

ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА, НАУКИ И ТЕХНИКИ

ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЙ МАТЕРИАЛ

Доцент кафедры инженерной графики и компьютерного дизайна

Марков В.А.

Тема 2

■
Практический дизайн

ПЯТЬ ПЕРВЫХ самых распространенных ОШИБОК В ДИЗАЙНЕ

Неразборчивость.

Нечитаемые шрифты победили в рейтинге ошибок с огромным преимуществом, получив вдвое больше голосов, чем второй номер в списке. Две трети пользователей, которые жалуются на шрифты, недовольны их слишком малым размером, а остальные — низким контрастом шрифта и фона.

Нестандартные ссылки.

Ссылка — это главный интерактивный элемент на странице. Нужно соблюдать общепринятые представления о том, как должна выглядеть ссылка: нужно выделять ссылки цветом и подчеркивать их (и не подчеркивать другой текст), выделять просмотренные ссылки, избегать использования JavaScript или других нестандартных технологий, не открывать ссылки в новом окне (кроме файлов PDF и тому подобных исключений), информировать пользователя о том, что он увидит при переходе по ссылке.

Флэш.

На третьем месте по недовольству пользователей находится флэш. Сайты и инструменты навигации, сделанные во флэше, по-прежнему остаются очень неудобными и непривычными для пользователей.

Контент, написанный не для веба. Это тоже чрезвычайно раздражает, когда натыкаешься на отдельные страницы или целые сайты, словно переписанные из книги. Веб-страницы должны быть короткими и удобными для беглого просмотра.

Плохой поиск.

Если все остальные относительно легко исправить, то для улучшения полнотекстового поиска по сайту может потребоваться установка специального ПО. Это действительно стоит того, потому что поиск — фундаментальная компонента человеческого поведения в онлайне.

ПЯТЬ ВТОРЫХ самых распространенных ОШИБОК В ДИЗАЙНЕ

Несовместимость браузеров.

Многие веб-разработчики до сих пор не проверяют свои сайты на совместимость с альтернативными браузерами, хотя каждый десятый пользователь в интернете не использует Internet Explorer.

Нескладные формы.

Да, люди часто жалуются на изобилие различных форм, которые зачастую содержат излишне большое количество ненужных вопросов. Тут можно посоветовать оставить в опросниках только самые важные вопросы, а остальные сделать необязательными для ответа, максимально внедрить автозаполнение, переводить курсор в первое поле формы, когда открывается страница (это экономит один клик).

Нет контактной информации или информации о компании.

Действительно, многие сайты в интернете как будто созданы анонимно. Телефонный номер и адрес электронной почты на сайте должны быть обязательно, а желательно еще разместить физический адрес, потому что с излишне скрытой компанией никто не захочет иметь дело.

«Замороженная» разметка и страницы фиксированной ширины. Здесь две проблемы:

на больших мониторах страница превращается в узкий столбик текста, а на маленьких может потребовать неудобной горизонтальной прокрутки;

правая часть страницы может не поместиться на страницу при распечатке на бумаге.

Неправильное масштабирование фотографий.

На самом деле десятое место заняли всплывающие окна, но Якоб Нильсен самолично поместил сюда проблему с фотографиями, потому что со всплывающими окнами и так все понятно — это самая ненавистная рекламная техника. А вот с фотографиями интересный вопрос. Дело в том, что в электронной коммерции очень важно продемонстрировать товар во всех подробностях. На фотографиях товара обязательно должна быть функция зуммирования, которая показывает фотографию увеличенного размера. К сожалению, на многих сайтах функция неправильно реализована, например, недопустимо при зуммировании показывать ту же самую фотографию.

ДИЗАЙН АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

ДИЗАЙН АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

– искусство проектирования предметно-пространственной среды, имеющее целью оптимизацию функциональных процессов жизнедеятельности человека и повышение ее эстетического уровня.



Композиция составляет генеральный смысл процесса проектирования, является инструментом формирования среды не только как разумного ответа на прагматические запросы, но и как произведения, несущего столь необходимый людям заряд эстетического содержания.

дизайн архитектурной среды

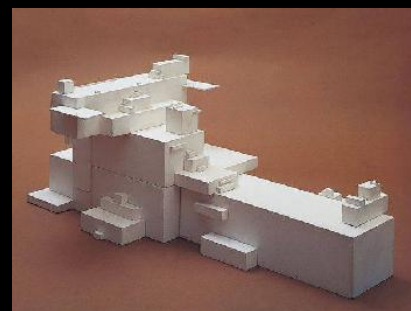


Дизайн архитектурной среды – вид проектирования, связанный с постановкой и решением особого типа проектных задач, отличающихся комплексным использованием средств пространственной и предметной организации среды обитания в самых различных сферах – от жилой до социально-культурной.

Будучи направлен на эстетическое формообразование условий жизни, синтезируя архитектуру и известные формы дизайна, он отличается от них как по предмету деятельности (объекту проектирования и характеру обеспечения жизненных процессов), так и подходом к решению проектных задач).

Ландшафтный дизайн, макетирование

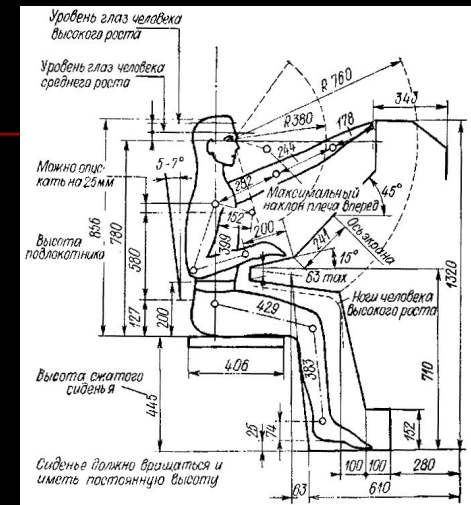
Особенность **ландшафтного дизайна** – динамичность слагающих его материально-пространственных форм и явлений – рельефа, водных систем, климатических условий, растительного и животного мира, часть которых является «живыми» природными структурами, обладающими способностью рождаться, развиваться, стареть и умирать.



МАКЕТ – пространственный объект, воспроизводящий визуальные или отдельные функциональные характеристики изделия (сооружения, комплекса).

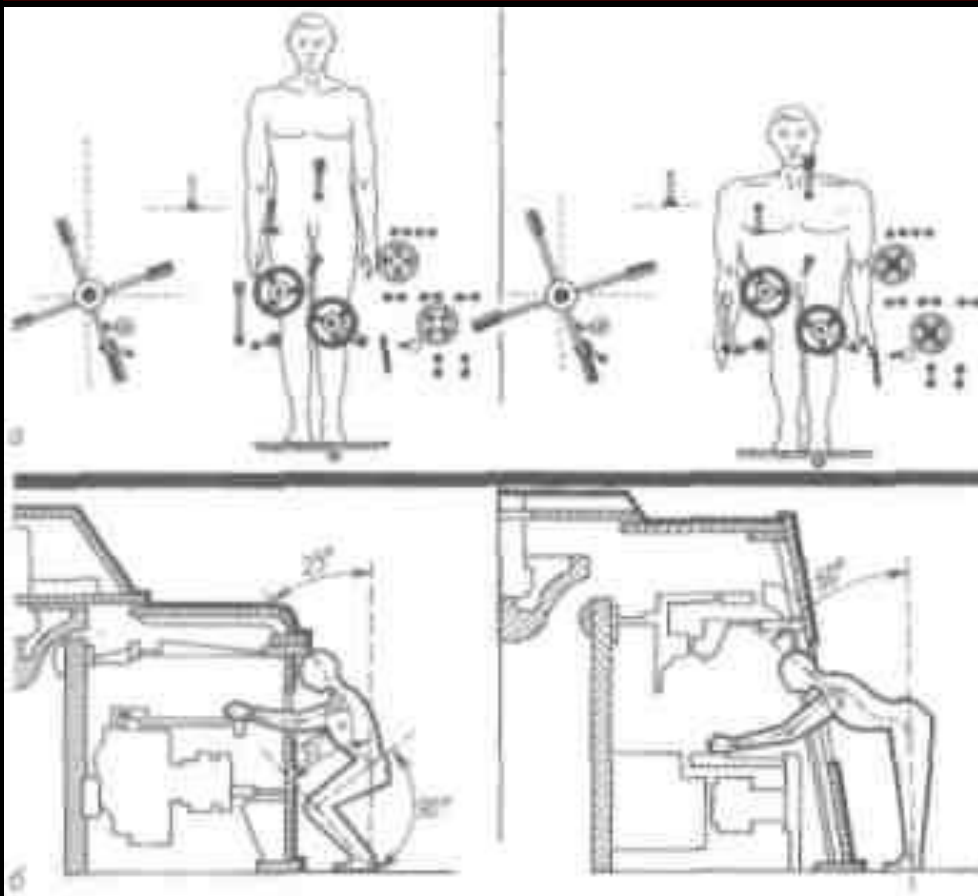
Понятие эргономики в дизайне

ЭРГОНОМИКА – дисциплина, изучающая объективные характеристики человеческого организма (антропометрические, биомеханические, физиологические, психологические) с целью оптимизации его взаимодействия с изделием или средой.



В дизайне архитектурной среды Эргономика стала, по сути, краеугольным камнем его методологии, т.к. именно она является соединительным звеном между понятиями «среда» (конечный продукт проектного творчества) и «человек» (заказчик и потребитель среды).

Понятие эргономики в дизайне

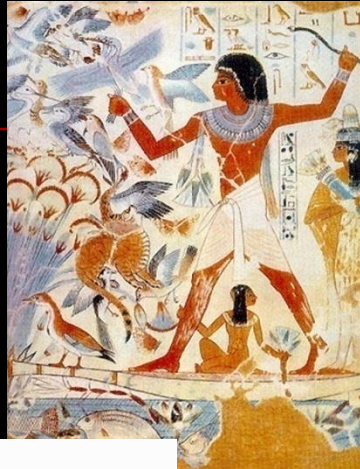


Эргономические ошибки в дизайне:

а) размещение органов управления станком не соответствует размерам и пропорциям человеческой фигуры;

б) технологические окна оборудования не приспособлены к кинематике движений человека.

Мода и дизайн, ЦИКЛИЧНОСТЬ В МОДЕ



Важная особенность мода – **периодичность «возвращения» на общественную арену уже наработанных форм (в дизайне одежды – примерно каждые 20 лет)**, желанием вновь прикоснуться к эстетическим ценностям традиционного прошлого (разумеется, с необходимыми поправками, вытекающими из изменившихся обстоятельств жизни).

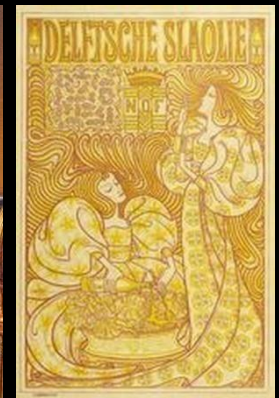
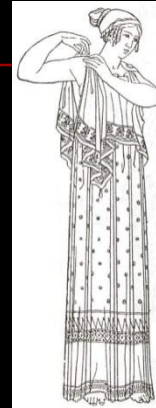
Другая особенность – сильная зависимость от свойств, в т.ч. **визуально-декоративных, материалов дизайн-проектирования.**

Таковы «внезапное» распространение искусственных «нетканых» материалов в дизайне одежды, активное использование пластика в мебели 60-х годов прошлого века.

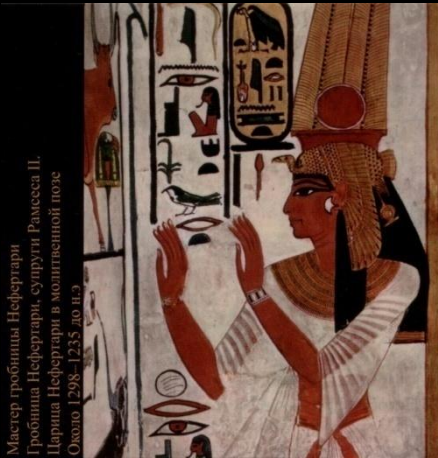
Часто слепое, непрофессиональное следование Моды ведет к безвкусице, резкому ухудшению качества дизайнерских изделий, кичу.

МОДА И ЭПОХА

МОДА – внешние проявления культуры, в наибольшей степени воспринимающие изменения в жизни социума и, вследствие этого, наиболее изменчивые. Мода проявляется в стилистическом решении изделий, поведении групп людей, а также в массовых вкусах и, соответственно, в критериях оценки явлений общественной и дизайнерской практики.



СТИЛИ И МОДА



Мастер гробницы Нефертари
Гробница Нефертари, супруги Рамсеса II.
Царица Нефертари в молитвенной позе
Около 1298–1235 до н.э.



Эдуард Мане
Портрет мадам Мишель-Левин
1882



Джонатан Карсон
Королева и госпожа Отофрэнс
1901

МОДА, как явление непродолжительное и относительно поверхностное, в дизайне находит отражение преимущественно в стайлинге, хотя учет ее требований является важным аспектом любого дизайнерского проектирования, особенно при организации сферы быта. И прежде всего при проектировании одежды, где мода стала доминирующим фактором смены форм и выработки вкусов общества.

СТИЛИ И МОДА

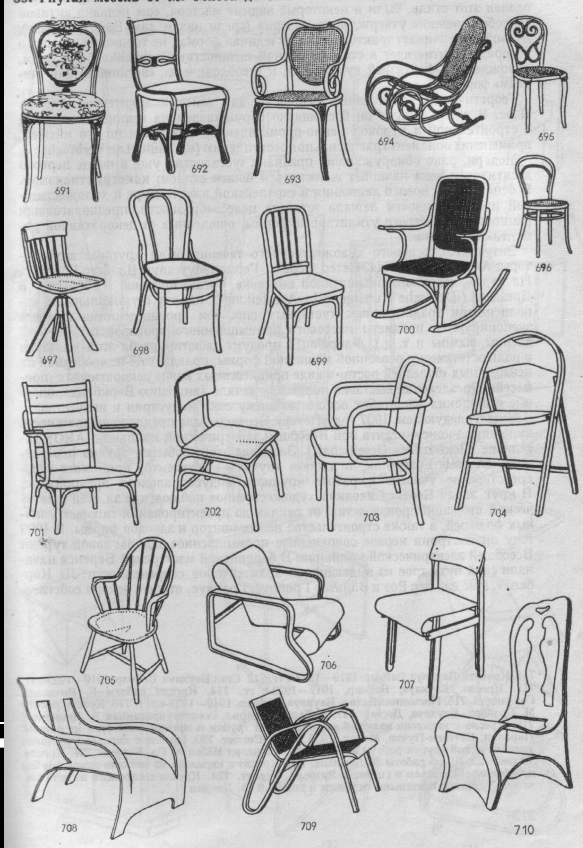


Дизайн и Маркетинг

LEVIS – Хрустальный дворец – Стулья Тонет

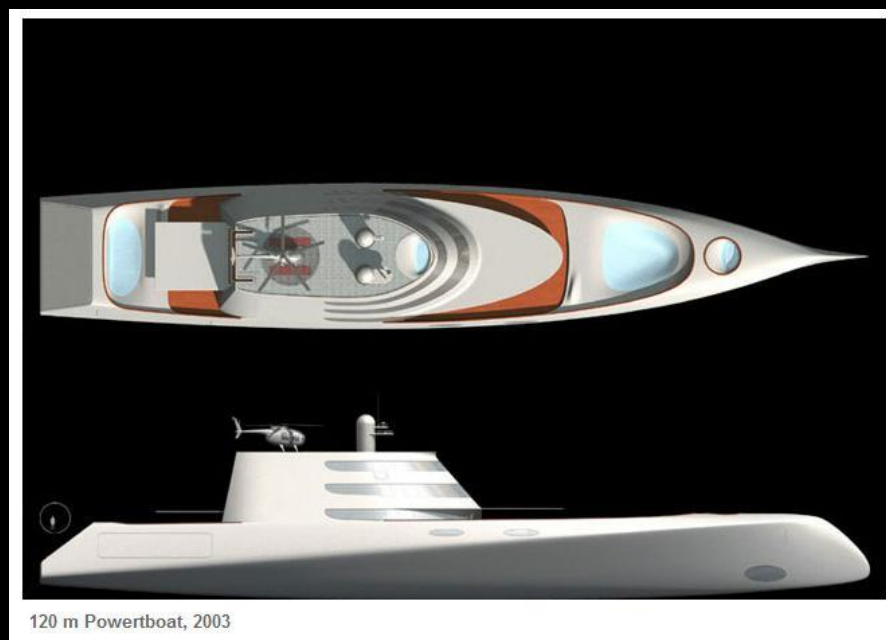
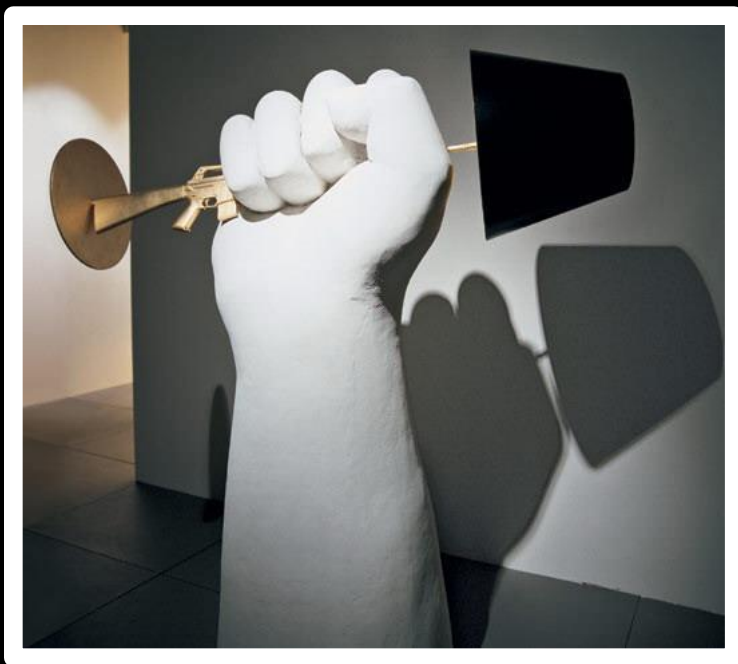
Развитие коммерческого дизайна в Америке 30-х годов XX века дало теории дизайна даже больше, чем деятельность «Баухауза»: американский дизайн вышел, наконец, за рамки чисто бытовой сферы, одновременно дав ценнейший опыт взаимосвязи с маркетингом.

59. Гнутая мебель от М. Тонета до 30-х гг. XIX века



Дизайн и Маркетинг

- **СТАРК Филипп** (1949) Париж -французский дизайнер-универсал, в течение четырех лет он занимал должность художественного директора в одной из крупнейших высокотехнологичных компаний – THOMSON, перевернув с ног на голову всю ее дизайнерскую и маркетинговую политику, чем помог компании осуществить прорыв не только на французском, но и на мировом рынке.



Дизайн и Маркетинг

Рон Арад - один из гениальных дизайнеров настоящего времени. С тех пор, как Рон Арад открыл свою мастерскую в конце 70х годов, на него обрушилась слава. Он был признан одним из ведущих дизайнеров своего поколения. Нестандартное использование материала, оригинальность концепций, экспериментирования с новыми технологиями породили уникальный дизайнерский стиль, который вдохновляет дизайнеров и внедряется в индустриальную отрасль.



Рекомендуемая литература:

Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник./ Г.Б.Минервин, В.Т. Шимко. М.: «Архитектура-С», 2004, 288с., ил.

История дизайна в биографиях дизайнеров: Словарь-справочник/. Сост. и общ. ред. Пендиковой И. Г.-Омск: Изд-во ОмГТУ, 2003-150с.

Краткий словарь художественных терминов и понятий: Учебно-справочное издание/ Сост. В. Ф. Чирков.-Омск: изд-во ОмГТУ, 2003, 168 с.

Минервин Г.Б. и др. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник. М. «Архитектура-С», 2004. – 288 с.

С. Михайлов История дизайна. Том 1 – М.: «Союз дизайнеров», 2002. – 279 с.

В. Власов, Н. Лукина Авангардизм, модернизм, постмодернизм. - СПб.: Азбука-классика, 2005. -320 с.

Интернет-ресурсы:

www.sreda.boom.gi Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну

www.gosdesing.com Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна

Благодарю за внимание