**МӨЖ жүзеге асыру күнтізбесі:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **апта** | Тақырыптар  | Сағат саны | Жоғары балл |
|  | №1 МӨЖ. Ассоциация әдісі | 6 | 15 |
|  | №2 МӨЖ. Фокалды объект әдісі. | 6 | 15 |
|  | №3 МӨЖ. Аналогия әдісі  | 7 | 15 |
|  | №4 МӨЖ. Жеке ұқсастық немесе эмпатия әдісі.  | 7 | 15 |
|  | №5 МӨЖ. Сахна әдісі | 6 | 15 |
|  | №6 МӨЖ. Фантастикалық аналогия. | 6 | 15 |
|  | №7 МӨЖ.Трансформацияланған аналогия немесе неология әдісі. | 7 | 15 |

**1. Ассоциация әдісі**

Ассоциация дегеніміз - бір көрініс екіншісін шақыратын немесе бір объект басқаға ұқсайтын бөлек көріністер арасындағы қатынас. Дизайнерлер, суретшілер және бейнелеу мен білімнің үлкен қоры бар шығармашылық адамдар ассоциациялау қабілеті жоғары дамыған. Ассоциацияларды қолдану арқылы, жатталған нысанды жақын немесе ұқсас нәрсемен байланыстыра отырып, затты есте сақтау оңайырақ болады. Дизайнерлер ассоциациясы оның қоршаған шындықтың көп жақты құбылыстарын бейнелейтіндігінен, одан формалар, құрылымдар, қызығушылық текстураларын алып, олар мен оның қызметінің объектісі арасындағы байланыстарды құруында көрінеді. Осылайша, ол жаңа идеяларды, композицияларды, объектілерді жасайды. Мысалы, заманауи архитектураны, жиһазды, керамиканы, киімді жасау кезінде дизайнерлер көбінесе био объектілерінен шабыт алады. Олардың формаларын, құрылымдарын, текстураларын заманауи технологиялармен біріктіру арқылы жаңа таңқаларлық және қызықты объектілер алынады.

Дизайнер абстрактілі құбылыстарды - музыканы, кескіндемені, архитектураны, сананың, арманның еркін ағымын қолдана алады. Олар идеяларды дамытуға жарқын эмоционалды серпін береді. Дизайнер психологиялық құбылыстарды импульс ретінде қолдана алады; ол қиял жағдайларының атмосферасына, осы жағдайларда сезілетін эмоцияларға назар аударады және оларды объектінің графикалық шешімдеріне айналдырады. Ассоциация әдісі дерексіз қиялды дамытуға арналған. Оны игеру дизайнердің ассоциативті ойлау қабілетін дамытады және оны қоршаған нәрсенің бәрінен идея табуға мүмкіндік береді. Дизайн бағыттарының бірі - сәндеу - затты үстірт өзгерту, сәндік бояумен немесе ерекше формамен безендіру немесе белгілі бір ассоциацияларды құру үшін гипертофияланған функционалды бөлшектер, бірдеңе туралы еске салу. Ассоциация әдісін қолдана отырып, дизайнер объектіге жаңа имидж беру, тұтынушының назарын аудару және оны қызықтыру мақсатында жаңа «киіммен» дизайнерлік нысанды «киіндіреді». Ассоциация әдісі көптеген басқа шығармашылық әдістерде қолданылады: аналогия, стилизация, фокустық нысандар, ми шабуылы, үйлесімсіз, гиперболизация, ойындар, мультфильмдер.

**Бақылау сұрақтары**

1. Ассоциацияның дамуына не ықпал етеді?

2. Ассоциация процесі қалай жүреді?

Тапсырмалар

1. Кез-келген жарқын ассоциацияның дизайн объектісін жасаңыз.

2. Өзіңіздің сүйікті музыкаңызбен бірге дизайн объектісін жасаңыз.

**2. Фокалды объект әдісі.**

Ассоциациялар дизайнер шындықтың жарқын әсерімен «қаныққан» кезде өздігінен құрылады, ал олар жаңа кескіндерге тегіс енеді. Белгілі әлемдік дизайнерлер жаңа әсерлермен «қанықтыру» үшін әлемді аралайды, мұражайларды аралайды, басқа ұлттардың мәдениетін, көркем альбомдарын зерттейді. Белгілі бір сәтте мұндай жағдайлар болмаған кезде және дизайнердің алдында жаңа нәрсе жасау міндеті тұрса, ол ең қарабайыр әдісті - фокалды нысандар әдісін қолданады. Әдістің атауы дизайнердің назарын белгілі бір жобалау объектісіне немесе жаңа кескін немесе интерпретация жасау керек объектінің бөлшектеріне бағытталғандығымен анықталады. Содан кейін дизайнердің назары кездейсоқ таңдалған 3-5 объектіге аударылады, олар дизайнердің көзқарасы бойынша, немесе «ойда кездейсоқ қалқып жүрген ойларда» болады. Сіз сондай-ақ кез-келген кітапты ашып, кездейсоқ 3-5 зат есімді таңдай аласыз, суретті журналды алып, қандай-да бір бейнеден шабыт ала аласыз. Осыдан кейін дамыған объект кездейсоқ таңдалған кескінмен немесе оның жеке сипаттамасымен біріктіріледі.

 Әдістің идеясы мынада: егер басқа кездейсоқ таңдалған объектілердің атрибуттары жетілдіріліп жатқан объектіге берілсе, онда күтпеген бейнелі, конструктивті немесе технологиялық шешімдер саны күрт өседі. Фокустық объект әдісі алгоритмі келесі процедураны анықтайды:

1. Фокустық нысанды таңдау.

2. Үштен беске дейінгі кездейсоқ заттарды таңдау.

3. Әрбір кездейсоқ объектінің сипаттамаларын құрастыру және кез-келген сипаттаманы беру: форма, құрылым, құрылым, түс немесе технология қызығушылық тудыратын объектіге.

4. Фокустық объектіге кездейсоқ объектілердің ерекшеліктерін қосу арқылы идеяларды қалыптастыру.

5. Еркін бірлестіктермен алынған комбинацияларды әзірлеу және нақтылау.

6. Алынған идеяларды бағалау және пайдалы шешімдерді таңдау.

**Бақылау сұрақтары**

1. Дизайнердің идеясының дамуына қандай түрткі болуы мүмкін?

2. Жаңа дизайн объектісін құруға қандай серпіндер шабыттандырады?

Тапсырмалар

1. Қоршаған ортаның кез-келген нысанын пайдаланып, дизайн объектісін жасаңыз.

2. Қол жетімді журналдағы кез-келген кескінді пайдаланып, дизайн объектісін жасаңыз

**3. Аналогия әдісі**

Бұл әдіс ассоциативті ойлау заңдарына негізделген. Егер ассоциация әдісі - бұл жобалау объектісі басқа затты еске түсіретін әр түрлі объектілердің еркін бірігуі болса, онда аналогия әдісі дәйексөз келтіру, жобаланған объектіде басқа салалардың объектілерінің ұқсас конструктивті, технологиялық және бейнелі шешімдерін қолдану болып табылады. Аналогия әдісінде сипаттамалық белгілер ауыстырылады және басқа объектілерден ауысады. Тасымалдауды келесідей түрде жүзеге асыруға болады:

материалды, текстураны, өрнекті, түсті беру,

технологияны беру,

құрылысты трансферттау,

кескінді, форманы, декорды беру - стильдеу.

**Бақылау сұрақтары**

1. Аналогия әдісі мен ассоциация әдісінің айырмашылығы неде?

2. Дизайнер объектінің қандай сипаттамалары бойынша аналогияларды қолдана алады? Тапсырма

1. Сәулеттік құрылымды қолдана отырып, интерьер нысанын жобалаңыз.

2. Интерьер нысанын өзіне тән емес пішінді қолданып жобалаңыз.

**4. Жеке ұқсастық немесе эмпатия әдісі**

1. Бұл әдіс өзін жобаланатын объектімен сәйкестендіруден тұрады. Дизайнер жақсартылып жатқан өнімнің бейнесіне үйреніп, оның жұмыс жасау жағдайына бойлауды және осыдан туындайтын сезімдерді, жұмысының сәтті немесе сәтсіздігін елестетуге үйренуі керек. Бұл проблеманы шешуге байланысты, бірақ әдетте назардан тыс қалатын бірқатар факторларды анықтауға мүмкіндік береді.

2. Тұтынушының нақты имиджіне арналған жобалау объектісін жобалау кезінде іс-әрекет процестерін тиімді ұйымдастыруды қамтамасыз ететін толыққанды объектіні құру үшін оның қызметінің шарттарына үйрену қажет.

**Бақылау сұрақтары**

Эмпатия әдісінде дизайнер қандай театр сапасын қолданады?

Бұл сапа қандай мүмкіндіктер ашады?

**5. Сахна әдісі**

Бұл ойдан шығарылған жобалау әдісі. Ол жеке және фантастикалық аналогия әдістерінде техника ретінде қолданылады. Жеке ұқсастығы бойынша дизайнер дизайн объектісіне немесе клиенттің бейнесіне үйреніп, оның санасында объект жасалынған жағдайды ойнатады. Қиял-ға ұқсастықта дизайнер өзін немесе ойдан шығарылған кейіпкерді қиял жағдайында орналастырады. Сол сияқты, объектіні жобалайтын нақты жағдайларда да өзін орналастыру қажет. Сахналау әдісі қоршаған орта жағдайлары мен ықтимал психологиялық атмосфераны түсінуге және осы жағдайдағы объект ойынын елестетуге көмектеседі.

**Бақылау сұрақтары**

1. Неліктен дизайнер фантастикалық нысандарды ойлап табады?

2. Неліктен дизайнер өзін қияли ортаға салуы керек?

**6. Фантастикалық аналогия**

Фантастикалық аналогия әдісі дизайн нысанын әзірлеу кезінде фантастикалық немесе парадоксалды бейнелерді пайдаланудан тұрады, оны ерекше формада «киіндіреді» [5]. Сіз өзіңіздің қиялыңызды босату үшін затты ғарыш жағдайында немесе басқа планеталардың жағдайында орналастыра аласыз. Бұл әдіс психологиялық кедергілерді жеңу қабілетін дамытады, ойлау инерциясын бейтараптандырады, батылдыққа және дизайнерлік идеяларды еркін айтуға үйретеді. Бұл нақты жағдайлардан мүмкіндігінше абстракциялау және қиялды еркіндікке жіберу үшін жасалады.

**Бақылау сұрақтары**

1. Фантастикалық аналогия әдісінде сыни бағалау қажет пе?

2. Фантастикалық идеяларды күнделікті өмірде қолдану қаншалықты қажет?

**7. Трансформацияланған аналогия немесе неология әдісі**

Бұл ұқсастықтан алынған әдіс, оларды түсіндіру кезінде басқа адамдардың идеяларын қолдану. Сіз басқалардың идеяларын таза күйінде қолдана алмайсыз. Оларды түрлендіру, авторлық құқыққа өзгерістер енгізу, жаңа материалдарды, технологияларды қолдану, қайта құру, түрлі-түсті шешім қажет. Қарыз алу барысында келесі сұрақтарды қою керек (және жауап беру керек): прототипте нені өзгерту керек? прототипінде нені жақсартуға болады? қалайша? прототипі туралы не қызық? оны өз мақсатыңызға қалай пайдалануға болады? Прототипті қолдана отырып, өзгертусіз қарыз алу кәсіби жанжалға және плагиат үшін айыптауларға толы. Екінші жағынан, сән - бұл психологиялық шамадан тыс қанықтыру пайда болғанға дейін нақты идеяларды алу және көбейту.

Неология әдісі басқа адамдардың идеяларын (сән журналдары, көрмелер, сән көрсетілімдері, дүкендерге, бутиктер, көтерме базарларға бару) іздеуде, олардың артықшылықтары мен кемшіліктерін мұқият талдаудан тұрады. Бұл әдісті қолдану басқа біреудің дизайнерлік тәжірибесін пайдаланып қиын мәселені шешуге мүмкіндік береді. Бұл тапсырманы басқа дизайнерлер қалай шешіп жатқанын көру қажет, олардың жолдары өзгертілген немесе мүлдем жаңа идеяларды алға тартуға түрткі бола алады. Басқа біреудің тәжірибесін қолдана отырып, дизайнер одан әрі жұмыс істеу үшін серпін алады.

**Бақылау сұрақтары**

1. Дизайн кәсіпқойлығын дамытудың қай кезеңінде бұл әдіс маңызды?

2. Сіз үшін беделді дизайнерлер қалай аталады?

Тапсырма Кез-келген 2-3 дизайн нысанын түрлендіріңіз немесе өзгертіңіз.