дизайнның жетілдірілуі, қолданудың қарапайымдылығы, оңтайлы нарықтық баға, тұтынушыны мақсатқа сай және әдемілік тұрғысынан бағалау тұрғысынан әр түрлі жағынан бағаланады. Қиял дизайнерлік өнімнің жаңа түрінің пайда болуында маңызды рөл атқарады. Фантазия арман, арман - идея туады. Л.М. Холмянский мен А.С.ipипанов дизайнер өз жұмысында талғамды, қиялды аналитикалық есеппен және ақыл-оймен ұштастыруы керек деп санайды. Дизайнер - бұл өнер адамы, өйткені ол өнердің басқа адамның, бұл жағдайда - тұтынушының рөліне үйренуімен сипатталады. Көркем шығармашылықпен байланысты өнер адамы ретінде дизайнерге көркемдік пәндер - кескіндеме, мүсін және т.с.с білімдер қажет, ал инженерлермен және технологтармен жұмыс істеуге тура келетін адам ретінде оған техникалық пәндер базасы қажет. Сондықтан табысты кәсіби жобалау қызметі ғылыми ойлау әдістерін: салыстыру, ажырату, талдау, синтез, жинақтау, абстракциялау әдістерін игеру арқылы жеңілдейді. Теориялық резервтің қажеттілігін Л.И. Новиков. Ол эргономика, инженерия, психология, антропометрия, социометрия бастапқы материал болып табылады және дизайнер шығармашылығының шекараларын анықтайды деп санайды. Шығармашылық интуиция өз кезегінде жетіспейтін буындарды айналып өтіп, әртүрлі модальділіктің индикаторларын біртұтас, тұтас құрылымға байланыстыруға мүмкіндік береді. Жобалаудың келесі негізгі әдістерін ажыратамыз: 1. көркем безендіру (қиялдағы көркем бейнені модельдеу және оның эскиздерде көрінуі); 2. аранжировка (бұрын басқаша құрастырылған немесе бөлек болған бөліктердің жаңа үйлесімді тіркесімі); 3. жобалау (қағазға бұйымның сызбасын салу); 4. модельдеу немесе прототиптеу (эскиз бойынша көбейту және прототиптерден бұйымның суреті); 5. қиял. Дизайн - бұл негізгі жобалау әдісі. Ол жоғарыда аталған барлық әдістерді қамтиды. Синтетикалық әдіс бойынша, онсыз салмақты жүзеге асыру мүмкін емес.

**Лекция 11. ЖОБАЛАУДЫҢ НЕГІЗГІ ТҮРЛЕРІ.**

Мамандардың зерттеулерінде дизайнның негізгі түрлерін анықтауға арналған әртүрлі тәсілдер кездеседі. Енді солардың кейбірін ұсынайық. Дизайн түрлерінің сипаттамаларының бірінде технологиялық, морфологиялық, функционалдық, көркемдік дизайнды ажыратуға болады. Төменде авторы белгісіз бұл сипаттама берілген. Дизайн қызметі 19 ғасырдың ортасында өнеркәсіптік өндірістің қалыптасу кезеңінде қалыптаса бастады. Қоғам мен өндіргіш күштер дамыған сайын орта тап адамдар қол жетімді, арзан өнімді сатып алу қажеттілігіне ие болады. Қолөнершілердің бір данамен шығарған өнімдері қымбат болды, ал алғашқы фабрикаларда көп мөлшерде шығарылатындар арзан әрі көпшілікке қол жетімді болды. Сондықтан, ХІХ ғасырдың басында. өнеркәсіптік өндіріс арқылы өндірілген өнімдерді шығару қажет болады. Өнеркәсіптік өндіріске қатысатын мәдени модель прототип рөлін атқара бастады. Сол кезеңдегі дизайнердің басты міндеті бұйымның мақсаты, құрылымы мен формасын сақтай отырып, өнімді жасаудың қолөнер технологиясын жаппай өндіріс жағдайына бейімдеу болды.

Сонымен, жобалау іс-әрекетінің тақырыбы жаңа технологияны ескере отырып, қолөнер моделін көшіру болды, сондықтан дизайнның бұл түрін технологиялық деп атауға болады. Технологиялық дизайн жобалау қызметі құрылымының бірінші базалық қабатын құрады. Жаңартылған, жетілдірілген өнімді жасау кезінде оның функционалдық мақсатын сақтай отырып және жаңа технологияны ескере отырып, бұйымның құрылымын (формасын) қайта құру міндеті туындады. Осы тапсырмаға байланысты дизайнның жаңа түрі пайда болады - морфологиялық, ол жаңа материалдық формалардың дамуын жүзеге асырады. Өз кезегінде технологиялық жобалаудың міндеті өзгеруде, өйткені қазір ол қолөнер үлгілерімен емес, жаңа бұйымдардың дизайнымен айналысады. Қоғамның қарқынды дамуы: халықтың, қалалардың өсуі, өнеркәсіптің дамуы, өмір салтының өзгеруі, жаңа институттардың, байланыс формаларының пайда болуы - мұның бәрі жаңа ғимараттар, жаңа заттар, көлік, теміржол, телефон станциялары, көрнекі байланыс қажет болды. Осыған байланысты туындаған мәселелер алдымен қолөнердің прототиптерін қайта құру арқылы шешілді. Алайда, қоғам жаңа нәрселердегі жаңа функцияларды объективтендіруді талап етті. Жаңа қажеттіліктерге сәйкес заттың қызметін түсінуге қабілетті дизайнерлерге қажеттілік бар. Егер прототип технологиялық және морфологиялық жобалау барысында жаңа функцияларды жүзеге асырмаса, онда дизайнер оларды жаңадан модельдеуге мәжбүр болды. Дизайн іс-әрекетінің жаңа түрі пайда болды - функционалды дизайн, оның міндеті заттарды жобалау емес, функционалды процестер мен әсерлер. **Сонымен,** жобалау іс-әрекетінің тақырыбы жаңа технологияны ескере отырып, қолөнер моделін көшіру болды, сондықтан дизайнның бұл түрін технологиялық деп атауға болады. Технологиялық дизайн жобалау қызметі құрылымының бірінші базалық қабатын құрады. Жаңартылған, жетілдірілген өнімді жасау кезінде оның функционалдық мақсатын сақтай отырып және жаңа технологияны ескере отырып, бұйымның құрылымын (формасын) қайта құру міндеті туындады. Осы тапсырмаға байланысты дизайнның жаңа түрі пайда болады - морфологиялық, ол жаңа материалдық формалардың дамуын жүзеге асырады. Өз кезегінде технологиялық жобалаудың міндеті өзгеруде, өйткені қазір ол қолөнер үлгілерімен емес, жаңа бұйымдардың дизайнымен айналысады. Қоғамның қарқынды дамуы: халықтың, қалалардың өсуі, өнеркәсіптің дамуы, өмір салтының өзгеруі, жаңа институттардың, байланыс формаларының пайда болуы - мұның бәрі жаңа ғимараттар, жаңа заттар, көлік, теміржол, телефон станциялары, көрнекі байланыс қажет болды. Осыған байланысты туындаған мәселелер алдымен қолөнердің прототиптерін қайта құру арқылы шешілді. Алайда, қоғам жаңа нәрселердегі жаңа функцияларды объективтендіруді талап етті. Жаңа қажеттіліктерге сәйкес заттың қызметін түсінуге қабілетті дизайнерлерге қажеттілік бар. Егер прототип технологиялық және морфологиялық жобалау барысында жаңа функцияларды жүзеге асырмаса, онда дизайнер оларды жаңадан модельдеуге мәжбүр болды. Дизайн іс-әрекетінің жаңа түрі пайда болды - функционалды дизайн, оның міндеті заттарды жобалау емес, функционалды процестер мен әсерлер.

Бұл принцип келесідей тұжырымдалған: шамды емес, жарықтандыруды жобалау; орындық емес, жайлылық, көпір емес, адамдар мен көліктің ыңғайлы әрі экономикалық өткелі. Дизайнер белгілі бір өнімнен әдейі абстракциялайды және ол орындауға тиісті функцияға шоғырланады. Содан кейін ол осы функцияны орындайтын объектілермен немесе процестермен байланысты барлық ассоциацияларды мұқият қарап шығады. Егер ол мүмкіндігінше абстракциялауды басқара алса, мүлдем жаңа өнімдер алынады. Алайда, дизайнның осы үш түрінің көмегімен жасалған өнеркәсіптік бұйымдар қолөнер жағдайында жасалған, эстетикалық қасиеттерден айрылған мәдени үлгілерге тән көркемдік құндылықты көтере алмады. Мәдени ортаға жаңа өндірістік өнімдерді енгізу нәтижесінде туындаған қақтығыс қоғамда шұғыл теріс реакция туғызды. Бұрынғы әлеуметтік-мәдени ортаның үлгілері жойылып, жаңа мәдени үлгілер әлі жасалынбаған жағдай қалыптасты. Осыған байланысты көркемдік идеологияны дизайнерлік практикамен ұштастыру міндеті қойылды. Дизайндың жаңа түрі - көркемдік дизайн осылай пайда болды. Ол үшін жобалық іс-әрекет жобаланған объектіні кескін ретінде де, функция ретінде де қарастыра алатын ерекше көркемдік ойлауы бар мамандарды қажет **етті.**

В.Е. Романов [58] ХХ ғасырдың 50-60 жылдарында белсенді қолданылған әдісті сипаттайды. Жүйелерді жобалау әдістемесі осы уақыт аралығында дизайн саласында болған елеулі өзгерістерге байланысты пайда болды. Олар объектілерді жобалаудың күрделене түсуінен, дизайнердің қабылданған жобалық шешімдер үшін жауапкершіліктің жоғарылауынан, объектілер арасында, адам мен қоршаған орта арасында байланыс орнату қажеттілігінен туындады. Дәстүрліден айырмашылығы, бұл әдістеме жобаланған объектілердің айырмашылықтары емес, жалпылығы тұрғысынан жүреді, яғни. басты назар дәстүрлі тәсілмен елеусіз қалған жобалау процесіне аударылады. Жобалаудың жаңа әдістемесі объектіні сыртынан, немесе, басқаша айтқанда, зерттелетін объектіні қамтитын ішкі жүйе тұрғысынан зерттеуге кеңес беретін жүйелік тұжырымдамаға негізделген. Жүйелік көзқарас - бұл объектілерді жүйе ретінде қарастыруға негізделген ғылыми білім, әлеуметтік практика және объектілерді жобалау әдістемесінің бағыты. Нысанның тұтастығы құрылымның әр түрлі компоненттерін және ондағы байланыс түрлерін анықтау арқылы қабылданады, содан кейін біртұтас теориялық көрініске біріктіріледі. Жүйелік тәсіл қағидалары биология, экология, психология, кибернетика, технология, экономика, менеджментте ғана емес, сонымен қатар объектілер мен бұйымдарды безендіруде де өз қолданысын тапты. Жүйені жобалау әдістемесінің орталығында жобалық шешімдерді (әр түрлі баламаларды) сандық салыстыру процесі жүреді, ол іске асырылатын оңтайлы жобалық шешімді таңдау мақсатында жүзеге асырылады. Жобалау процесінің өзі де мыналарды қамтитын жүйе ретінде қарастырылуы керек: 1) жобаланатын нәрсе (жобалау объектісі); 2) дизайн жасаушылар (дизайнерлер); 3) жобалау құралдары. Бұл компоненттер жобалау және инженерлік жүйелер ретінде анықталады. Жүйелерді жобалау адам қызметін жобалаудың стратегиялық деңгейіне жетеді. Дизайнды «мақсат құру» процесі ретінде түсіну жүйені жобалауға, дизайн бағдарламаларын қалыптастыруға толығымен қатысты. Жобалау бағдарламаларын құру бойынша қызметті теориялық және әдіснамалық зерттеудің екі аспектісі бар: қызметтің мазмұнын анықтайтын дизайн тұжырымдамасын қалыптастыру, мақсат қою және қызметтің әлеуметтік-техникалық бағдарламаларын қалыптастыру. Жобалау бағдарламасы күрделі жүйелік объектіні жобалау стратегиясын құруға және салада объектіні жүзеге асыру бойынша қызметті қамтамасыз етуге арналған. Бұл мақсатқа жету үшін іс-қимыл жоспары. Дизайн бағдарламасының семантикалық орталығы - бұл дизайн тұжырымдамасы - «идеал», «құндылық», «мәдени модель» сияқты категориялардағы әрекеттерді сипаттау және оған адамның қажеттіліктерімен анықталатын қоршаған ортаның әлеуметтік-мәдени құндылықтарын өзгертуге бағыт беру. Диссертациялық зерттеуде Л.Ю. Анцупова келесі классификацияны береді: технологиялық дизайн - функцияны, өнімнің мазмұнын жобалау; дизайн дизайны - қолайлы форманың дизайны; ұйымдастырушылық жобалау - өндірісті басқару, жұмыс орнын, демалыс аймақтарын, өндірістік интерьерді ұйымдастыру.

Жіктелуі Н.В. Воронова. Н.В. Воронов өнімді жоспарлау тереңдігіне қарай жобалауды жоспарлауды түрлерге бөледі: толық жобалау - бір объектіде бұрыннан бар екі немесе үш бөлек объектілер біріктіріліп, жаңа функционалдық құрылым алынады; немесе мүлдем жаңа, теңдесі жоқ өнім жасалуда; дизайн стилизациясы - өңделген құрылымды жаңа, эстетикалық тұрғыдан қолайлы түрде «киіндіру» үшін өнімнің сыртқы, үстірт өзгеруі ғана орын алады; дизайнды модернизациялау - қайта құру берілген объектінің ішінде жүреді, оның құрылымы өзгереді (бірақ түбегейлі емес), жекелеген түйіндер, бөлшектер және т.с.с жойылады немесе керісінше қосылады, жұмыс істейді, сонымен бірге тұтынушы уақытты, күш-жігерді үнемдеуге қандай да бір пайда алады энергия, қаражат және т.б. Ретрофиттер - бұл прототиптің кішігірім құрылымдық жақсартулары. Бұл сериялық өнімдерді өзгеретін талаптар мен ережелерге сәйкестендіруге байланысты дизайнның ең кең тараған түрі. Модернизация қажеттілігі сонымен бірге әлеуметтік қажеттіліктердің дамуы өнімнің жақсаруынан, кәсіпорындардың материалдық-өндірістік базасының жаңаруынан асып түсетіндігімен анықталады. Көптеген өнімдер өндіріске шығар алдында жаңаруы кездейсоқ емес.

Модернизацияны дұрыс ұйымдастыру екі мәселенің алдын-ала шешілуіне байланысты: біріншісі модельдің кемшіліктерін анықтауға байланысты; екіншісі - өнім қанағаттандыруы керек талаптарды анықтаумен. Осы екі міндетті шешу модернизация процесін нақтылайды. Дизайнды модернизациялаудың екі түрі бар. Эпизодтық жаңартулар Жобаны дамытудың негізі тұтынушылардың сигналдары, жиі істен шығуы, ішкі және сыртқы нарықта өнімге деген сұраныстың төмендеуі болып табылады. Өнімге тікелей шағымдар болмайды, бірақ техникалық прогресс өнімнің дизайнын, жұмыс істеу ерекшеліктерін, жайлылық деңгейі мен басқа сапаларын өзгертуді талап етеді. Жоспарланған модернизация. Өнім жаңа техникалық және көркем дизайнерлік шешімдердің, компоненттердің, жаңа материалдар мен технологиялардың пайда болуына байланысты оның тұтынушылық қасиеттерінің мезгіл-мезгіл артып отыратынын ескере отырып жасалған. Модернизациялау үшін дизайнер бастапқы жағдай мен прототиптің моделін мұқият талдайды, кемшіліктерді анықтайды және модельдер көмегімен жетілдірілген аналогты дамытады. Сәндеу (ағылшын стилінен - ​​стиль, сән) - прототиптің сыртқы түрленуі. Сәндеу - бұл құрылымдық және функционалдық негізге әсер етпейтін, қалыптасқан стильге сәйкес өнеркәсіптік өнімнің өзгеруіне әсер ететін дизайн бағыттарының бірі. Стильдеу функционалды тұрақты өнім формасын пәндік ортаның стильдік бірлігі талаптарына сәйкес жаңарту қажеттілігінен туындайды. Мысалдар: аяқ киімнің пішінін өзгерту, электр шайнек, шам, қайшы, сағат, кофе тартқыш және т.б. Қазіргі уақытта, әсіресе қытайлық өндірушілер кеңінен спекуляция жасауда, сәндеуді өз өнімдерінің «косметикалық трансформациясы» ретінде қолданып, оның маркетингін қамтамасыз ету үшін өнімнің сыртқы жарықтығын, кейде сапасыздығын береді. Өнімдердің жалғандығы орын алады, бірақ бұл бастапқы сәндеу мақсаттарымен ешқандай байланысы жоқ. Толық дизайн - тікелей прототипі жоқ жаңа объектіні әзірлеу. Бұл технологиядағы өзіндік төңкеріс, сапалы секіріс: бұрын ешкім болжамаған нәрсе дүниеге келді. Форма, инерция сияқты, кез-келген белгілерге жақын ескі заттан соншалықты көп қабылдайды, оны тек созылу кезінде жаңа деп атауға болады. Автокөлік, ол дүниеге келгенде, бастапқыда аттары жоқ коляска болған, электр шамдары шамдармен канделабраны имитациялайды, ал машинка өнертапқышы бұрын баламасын таппағандықтан, клавес бейнесін шабыттандырған.

И.А.Розенсон бойынша жіктеу. Аналогтық дизайн. Жағдайдың белгісіздігі белгілі шешіммен белгілі деңгейге дейін азаяды. Ұқсас мәселені шешудің аналогтары мен прототиптері табылды. Табылған шешімдерді жобаланған объектіге беру мүмкіндігі тексерілуде. Жоба ұсынысында таныс шешімдер минималды түрде өзгертілген. Инновациялық дизайн. Оның мәнмәтінін кеңейту кезінде (жаңа жағдайлар мен көзқарастар енгізілген кезде) белгілі бір жағдай дайын шешімдерден босатылады. Жағдай белгісіз, ашық, мүмкін болатын шешімдердің кең шеңберіне айналады. Таңдалған шешім нақтыланған, оның белгілі бір әлеуметтік-мәдени жағдайда өзектілігі мен уақтылығы тексеріліп, жүзеге асырудың практикалық мүмкіндігі, технологияның даму деңгейіне сәйкестігі және қолайлы қаржылық шығындар қарастырылады. Жоба ұсынысы проблеманың күтпеген және бір қарағанда парадоксалды шешімін қамтиды. Инновациялық дизайнда көбінесе өнім емес, оның қызметі жасалады.

Н.Ф. Метленков классификациясы. Нысанды жобалау. XIX ғасырдың аяғында - ХХ ғасырдың басында. дизайндағы объектілік тәсіл қалыптасты - кез-келген затты өзіндік ерекше функциясы мен стилі бар объект ретінде жобалау. Өндірілген өнім объектілік функционализмнің қажеттілігі мен басымдылығын көрсетті. Философиялық деңгейдегі шығармашылық даулардың ең өзекті тақырыбы «ұжымдық-индивид» тақырыбы болды, ол «ұжымдық» принциптің өміршеңдігін дәлелдеу және «жеке тұлға» үшін адамзаттың мәдени тығырыққа тірелуімен аяқталды, ал эмпирикалық деңгейде кез-келген жобаланған объектіні утилитарлық практикалық және унификациялау (типтеу) бағыты және оның барлық сипаттамалары (құрылымдық элементтер, материал, түс, құрылым, құрылым, пластик). Біздің елімізде ағайынды Весниндер (конструктивизм), Эль Лисицкий (прундар), К.Малевич (супрематизм) функционализмнің ең жарқын өкілдері болды.

Қоршаған ортаны жобалау. 40-80 жылдары. ХХ ғасыр экономикасы әлсіреген соғыс кезінде қираған экономиканы тез қалпына келтіру қажеттілігі барлық салаларда, соның ішінде мәдениетте, өнерде, дизайнда, әсіресе өнеркәсіпте өте рационализмді талап етті. Жүйелерді ұйымдастыру және жобалау (метро, ​​автомобиль көлігі, әуежайлар) экологиялық тәсілдің өзектілігін анықтады - бөлек заттарды емес, біртұтас ортаның элементтерін жобалау. Экологиялық тәсіл мәдениеттің барлық саласында таралды, «сәулеттік ортаның дизайны» дамыды. Кескін дизайны. ХХ ғасырдың аяғы - ХХІ ғасырдың басында. постиндустриалды қоғам мен постмодерндік мәдениет гуманитарлық мәселелерді өткір етіп, тақырыпты - шығармашыл тұлғаны алдыңғы қатарға шығарған антропоцентризм идеяларына ауысады. Шығармашылық ойлау мен адамның шығармашылығы сұранысқа ие болып келеді. Шығармашылық адам - ​​бұл жалпы қоғамның, атап айтқанда білім берудің басым мақсаты. Осыдан шығатын болсақ, қазіргі заманғы дизайн әдісі «объектілік қызмет» (тұтынушы мен көркемдік мәдениеттің объектілері) емес, «субъективті қызмет» - субъектілерді өз микроәлемімен ерекше тұлғалар ретінде жобалау болып табылады. «Жасауға деген ерік» (А. Ригль) және жағдайға шығармашылық «Меннің» «үйренуі» (Т. Липпс) маңыздылық пен құндылыққа ие болады. Біздің жаппай шығармашылық кезеңімізде өзіне қоғамның толық мүшесі ретінде қарқынды қарау, өзіне тән жаңа тенденцияларды мүмкіндігінше нақты және мәнерлі түрде баяндау, мәдениеттегі әлеуметтік маңызды тенденцияларды белгілеу туралы оқудың кәсіби қабілеті өзекті болып табылады. Қазіргі кезде дизайнер болу дегеніміз - мәдениеттің көшбасшысы, жаңадан құрылған қоғамдық тәртіптің көшбасшысы болу. Күнделікті өзгеріп жатқан тенденциялардың тиімді «ұстаушысы» және «материализаторы» болу үшін дизайнердің өзін, көзқарасын, мәнерлеу құралдарын тез өзгерте алу қабілеті жоғары бағаланады. Сезімдер дизайндағы жетекші құрал, көркем шығармашылықтың бір түрі, жаңа тенденцияларды бейнелеу құралы болады. Заманауи дизайн оны жасаушының бейнесін және ең алдымен оның әлем, тәртіп, құндылықтар туралы идеяларының бейнесін алып жүреді, дизайнерден жоғары концептуалды ойлауды талап етеді. Бұл дегеніміз, дизайнер суретші ғана емес, әлеуметтік бағыттағы философ, ойшыл, өзін-өзі дамытып, табиғаттың өзін-өзі дамуын қадағалайтын адам болуы керек. Философиядан тыс ешқашан кәсіби дизайнер немесе жоғары өнер ретінде дизайн болған емес және болуы да мүмкін емес.

**12. ДИЗАЙНЕР –ЖОБАЛАУ ПРОЦЕСІНІҢ КЕЗЕҢДЕРІ**

Жобалау қызметінің ерекшеліктерін сипаттайтын маңызды компонент - бұл жобалау процесінің құрылымы. Жобалау теориясы мен әдістемесі бойынша еңбектерде осы процестің құрылымын дамытуға арналған әртүрлі тәсілдер бар. Дизайн масштабы мен саласына байланысты оның кезеңдерінің басқа саны ажыратылады.

Мысалы, А.Л. Дижур келесі кезеңдерді анықтайды.

1. Проблеманың алғашқы қойылуы және дамудың жобалауға дейінгі кезеңінде қажет ғылыми мәліметтерді жинау.

2. Оңтайлы экономикалық, технологиялық және дизайн талаптарына сәйкес келетін болашақ өнімнің тұжырымдамасын, оның негізгі идеясын жасау; конструктивті және технологиялық шешімдерді іздеу.

3. Көркем безендіру ұсынысының оңтайлы нұсқасын іздеу; көркемдік дизайнды әзірлеуді аяқтау; модельдер мен жұмыс үлгілерін шығару.

4. Негізгі нұсқаны нақтылау және жетілдіру. Зерттеуде Е.В. Колесникова 20 кезеңнен тұратын өндірістік ортадағы өнімді жобалаудың егжей-тегжейлі дәйектілігін ұсынады.

Эмпирикалық талдау барысында біз жобалау процесінің негізгі үш кезеңнен тұратындығына көз жеткіздік:

1) жоба идеясы - дизайн тұжырымдамасы (тұжырымдалған көркем образ);

2) эскиздік жоба - идеяның тұжырымдамалық дамуы (авторлық іздеу, ең жақсы нұсқаны таңдау);

3) жоба-нәтиже - дизайн-өнім (өнімнің материалды көрінісі).

Сонымен, тұтас дизайн - бұл дизайн тұжырымдамасын, эскизді және дизайнерлік өнімді қамтитын процесс. Дизайнердің дипломы немесе курстық жұмысы осы кезеңдердің барлығын қамтиды, бірақ ол жерде олар толығымен ашылады. Жаңа өнімді жобалау кезеңдері.

1. Өзекті тақырыпты таңдау және дизайн тұжырымдамасын қалыптастыру. Бұл кезеңде болашақ тауарлардың бейнесі, тұтынушылардың мазмұны, киімнің түрлері анықталады.

2. Жоба алдындағы талдау - тақырыптың тарихи дамуы қадағаланған, тарихи прототиптер жүйеленген кезде эскиздерде ақпаратты зерттеу және жинақтау кезеңі.

3. Аналогтар жиынтығы. Осыған ұқсас заманауи өнімдер жинақталып, жүйеленіп, талдануда.

4. Эскиз - жинақталған идеяларды киімнің қазіргі заманғы тенденцияларына сәйкес келетін жаңа идея-модельдердің авторлық нобайларына айналдыру.

5. Дизайн және прототиптеу - сызбада және көлемді-кеңістіктегі жаңа идеяны өңдеу. 6. Өндіріс - эскизде, сызбада және макетте өңделген идея материалындағы нұсқа.

7. Рефлексия (жасалған жұмысты талдау), материалдарды жүйелеу және түсіндірме жазбаны орындау. Көбіне костюмдер дизайнері өзінің ескірген, сапалы, берік материалдары бар, бірақ заманауи болып көрінбейтін ескірген өнімді жаңғыртуға жүгінеді. Моральдық тұрғыдан ескірген өнімді модернизациялау келесі кезеңдерден өтеді:

1. Мәселені талдау. Өнімнің фигураға сәйкестендіру дәрежесі әр түрлі жерде сәнді ме? Иық төсеніші қажет пе? Зат пен жеңнің ұзындығы сәйкес келе ме? Сәндік әрлеу бар ма және бұл қаншалықты өзекті? Өнімнің жеке бөлшектерінің бекіткіші мен пішіні маңызды ма?

2. Модернизация нұсқалары. Жаңа форманы, сәндік әрлеуді елестету және іздеу. Ең жақсы нұсқаны таңдау.

3. Модернизацияны талдау. Қандай түрлендірулер жасалды? Сәнді және өзекті деген не?

**Лекция 13. МАМАН - ДИЗАЙНЕРДІҢ МОДЕЛІ**

Маман дизайнердің идеалды моделінің құрамдас элементтерін анықтауға тырысайық. Дизайнер, ең алдымен, шығармашылық тұлға екендігі даусыз. Осы тұжырымдамаға не кіретінін білейік. А.Н. Воробьев, шығармашылық тұлға тікелей қарама-қарсы қасиеттерді біріктіреді: байыптылық пен ойнақы, дәстүрлер мен «бүлікшілдікке» берік болу, өзіне деген сенімділік пен қарапайымдылық, тәуекел мен сақтықты қабылдауға дайын болу, белсенді мінез және ойлауға бейімділік, икемділік және сонымен бірге табандылық таңдалған жол, қиял мен шынайылық. Психологтардың айтуынша, оның бірқатар компоненттері шығармашылық ойлауға ықпал етеді. Бұл проблеманы көру қабілеті, ойлаудың ерекшелігі, диалектизм, ассоциацияның жеңілдігі, шығармашылық қиял, болжау қабілеті, ойлау икемділігі, конформизмге қарсы, ой тудырудың қарапайымдылығы, сыни тұрғыдан ойлау, бағалау қабілеті, тәжірибені кеңінен тасымалдау қабілеті, есте сақтау қабілеті, мәселені шешуге қабілеттілік. соңы, жалпылау қабілеті, қабылдаудың тұтастығы, сөйлеу шеберлігі. Шығармашылық процеске кедергі болатын ерекшеліктер - инерция, біржақты ойлау, инерция, стереотиптілік, ұсынушылық, тарлық, субъективтілік.

Шығармашылыққа білім мен әлеуметтік маңызды нәтижелер кіреді. Ойлаудың әр түрлі түрлері (көркемдік, техникалық, математикалық, теориялық, практикалық және т.б.), кәсіби шығармашылық қабілеттердің әр түрлі түрлері шығармашылық ойлау іштей сараланғанын көрсетеді. Мұндай ойлаудың әртүрлі типтері жеке элементтердің ауырлығымен ерекшеленеді, бірақ олардың барлығы кез келген типке қажет. Шығармашылық ойлаудың компоненттері ретінде сыншылдық, сындарлылық, бейнелілік, эмоционалды қанықтылық және рационалдылықты ажыратуға болады.

Біз кәсіби дизайнердің келесі жеке және кәсіби қасиеттерін бөліп көрсетеміз: шығармашылық, батылдық, тәуелсіздік, жобалық рефлексия, коммуникативті құзыреттілік, жеке стиль. Бұл қасиеттерді келесі көрсеткіштермен сипаттауға болады.

**Шығармашылық:**

- идея тудыру қабілеті жоғары;

- ұтқырлық, ойлау жылдамдығы және икемділігі;

- жасалған бейнелердің жаңашылдығы.

**Батылдық:**

- стереотиптерді,

ескі нормаларды оңай жеңу;

- жұмыстың оңай басталуы мен аяқталуы;

- жаңа материалдар мен технологиялардан қорықпау.

**Тәуелсіздік:**

- серпін, шығармашылық көзін өз бетінше таба білу;

- технологияны дамыту мүмкіндігі;

- кәсіби ақпаратты тәуелсіз іздеу.

**Жобаның көрінісі:**

- шығармашылықтың қайнар көзін талдай білу;

- клиенттің жеке бейнесін, оның қажеттіліктерін талдау мүмкіндігі;

- дизайн тұжырымдамасын тұжырымдау мүмкіндігі.

**Коммуникативті құзыреттілік:**

- клиенттің қажеттіліктері мен тәжірибелеріне құлақ түре отырып, оны тыңдай білу; - қарым-қатынас кезінде жағымды қатынас;

- клиенттің даралығын және олардың жұмысының нәтижелерін ұсына білу.

**Жеке стиль:**

- эскиздерді графикалық түрде ұсынудың бір түрі;

- көркем образдардың өзіндік ерекшелігі;

- киінудің өзіндік тәсілі.

Бұл қасиеттер кәсіби дизайнер тұлғасының маңызды компоненттері болып табылады. Олар арнайы дизайнерлік модель құрылымының бөлігі болып табылады.

Сонымен қатар маман-дизайнер моделінің басқа компоненттерін анықтайық - туа біткен қабілеттер, олардың болуы мен дамуы дизайнердің шығармашылық әлеуетін барынша толық және сәтті жүзеге асыруға кепілдік береді.

Л.М.Москвичева шығармашылықтың шекаралары жеке тұлғаның шығармашылық әлеуетімен анықталатынын көрсетеді, оған мыналар кіреді:

1) интеллектуалдық мүмкіндіктер,

2) эмоционалдық мүмкіндіктер,

3) ерік-жігерлік мүмкіндіктер,

4) физикалық мүмкіндіктер,

5) практикалық дағдылар деңгейі ...

Н.И. Шевандрин өзінің негізгі әлеуеттерін жіктеуінде шығармашылық әлеуетті бөлек қояды - ол барлық басқаларын біріктіреді:

1) танымдық әлеует;

2) моральдық-этикалық әлеует;

3) коммуникативті әлеует;

4) эстетикалық әлеует. Біздің көзқарасымыз бойынша, дизайнер шығармашылығының шекарасы қалыптасқан жеке және кәсіби қасиеттермен, туа біткен психикалық сипаттамалармен және дизайн бұйымдарын жобалау кезінде қол жеткізген білім мен дағдылардың деңгейімен, яғни шеберлікпен белгіленеді.

Біз дизайнердің келесі психикалық ерекшеліктерін бөліп көрсетеміз: - дамыған визуалды қабылдау, - көлемді визуалды есте сақтау (эйдетизм), - кеңістіктік қиял. Дизайнер өзінің шығармашылық идеяларын аудару шеберлігіне ие болуы керек. Жобаларды іске асырмау, әдетте, бос тұрған адамды сипаттайды. Дизайнер, керісінше, өз бейнелерін қағазға нақты жеткізе білуге ​​дағдыланған.

Біздің көзқарасымыз бойынша дизайнерде дизайнерлік ойлау мәдениеті болуы керек. Арнайы әдебиеттерде біз бұл тұжырымдаманың нақты сипаттамасын таба алмадық. Оның не екенін анықтауға тырысайық. Педагогикалық сөздікте Г.М. Коджаспирова мен А.Ю. Коджаспировтың «ойлау мәдениеті - бұл адамның ақыл-ой әрекетінің техникасын, нормалары мен ережелерін игеру дәрежесі, бұл тапсырмаларды (мәселелерді) нақты тұжырымдай білу, оларды шешудің ең жақсы әдістерін (жолдарын) таңдау, негізделген тұжырымдарды алу және осы тұжырымдарды практикада дұрыс пайдалану қабілетінде көрінеді; ойлау мәдениеті кез-келген қызмет түрінің зейінін, ұйымдастырылуын, тиімділігін арттырады».

В.Ф. Кригер дизайнның ойлау мәдениетінің интегративті сапасын тұтастық сияқты атап көрсетеді. Сонымен қатар, ол дизайнерге тән шығармашылық ойлаудың ерекшеліктерін ашады: құрылымға көзқарас, жаңа нәрсеге деген көзқарас, білім, білік және дағдыларды беру мүмкіндігі, іздеудің алғашқы стратегиясынан жаңасына ауысудың қарапайымдылығы. Оның көзқарасы бойынша «бейнелердегі ойлау» графикалық модельдеуді жобалау әдісінің ерекшелігі - кең дамыған кеңістіктік қиялды қолдану қажеттілігі және өзінің қарапайым әрекеттерін қарапайым графикалық бейнелерде көрсету мүмкіндігі. Н.В. Воронов идеяның сұлулығын дизайнерлік ойлауда бейнелейді. Ол кейбір ою-өрнектер үшін форманың сұлулығы мүлдем қажет емес деп санайды. VNIITE шығармалары шығармашылық дизайнерлік ойлаудың эстетикалық және көркемдік түсіну сияқты маңызды ерекшеліктерін көрсетеді: «Іс жүзінде пайдалы объектілерді қалыптастыру әлеуметтік қажеттілікті барлық күрделілігімен оңтайлы құралдармен қанағаттандыру міндетімен анықталады. Сонымен бірге пайдалылықты, күштілікті, сұлулықты жинақтап емес, олардың эстетикалық және көркемдік түсінуіне негізделген формаға әсер ететін көптеген факторларды біріктіру қажет. Бұл дизайнердің жұмысын инженерлік жобалаудан ажыратады».

Ғалымдардың пікірлері жобалық ойлау мәдениетінің ажырамас элементі жобалау әдістерін меңгеру болып табылатындығына қайнайды. Бұған білім мен жобалау принциптері де кіреді деп ойлаймыз. Кәсіби дүниетаным дизайнерлік ойлау мәдениетінің ажырамас элементі сияқты. Оның ерекшеліктерін ашып көрсетейік. Л.Н. Безмоздин дизайнды мақсат қою және рухани-практикалық іс-әрекет процесі ретінде қарастырады: «Трансформациялық жобалау қызметінің рухани компоненттері жобалау кезеңіне түседі. Мұнда адамның қажеттіліктері мен қызығушылықтарын анықтау негізінде қызметтің мақсаттары үйреніліп, қалыптасады. Мақсатты құру адамның танымдық және құндылыққа бағытталған әрекетін білдіреді. Трансформативті іс-әрекет өзінің идеалды деңгейінде коммуникативті қызметпен де қолдау табады. Сондықтан дизайнды адамның рухани және практикалық әрекеті деп атауға болады. Трансформациялық қызметтің жобалау кезеңі бізге заттың болашақтағы жұмысының «сценарийін» модельдік-символикалық түрде «ойнауға» мүмкіндік береді және сол арқылы оның нақты жетілдірілмеген кезеңін нақты өмір жағдайында емес, дизайнның даму кезеңінде анықтайды және жояды ». Дизайнда нормативтік және шығармашылықтың арақатынасы маңызды. Нормативті сәт - бұл қазіргі уақыттың мінсіз үлгілері ретіндегі стандарттар, шығармашылық сәт дегеніміз - жаңа, анағұрлым жетілдірілген үлгі іздеу. Дизайн бүгінгі күннің мінсіз моделінен болашақтың идеалды моделіне өтуге мүмкіндік береді. Стандарт - бұл өткен және қазіргі тәжірибені формализациялау. Сонымен қатар, бұл қолданыстағы жүйенің шеңберінен шығу қажеттілігімен байланысты жаңа, анағұрлым жетілдірілген үлгі іздеудің бастапқы нүктесі. Дизайн болашаққа барлаушы және шығармашылықты ынталандырушы рөлін атқарады. Ол динамикалық жүйеге заманауи өндірістің нақты мүмкіндіктерін ғылыми ой мен көркем қиялдың шығармашылық ізденісімен байланыстырады.

Ескі стандарттан жаңаға ауысу осы сәтте шығармашылық және деструктивті принциптердің болуын білдіреді. Жаңа әрдайым жетілдіріліп отырады, ал ескіні қабылдамау көбінесе қолданыстағы идеялар мен әрекет ету тәсілдерін бұзу болып табылады. Қолданыстағы объективті орта мен қоғамның қазіргі талаптары арасындағы қайшылық прогрестің қозғаушы күшін құрайды. Бұл дизайнерлік қызметтің тағы бір ерекшелігін анықтайды: қайшылықтарды, стереотиптерді дизайнердің дүниетанымы құрылымының құрамдас бөлігі ретінде шешу. Пәндік ортаны жобалау процесінің қиындығы мынада: дизайнер заманауи мәліметтерге сүйене отырып, оның болжамдары дұрыс болған жағдайда ғана пайда болатын нәрсенің болашақ күйін болжауы керек. Жобаның түпкілікті нәтижесі туралы болжамдар оған жету құралдары зерттелмей тұрып жасалуы керек. Дизайнер оқиғаларды әсерден себептерге дейін, берілген дизайнның әлемге күтілетін әсерінен оқиғалар тізбегінің басталуына дейін кері тәртіпте қадағалауға мәжбүр, нәтижесінде осы әсер пайда болады. «Жасанды орта» арқылы қоғам өмірінің идеалды болашақ күйін болжау дизайнерлік қызметтің эстетикалық сипатының ерекшелігін анықтайды. Л.С. Сысоева кез-келген шығарманың эстетикалық деп аталуға құқылы еместігін көрсетіп, қызметтің эстетикалық табиғатын анықтайтын маңызды сәттерді бөліп көрсетеді. Адам сұлулық заңдары бойынша жасау үшін оның саналы эстетикалық мақсаты болуы керек және белгілі бір эстетикалық дайындыққа ие болуы керек, ол жай философиялық-эстетикалық емес, практикалық тұрғыдан көркем болуы керек. Мұндай дайындық дизайнердің арнайы көркемдік білімімен қамтамасыз етіледі. Сонымен, еңбектің эстетикалық мазмұны мыналармен анықталады:

1) адамның белгілі бір қажеттілігін білдіретін белгілі бір мақсаттың эстетикалық деп аталуы;

2) пән және көркем еңбек құралдары; белгілі бір көркемдік тақырыпта көрінетін еңбек өнімі;

3) көркемдік білім беру.

**Кәсіби дизайнерлік дүниетаным** дизайнерлік ойлау мәдениетінің элементтерінің бірі болып табылады және мамандарды даярлау сапасын анықтайды. Дизайн қызметінің принциптерін басшылыққа ала отырып, біз кәсіби дизайнер өз қызметін келесі ұғымдардың призмасы арқылы өзгертеді деп есептейміз, атап айтқанда дизайн:

өмір салтын қалыптастыру құралы;

білім беру құралы;

табиғатты үнемдейтін өнім;

адамның денсаулығы мен жайлылығына қамқорлық;

адамның тұсаукесері;

қажеттіліктерді реттеуші;

эстетикалық талғамды қалыптастыру;

болжау және модельдеу құралы;

тұжырымдама құралы; идеялар ойыны;

қайшылықтарды шешу;

стереотиптерді жою.

Бұл тұжырымдамалар дизайнердің дүниетанымын қалыптастырады, бұл маман моделінің ажырамас бөлігі болып табылады.

Жоғарыда аталған материалдарды қорыта келе, **дизайнерлік ойлау мәдениетінің келесі компоненттерін бөліп көрсетейік:**

білімді, дизайнды жобалау принциптері мен әдістерін меңгеру;

бейнелерде ойлау;

дизайн дүниетанымы.

Осыған сүйене отырып, біз келесі тұжырымдаманы тұжырымдаймыз:

дизайнерлік ойлау мәдениеті - бұл дизайнерлік дүниетанымға, білімге, принциптерге, жобалау іс-әрекетінің әдістеріне, көркем образдар жасауға қабілеттілік.

Осылайша, біз дизайнердің арнайы моделін жасадық. Бұл модель келесі компоненттерден тұрады: жеке және кәсіби қасиеттер; нақты психикалық сипаттамалар; дизайнерлік ойлау мәдениеті. Бұл модель университеттік жобалау білімінде басшылыққа алынуы керек идеалды нақтылайды.

**Лекция 14. ШЫҒАРМАШЫЛЫҚТЫҢ НЕГІЗГІ КАТЕГОРИЯЛАРЫ**

Бүгінгі күні білім берудің алдында ең күрделі міндет тұр - күрделі, үнемі өзгеріп отыратын шындықта өз орнын таба білетін мәдениетті, шығармашыл тұлға тәрбиелеу. Дизайнер үшін шығармашылық қоғам мүшесі және суретші ретінде екі есе маңызды. Б.Любимов пен Н.В. Видинеев Жаратушы адамға өзінің мәні бар бөлшектерді - өмірдің барлық түрлі салаларында жасампаздық пен шығармашылықтың ерік-жігерін сыйлады деп тұжырымдайды. Егер барлық қарапайым ойлау имманентті шығармашылық сипатта болмаса, кәсіби шығармашылық ойлауды қалыптастыру мүмкін болмас еді. Өмірдің кез-келген саналы әрекеті сонымен бірге шығармашылық болып табылады. О.И. Нестеренко шығармашылықты ойдың белгілі шеңберден шығуы ретінде анықтайды. Шығармашылық идеялардың тууына ең жақсы негіз - бұл жеке тәжірибе (белсенді дайындық). Пассивті оқу оқылым, тыңдалым, ойлау сияқты жанама тәжірибені ұсынады. Шығармашылық жаңалықтарды көбінесе қиялға ерік бере алатын, бірақ уақытында практикалық қорытынды жасай алатын адамдар жасайды. Шығармашылық қиялды дәстүрдің бұғауынан лақтырып, сынға қарсы иммунитетті дамыта отырып - «ол жұмыс істемейді» деп қана жұмыс істеуге және «мүмкін емес» жағдайға жетуге болады. Шығармашылықтың виртуалды өнімі - бұл көркем образ - сөзбен, музыкамен немесе ойлау түріндегі бояулармен бейнеленген эмоционалды тромб.

Шығармашылықтың нақты өнімі - бұл өнер туындысы. Көркем шығарма келесі қажетті компоненттерден тұрады: 1) ой; 2) эмоциялар; 3) мәтін, эскиз, музыка және т.с.с объективтендірілген форма; 4) құрылым; 5) құрамы.

Шығармашылық процестің кезеңдері.

1. Мазасыздық пен проблеманы анықтау (проблеманың депрессиялық шұңқыры).

2. Қосымша ақпаратты іздеу және жинау.

3. Инкубация - идеяны жүзеге асыру (сана мен подсознание жұмысы).

4. Инсайт - көрегендік (санадан тыс ерітіндіні санаға шығару).

5. Шешімнің дұрыстығын, оның қолданыстағы шарттарға немесе талаптарға сәйкестігін тексеру.

Шығармашылық психологиясын зерттеушілер суретшілермен сұхбаттаса отырып, жаңалық ашудың, шабыттың, шабыттың алдында белсенділік объектісін терең зерттеу, мидың қарқынды жұмысы және ұзақ ойлау процесі келеді деген қорытындыға келді. Шабыт өздігінен жүретін процесс емес; ол бейсаналық түрде ассоциациялардың санаға ие болмауына және мидың оралған ақпаратпен ойлануына байланысты жүреді.

Сондықтан шабыт мәселеге қатты назар аудару арқылы туындауы мүмкін. Түсінік күтпеген жерден сыртқы түрткінің, импульстің нәтижесінде пайда болады. Бұл саналық жұмыстың нәтижесі. Жеміссіз талпыныстармен адам өзінің алдындағы тапсырмадан алшақтайды, оның санасына тыныштық береді, ал саналылық осы уақытта белсенді түрде жұмыс істейді, шешім іздейді, оны табады және шешілетін жағдайға ұқсас сыртқы жағдай пайда болған кезде оны сана бетіне береді. Ойлар бір-бірімен резонанс тудырады, сондықтан жарқын эмоционалды фон пайда болады.

Шығармашылық тұлғаны қалыптастыруға ықпал ететін факторлар. Шығармашылық психологиясы бойынша әр түрлі материалдарды талдай отырып, біз келесі факторларды анықтадық: 1. Табиғи бейімділік. 2. Даму ортасы. 3. Шығармашылық орта. 4. Қарқынды психикалық және физикалық жаттығулар. 5. Ерте даму. 6. Сыншыл қарсыластардың болуы. **7. Терең эмоционалды тәжірибе.**

Шығармашыл адамның қасиеттері.

Жаңалыққа ұмтылу.

Ұтқырлық.

Реактивтілік;

Икемділік.

Ойлаудың алшақтығы (бірнеше шешімді табу және жақсысын таңдау мүмкіндігі). Панорамалық ойлау (мәселеге әсер ететін факторларды кеңінен қамту).

Батылдық (қорқыныш шығармашылықпен үйлеспейді).

Қызмет.

Экстравагант.

Эстетикалық талғам.

Бостандыққа ұмтылу.

Мақсатқа жету барысында қиындықтар мен кедергілерді жеңе білу (қиындықтар арқылы - жұлдыздарға).

Үлкен жұмыс.

Бұдырларға немқұрайлылық.

Қанағаттанбау - дамудың шарты;

Өзін-өзі растау қажеттілігі;

Өте компенсация (қабілеттің жетіспеушілігін жою және оны жетілдіруге жеткізу); Сублимациялау мүмкіндігі (кез-келген энергияны шығармашылыққа айналдыру); Моральдық,

физикалық,

материалдық,

теориялық кедергілерді жеңе білу.

**Шығармашылыққа кедергі.**

Әдеттің күші.

Ескі идеядан бас тарту немесе түзету қиындықтары.

Тар практикалық тәсіл.

Қабілеттердің шектен тыс мамандануы.

Биліктің ықпалы.

Сыннан қорқу.

Ұйымдастырушылық кедергілер (шығармашылыққа жағдайдың болмауы).

**15. Дизайн теориясының негізгі тұжырымдамалары**

**Дизайн** - ғылымның, техниканың, өнердің интеграциясы негізінде пайда болған пәнаралық жоба қызметінің түрі.

**Жобалаудың гуманистік мақсаты** - адамның психофизиологиялық мүмкіндіктері мен табиғи ресурстарды ескере отырып, үйлесімді және үнемді пәндік орта құру арқылы табиғат пен адамға қамқорлық жасау.

**Дизайндың педагогикалық мақсаты** - үйлесімді дамыған тұлғаны қалыптастыру.

**Классикалық дизайн** - бұл сұлулық пен утилиталар теңдестірілген комплементарлы күйде болатын дизайн.

**Көркем дизайн** - бұл утилитарлық және техникалық сапалардан гөрі көркемдік-эстетикалық қасиеттер басым болатын дизайн.

**Инженерлік дизайн** - бұл көркем және эстетикалық қасиеттерден гөрі утилитарлық және техникалық қасиеттер басым болатын дизайн.

**Дизайн тұжырымдамасы** - бұл жасалынатын адамның құндылықтары мен қажеттіліктерін ескеруге негізделген мәтінде және эскизде тұжырымдалған жоба идеясы.

**Дизайндың педагогикалық әлеуеті** - бұл адамның үйлесімді даму мақсатын жүзеге асыратын білім беру және оқыту мүмкіндіктері.

**Үйлесімді дамыған адам** - ​​бұл сұлулық пен үйлесімділік заңдарына сәйкес материалдық және рухани мәдениетті қабылдай және жасай алатын адам.

**Үйлесімді объективті орта дегеніміз** - адамның материалдық және рухани қажеттіліктерін барабар қанағаттандыратын орта.

**Дизайн өнімінің сапалары (жобалау принциптері):** шығармашылық, эстетика, тиімділік, эргономика, экологиялық тазалық, өнімділік.

**Дизайндық инженерия** - бұл тұжырымдаманы, эскизді және дизайнерлік өнімді қамтитын процесс.

**Дизайн әдістері:** көркем безендіру, макет, салу, модельдеу (прототиптеу), қиял. **Кәсіби дизайнердің жеке және кәсіби қасиеттері:** шығармашылық, батылдық,

тәуелсіздік, жобалық рефлексия, коммуникативті құзыреттілік, жеке стиль.

**Дизайнердің психикалық сипаттамалары:** дамыған визуалды қабылдау, көлемді визуалды есте сақтау (эйдетизм), кеңістіктік қиял.

**Дизайнды ойлау мәдениеті** - бұл дизайнерлік дүниетанымға, білімге, принциптерге, жобалау іс-әрекетінің әдістеріне, көркем образдар жасай білуге ​​ие болу.

**Маман-дизайнер моделі**: жеке және кәсіби қасиеттер; нақты психикалық сипаттамалар; дизайнерлік ойлау мәдениеті.

**Күшейту** - бұл прототиптің құрылымын аздап жақсарту.

**Стайлинг (Сәндеу)**  (ағылшын стилінен - ​​стиль, сән) - прототиптің сыртқы түрленуі.

**Толық дизайн** - тікелей прототипі жоқ жаңа объектіні әзірлеу.

**Оқытудың мақсаты** - күрделі, үнемі өзгеріп отыратын шындықта өз орнын таба білетін мәдениетті, шығармашыл тұлға тәрбиелеу.

**Шығармашылық дегеніміз** - белгілі нәрседен тыс ой.