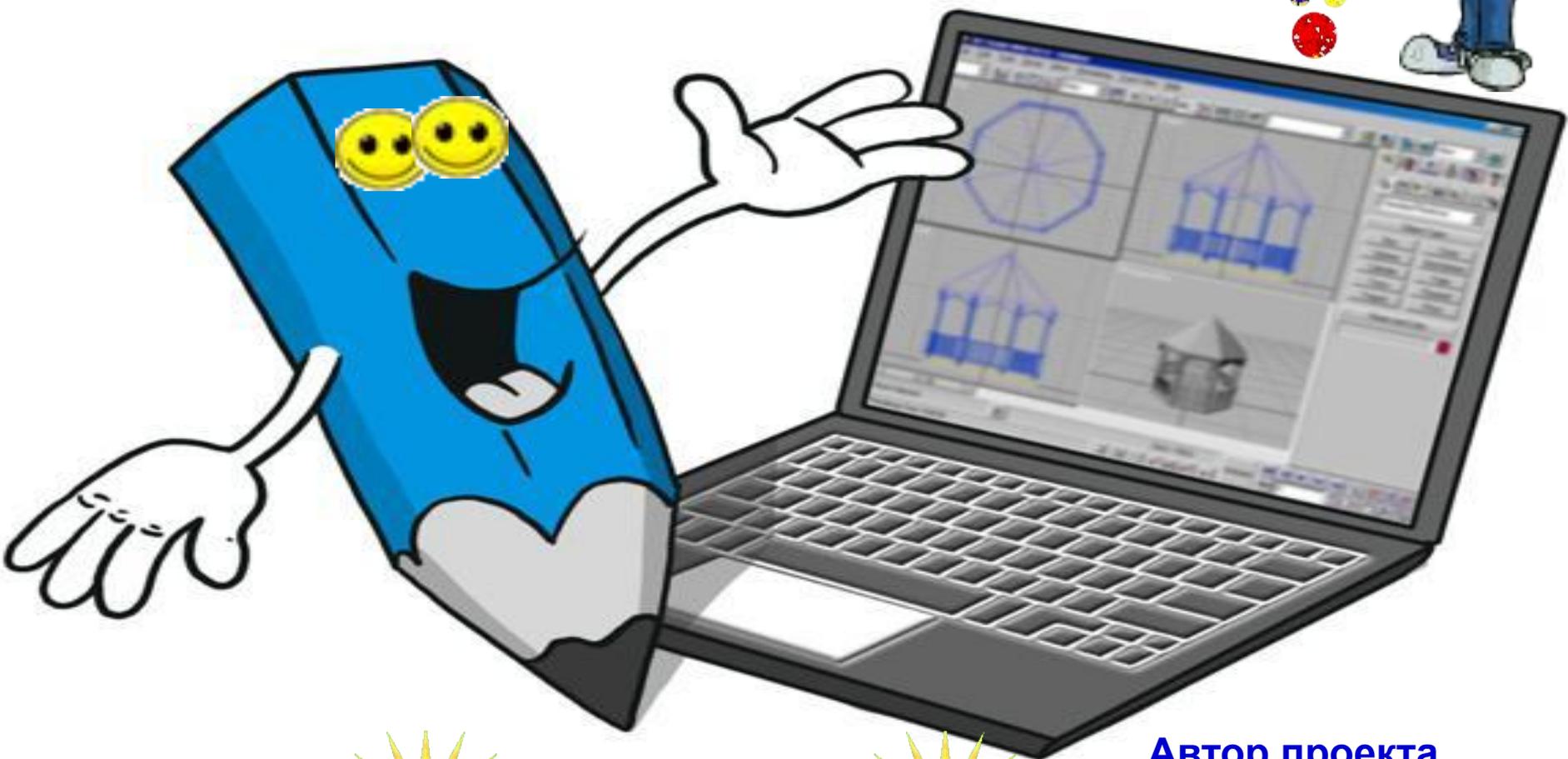
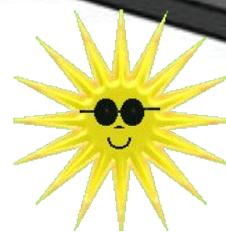


ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПРОЕКТ

« **А что ты знаешь о дизайне** »



Г.Сочи 2016



Автор проекта
Учитель ИЗО
Момчинович Е.А.

Цель проекта:

- пробуждение интереса детей к эстетике, красоте, стремлению увидеть интересное и необычное

Задачи проекта:

- изучить виды дизайна;
- изучить направления дизайна;
- выполнить мультимедийную презентацию;
- воспитывать чувство красоты, функциональности, эстетики.



СОДЕРЖАНИЕ

Актуальность проекта

1 Теория возникновения дизайна

2. Виды дизайна

2.1 Промышленный дизайн

2.2 Графический дизайн

2.3 Книжный дизайн

2.4 Визаж

2.5 Дизайн одежды

2.6 Фитодизайн

2.7 Ландшафтный дизайн

Список литературы



АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Интерес к дизайну в современном мире всё возрастает. А происходит это потому, что благодаря техническому прогрессу все научились владеть компьютером. И теперь возникла большая необходимость развития навыков работы и созданию творческих проектов. Наше сегодняшнее желание знать, как можно изменить ту или иную вещь или комплекс. В этом кроется не только познавательный интерес, но еще и естественное стремление знать и понимать новые веянья жизни.



Этапы реализации проекта

1. Изучение теории возникновения дизайна
2. Изучение видов дизайна
3. Изучение технических вопросов создания презентации
4. Выполнение презентации проекта



1. ТЕОРИЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ДИЗАЙНА

История дизайна

Искусство дизайна возникло в начале XX в., поэтому история его довольно коротка.

Дизайн (англ, design - чертеж, проект, замысел) - особый метод проектирования, при котором объекту кроме его основного предназначения придаются качества красоты, экономичности, прочности и удобства.

Конечно, стремление к красоте и удобству окружающих нас предметов быта, одежды, орудий труда можно проследить с доисторических времен, буквально с отшлифованного каменного топора. Но все-таки принято считать, что искусство дизайна появилось в начале XX в. вместе с бурным ростом промышленного производства, в объектах которого дизайн играет важную роль. Современная техника не хочет оставаться за гранью искусства.

В XX веке - веке технической революции - перед художниками-конструкторами встала задача разработать для массового производства красивые, удобные и надежные станки, механизмы, транспортные средства и предметы быта.



Датой рождения дизайна считают 1928 г., а местом рождения - США, где одновременно возникает несколько дизайнерских фирм.

В России в 20-е гг. главным импульсом становления и формирования дизайна, проявлявшегося в движении производственного искусства, была не промышленность, а творческие поиски художников «левых» течений, которые в процессе экспериментов «выходили» в предметный мир, а также теоретические исследования социологов и искусствоведов. В первые годы советской власти основными сферами массового приложения зарождающегося дизайна были праздничное оформление улиц, площадей, отдельных помещений, плакат, реклама, книжная продукция, оформление выставок, театр и т. д.

В 20-е гг. в советском дизайне формируются оригинальные творческие концепции В. Татлина, К. Малевича, А. Родченко, А. Веснина, Л. Поповой, В. Степановой, Э. Лисицкого, А. Экстер и других, создается школа подготовки дипломированных дизайнеров (производственные факультеты Московских государственных высших художественно-технических мастерских (сокращенно - ВХУТЕМАС). Художественное творчество трактовали как широкую сферу, включающую создание произведений пластического искусства и художественно ценных предметов быта и техники.

Целый ряд архитекторов, искусствоведов и художников стремились к слиянию своего искусства с новой жизнью, с промышленным производством, с «деланием вещей», поэтому их называли «производственниками».

ВХУТЕМАС был важнейшим центром разработки новых форм и стилей.

2. ВИДЫ ДИЗАЙНА

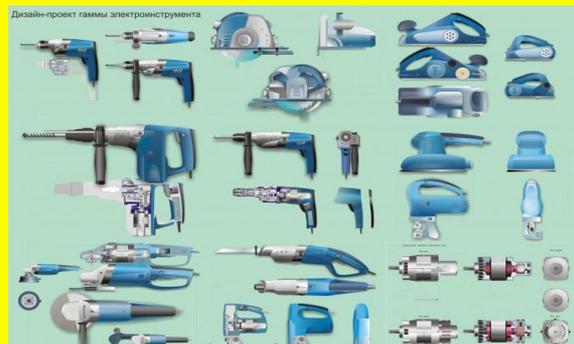
Промышленный дизайн.

Промышленный дизайн - это конструирование станков, транспортных средств, бытовых приборов, посуды, мебели и многого другого.

Создание новой вещи - сложный творческий производственный процесс, в котором участвуют: учёные, инженеры и дизайнеры.

Дизайнер задумывает вещь, не только её форму, но и характер пользования ею, специфику и место среди других вещей, а отсюда её потребительские и товарные свойства.

Художник всегда выражает себя в своих произведениях. Дизайнеру позволено это делать без каких-либо ограничений



ПИТОН



Графический дизайн

Графический дизайн - это промышленная графика, различные оформительские, изобразительные и шрифтовые работы.

Фирменный стиль включает создание знаков и шрифтов.

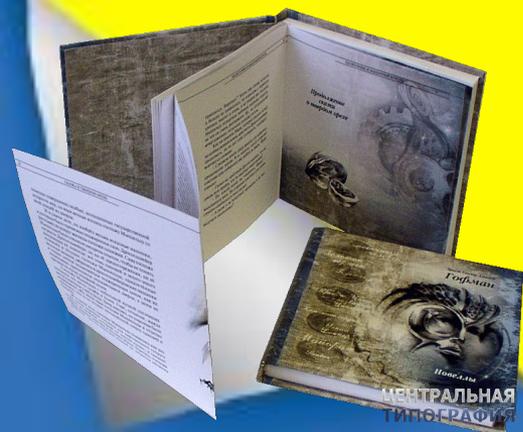
Процесс создания знаковых изображений в графическом дизайне может быть одним из примеров стилизации формы.

Отличительные особенности знака - обобщённость и условность в изображении предметных форм.

Книжный дизайн - это новые, разнообразные конструкции книги.

Дизайнер занимается оформлением книги: определяет размеры (формат) книги, особенности шрифта, размещение набора (текста), фотографий и другого иллюстративного материала (карты, планы, схемы и т.д.).

Большую роль играет разработка внешнего облика книги (переплет и обложка), форзаца и различных элементов оформления внутри книги (титульный лист, иллюстрации).



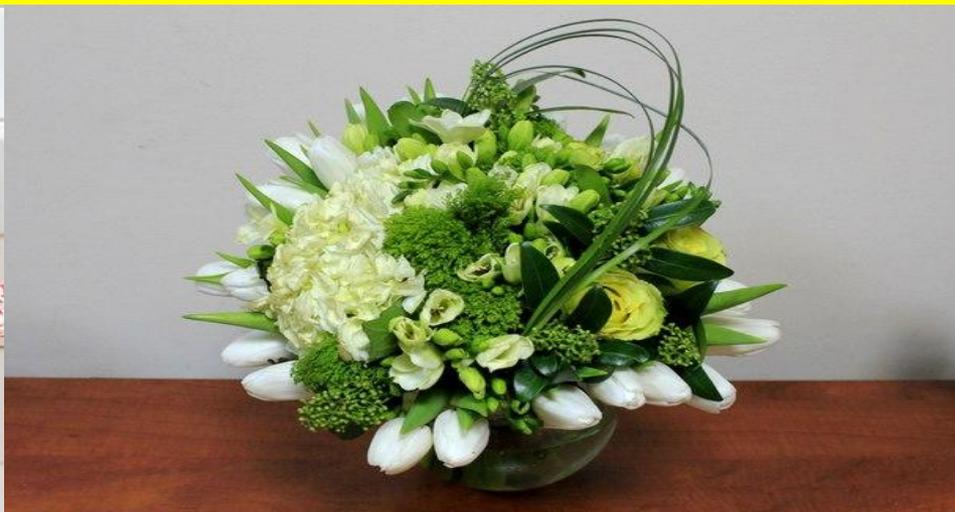
Визаж

Визаж (искусство макияжа) - участвует в создании прекрасного облика человека. Визажист - дизайнер и архитектор лица. Понятие "макияж" имеет два значения: в одном случае подразумевают косметические препараты, служащие рабочим материалом для визажиста, а в другом - искусство оформления лица (дневной, вечерний, фантазийный, карнавальный и др.



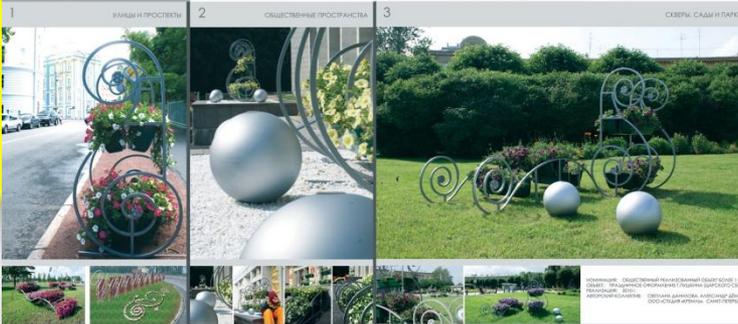
Фитодизайн.

Фитодизайн - составление отдельных объемных или плоских композиций из живых или засушенных цветов и растений, а так же целостное оформление интерьеров предметами флоры. Правильно подобранные и размещенные с хорошим вкусом растения создают психологический комфорт помещения и улучшает его микроклимат.



Ландшафтный дизайн.

Ландшафтный дизайн - дизайн среды. Ландшафтный дизайнер занимается озеленением и благоустройством территорий, учитывая взаимосвязь зелёных насаждений и архитектурных построек.



Рефлексия и критерии успеха работы над проектом:

- Достигнут конечный результат.
- Участники проекта способны продолжить работу в будущем.
- Результат проекта может быть использован другими учащимися.
- Информация о проекте широко распространена.
- Получено удовольствие от своей деятельности.
- Оценка своей деятельности учащимися.



СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ и ИНТЕРНЕТ. РЕСУРСЫ:

Ермолаев А.П. Очерки о реальности профессии архитектор-дизайнер: имена, суждения, анализы. Уч. пос. М.: Архитектура - С, 2004. - 206 с.

Корытов О.В. Проблемы книжного дизайна и тенденции формирования дизайн-концепций в постсоветский период. М., 2005.

Минервин Г.В. Основные задачи и принципы художественного проектирования. Дизайн архитектурной среды. Уч. пос. М.: Архитектура - С, 2004. - 96 с.

Мир вещей. М.: «Аванта+», 2003. - 443 с.

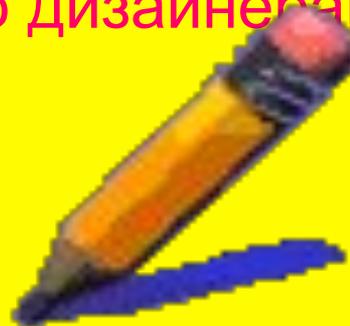
Михайлов С.М., Михайлова А.С. История дизайна. Краткий курс: (учебник для вузов). М.: Союз дизайнеров России, 2004. - 289 с.

Мосорова Н.Н. Методология и герменевтика современного дизайна. Е., 2000.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, мы с вами сегодня познакомились с одним из видов искусства - дизайном, с его многообразием и значением в современном мире. Вы все сегодня были немного дизайнерами.



А что ты знаешь о дизайне

