

# 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 онлайн.

## 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 скрытной 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



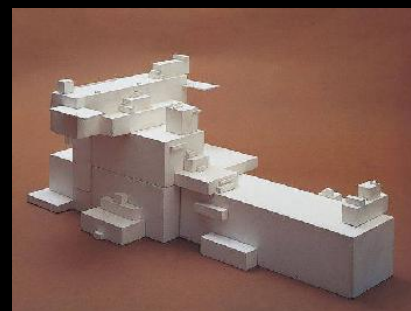
*Дизайн архитектурной среды – вид проектирования, связанный с постановкой и решением особого типа проектных задач, отличающихся комплексным использованием средств пространственной и предметной организации среды обитания в самых различных сферах – от жилой до социально-культурной.*

*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

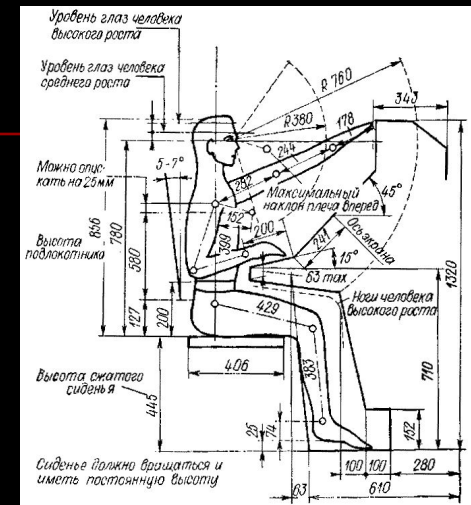
Особенность **ландшафтного дизайна** – динамичность слагающих его материально-пространственных форм и явлений – рельефа, водных систем, климатических условий, растительного и животного мира, часть которых является «живыми» природными структурами, обладающими способностью рождаться, развиваться, стареть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



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

# Понятие эргономики в дизайне

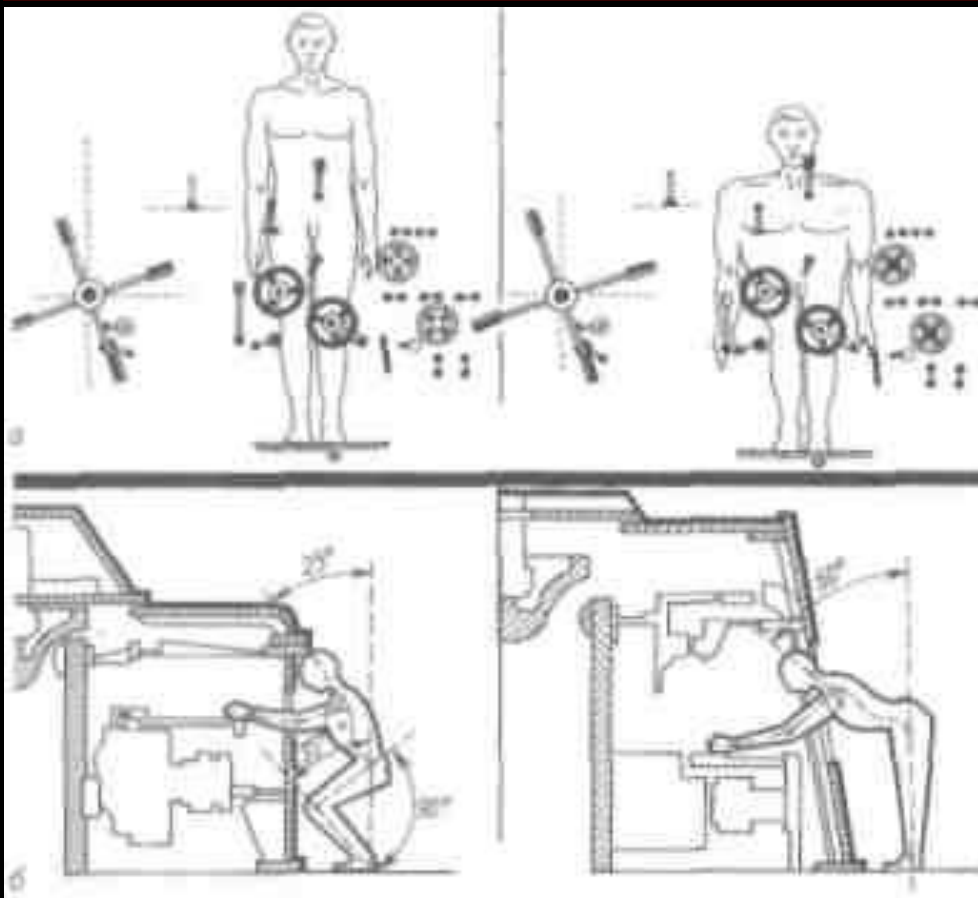
**ЭРГОНОМИКА** – дисциплина, изучающая объективные характеристики человеческого организма (антропометрические, биомеханические, физиологические, психологические) с целью оптимизации его взаимодействия с изделием или средой.



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

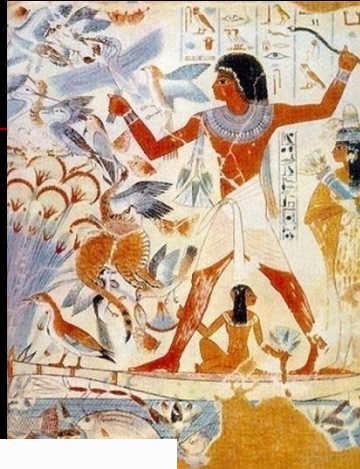


*Эргономические ошибки в дизайне:*

*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).

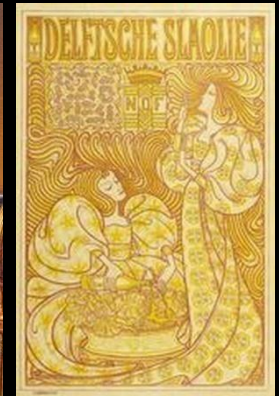
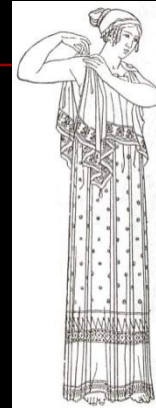
Другая особенность – сильная зависимость от свойств, в т.ч. **визуально-декоративных, материалов дизайн-проектирования.**

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.**

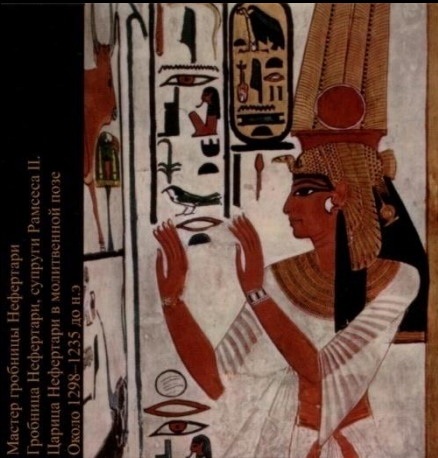
# МОДА И ЭПОХА

**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



**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

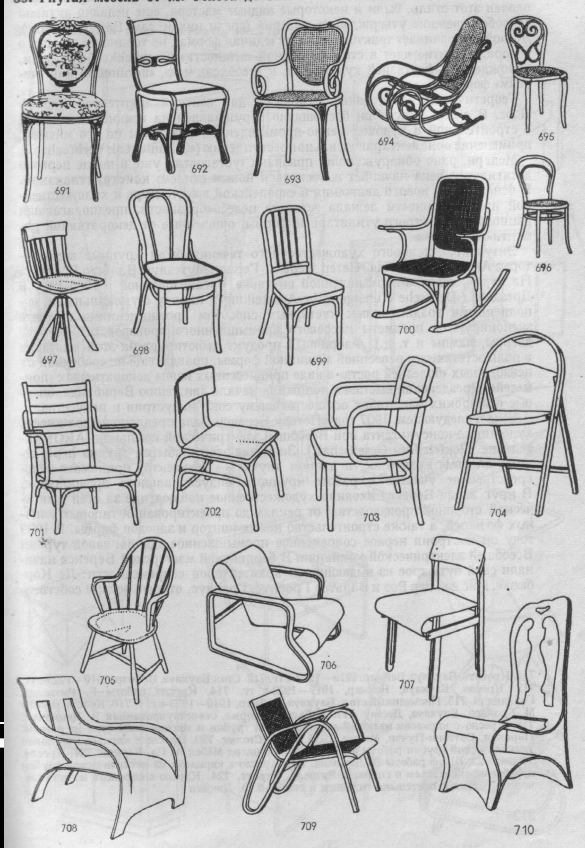


# Дизайн и Маркетинг

*LEVIS – Хрустальный дворец – Стулья Тонет*

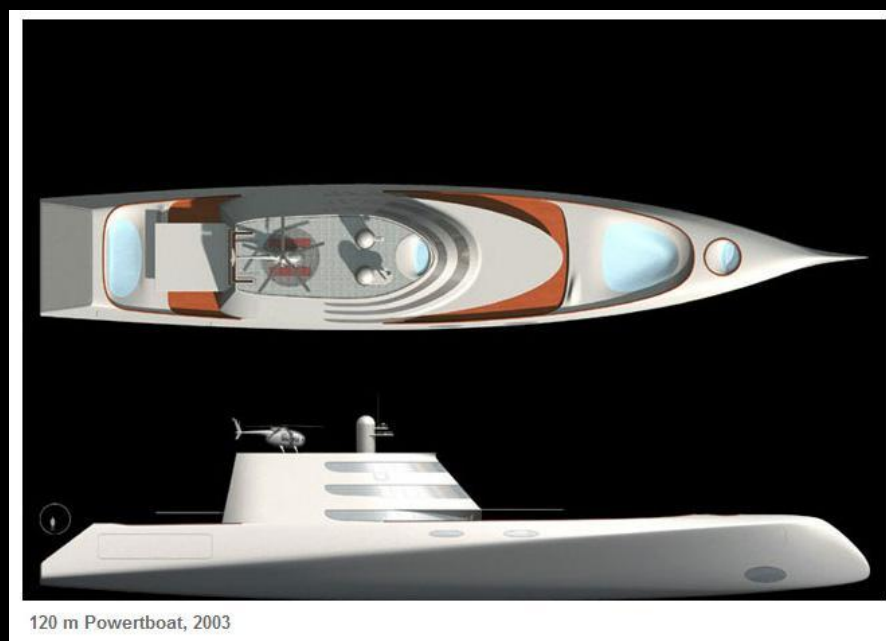
*Развитие коммерческого дизайна в Америке 30-х годов XX века дало теории дизайна даже больше, чем деятельность «Баухауза»: американский дизайн вышел, наконец, за рамки чисто бытовой сферы, одновременно дав ценнейший опыт взаимосвязи с маркетингом.*

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, экспериментирование 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](http://www.sreda.boom.gi) Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну

[www.gosdesing.com](http://www.gosdesing.com) Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна

---

Благодарю за внимание