

Завдання з методичними рекомендаціями для самостійної роботи

№ 4.

Тема 1.4

Суб'єкт та об'єкт у дизайнерському середовищі.

2 години

Мета: розглянути як взаємодіє об'єкт з суб'єктом при проектуванні, детально розглянути і вивчити систему ергономіки та дизайну в Україні, поглибленіше розглянути як працює копірайтер.

Зміст самостійної роботи

1. Взаємодія суб'єкта та об'єкта в процесі проектування.
2. Система дизайну та ергономіки в Україні.
3. Зміст роботи копірайтера.

Література

1. Даниленко В.Я. Дизайн— Харків: ХДАДМ, 2003. — 220 с.
2. Дубовик Л.П. Дизайнер інтер'єрів: програма спецвипуску для студентів профтехучилищ. Мистецтво та освіта-1998 - С.21-25.
3. П.А. Оробченко, Ю.Д. Подгородецький, Л.А. Колесник Архітектурний дизайн у благоустрої території: система ЕКБУ Укрархбудінформ, 2001 -С.13-18.
4. Жоголь Л.Є. Декоративноискусство в современноминтерьере – К.:Будівельник, 1986 – 56
5. Косяк А.С., Лесовой К.П., Полежаев В.П. Художественноеоформление, 2003 - 61 с.
6. Шумега С.С. Дизайн: Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єру: навчальний посібник для вузів – К. : центр навчальної літератури 2004 С.- 21-25.
7. Якоб Нільсен «Веб-дизайн» видавництво «Символ-плюс» 2002 - С.11-23.
8. Волков Д. «Школа сучасного дизайну від А до Я» видавництво ЕКСМО 2007 - С.8-15.
9. Тімати Самар «Еволюція дизайну. Від теорії до практики», вид. «РІП-Холдінг» 2009

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Взаємодія суб'єкта та об'єкта в процесі проектування..

Як без оформленого проекту цілком можна побудувати шпаківню, але неможливо будівництво висотного будинку або комплексу космодрому з будівельною індустрією, житловими, стартовими і виробничими комплексами, так і без проекту можна реалізувати лише невелику програму, але не автоматизоване робоче місце фахівця, а тим більше автоматизовану систему управління великого підприємства.

Що ж виробляють програмісти? Програмісти виробляють програмний продукт. У термінах автоматизованих систем програмісти створюють програмне забезпечення.

Програмний продукт - програма, яку можна запускати, тестувати, виправляти і розвивати. Така програма повинна бути написана в єдиному стилі, ретельно відтестувати до необхідного рівня надійності, супроводжена докладною документацією і підготовлена для тиражування.

Програмний виріб - програма на носії даних, що є продуктом промислового виробництва. Термін затверджений Державним стандартом.

Проектування - це розробка проекту, процес створення специфікації, необхідної для побудови в заданих умовах ще неіснуючого об'єкта на основі первинного опису цього об'єкта. Результатом проектування є проектне рішення або сукупність проектних рішень, що задовольняють заданим вимогам. Задані вимоги обов'язково повинні включати форму подання рішення.

Специфікація в сфері проектної діяльності - це якийсь опис в точних термінах.

Проектним документом називають документ, виконаний за заданою формою, в якому представлено яке-небудь проектне рішення. У програмуванні проектні рішення оформляються у вигляді **програмної документації**. Розрізняють зовнішню програмну документацію, яка узгоджується з замовником, і внутрішню проміжну документацію проекту, яка необхідна самим програмістам для їх роботи.

Проект (від лат. *proiectus* - кинутий вперед) - сукупність проектних документів відповідно до встановленого переліку, яка представляє результат проектування.

Проектною ситуацією називають реальність (ситуацію), в якій ведеться проектування. Паровоз і електровоз проектувалися в різних проектних ситуаціях, визначених рівнем знань людства. Саме тому ХІХ в. стало століттям паровоза. Будь-яка задача характеризується необхідністю перетворення деякої вихідної ситуації в ситуацію, звану *рішенням*. Говорячи про будь-якій задачі, завжди маємо її інформаційні елементи:

- інформація про умови (умова задачі) - що задано;
- інформація про рішення (ознаки вихідної ситуації) - що потрібно отримати;
- інформація про технології перетворення умови в рішення - як вирішити.

Проектне завдання (англ. *Engineering Task*) характеризується невизначеністю апріорі інформації: що потрібно отримати, що задано. Більш того, спосіб вирішення задачі є об'єктом проектування. І нарешті, рішення проектною задачі має бути знайдено в рамках обмежень зовнішнього б середовища проектування: доступних коштів, наперед заданих термінів, можливостями технічних засобів та інструментарію **програмування**, наукових знань, програмних напрацювань і т. Д. Проектні завдання по плечу тільки тим, хто здатний сприймати явище цілком і в найдрібніших деталях одночасно, дотепно пов'язуючи ці деталі між собою. Саме таких людей завжди називали **інженерами**, та й сам термін походить від латинського *ingenium*, що означає *природний розум*, а також *винахідливість*. Інженер-

програміст фахівець за рішенням проектних завдань. Інженер-системотехнік - інженер інженерів, фахівець із вирішення проектних завдань створення таких особливо складних штучних систем, як автоматизовані системи.

Методики проектування викладаються у вигляді описів проектних процедур і проектних операцій. Під проектною процедурою розуміють формалізовану сукупність дій, виконання яких закінчується проектним рішенням. Наприклад, проектною процедурою є процедури розкриття проектної ситуації і розробки структури програми. Дія або формалізовану сукупність дій, що становлять частину проектної процедури, **алгоритм** яких залишається незмінним для ряду проектних процедур, називають *проектною операцією*. Наприклад, викреслювання схеми, диференціювання функції. Проектні процедури можуть включати інші проектні процедури і т. д. до проектних операцій. Проектні процедури можуть являти бособою *алгоритми* (тільки для тривіальних нетворчих операцій) і *евроитми* (якими викладаються евристичні операції).

2. Система дизайну та ергономіки в Україні.

Харківська державна академія дизайну і мистецтв.

Те, що перетворення відбулося саме з Харківським інститутом, не було випадковістю. Погляньмо на обставини, які формували передумови розвитку дизайнерської галузі у Харківському промисловому районі в цілому. Ось основні з них. Вже наприкінці XIX століття Харків стає потужним центром машинобудування. Темпи його, промислового розвитку (разом з Донбасом) значно перевищують на той час темпи інших регіонів Російської імперії. То було зумовлено гарячковим промислово-фінансовим бумом у так званому «Південному промисловому районі». Цей поштовх з XIX століття був досить'

Разом з цим формувалась і художньо-промислова школа. її фундамент утворили два навчальних заклади: школа малювання М. Раєвської-Іванової, що мала тоді художньо-промисловий нахил, та Харківський технологічний інститут, де методика підготовки інженерів містила в собі елементи дизайнерської освіти. Обидва ці навчальні заклади були першими в Україні з огляду на «протодизайнерський» їх нахил.

До цього ще треба додати, що, починаючи з кінця XIX століття і у першій третині XX століття, у Харкові вийшли друком роботи представників

Інженерного корпусу — В.Кирпичова, Я.Столярова, В.Данилевського та інших, які були присвячені естетичному осмисленню проблем техніки. У Харкові відкрився ще в 1883 році перший у Російській імперії міський художньо-промисловий музей. Усе це сповнювало змістом розвиток художньо-промислової культури регіону. Наслідком стало те, що з продукції харківських заводів минулих часів можна вибрати низку промислових виробів, які були з дизайнерської точки зору першокласними для свого часу. До всього того напочатку радянського періоду Харків був столицею України (1919-1934). Столична влада, прагнучи не відстати від реформ, що відбувалися в Москві, вирішила 1921 року створити в Харкові вищий художній навчальний заклад. За її задумом він мав бути подібним до московського ВХУТЕМАСу і готувати майстрів-художників для промисловості.

Львівська академія мистецтв

Передумови розвитку дизайнерської освіти у Львові склалися з давніх часів. Ще з XIV століття там функціонувала цехова форма навчання. То була повноцінна, як на ті часи, система художньої освіти, збудована на синтезі ремесел і мистецтва. Особливо прискорено розвивалася художньо-промислова освіта в Західній Україні у цілому та у Львові зокрема, починаючи з XIX століття. Рівень розвитку деяких художньо-промислових шкіл був досить високий. Існує чимало свідчень про те. Ось, наприклад яким було переконання доктора В.Екснера — радника австрійського цісарського двору з питань художньо-промислової освіти: найздібніша і найзацікавленіша молодь з усіх регіонів Австро-Угорщини «горнеться саме до галицьких та буковинських шкіл». Він дійшов такого переконання після офіційних відвідин найголовніших з них. Це відбувалося у 90-ті роки XIX століття. Недарма в той період пішла «мода» на декорування у гуцульському та покутському стилі приватних покоїв вищих посадових чинів австрійського цісарського двору та високопоставлених гостей з Німеччини, котрі відвідували Галичину. У ті ж 90-ті роки деякі відомі австрійські художники, окремі професори архітектури з Відня надсилали на різноманітні конкурси у Львові проекти меблів, камінів, керамічних виробів із яскраво вираженою українською народною стилістикою. Престиж галицького декоративно-ужиткового мистецтва був високий.

Графічний дизайн у Львівській академії мистецтв представлений кафедрою, яка зветься «Промислова графіка», з 1994 року. Але ж, звичайно, галузь прикладної графіки у Львові розвивалася здавна. Це і друкарня Івана Федорова XVI століття, і згодом робота шкіл рисунка і малярства, відділи графіки Мистецько-промислової школи тощо. Нині ж молода кафедра промислової графіки розпочинає підготовку фахівців. Вона поєднує вишкіл з традиційних академічних дисциплін та роботу в класичних графічних техніках із вивченням сучасних технологій виготовлення графічної продукції, орієнтуючи навчальні завдання на сучасні вимоги ринку. Завідувачем кафедри є доцент Л.Лебідь-Коровай.

Дизайнерська спеціальність у технічних та інших нехудожніх навчальних закладах

90-ті роки минулого століття ознаменувалися в Україні серед іншого ще й тим, що протягом того десятиріччя стали з'являтися, як гриби після дощу, нові навчальні осередки з підготовки студентів за спеціальністю «дизайн» у технічних та інших вищих навчальних закладах.

Цей процес набув такого розмаху (за кількісними показниками), що постало навіть питання: «А чи не накласти мораторій на відкриття все нових і нових кафедр дизайну бодай на три роки?» — аби за ці роки мати змогу розібратися хоча б із тим, що пона-відкривано, з огляду на слабку здатність нових осередків забезпечувати якість підготовки дизайнерів на відповідному державним стандартам освіти рівні. Це питання мало під собою підстави.

Але життя є складнішим, ніж правильне побажання. У реальній дійсності подібні наміри здійснитися не могли, і процес тотального відкриття все нових і нових дизайнерських осередків освіти в Україні продовжується і на початку XXI століття.

Таким чином, підсумовуючи сказане вище, зазначимо, що активізація дизайнерської освіти та, певною мірою, дизайнізація деяких інших освітніх галузей, є знаменням часу і ця тенденція продовжуватиметься у XXI столітті. Дизайн та дизайнерська освіта змінюватимуться, але актуальність цієї професії не буде втрачатися — адже дизайн є потужним важелем просування товарів на ринок та в цілому суттєво впливає на престиж держави. А про необхідність активного розвитку дизайнерської професії в молодій державі, що спинається на ноги, годі й казати

3. Зміст роботи копірайтера

Копірайтер — людина з творчою натурою, здатна складати оригінальні тексти, музичні заставки і крупніші твори різного стилю, характеру і метражу. Багато копірайтерів мають досвід написання сценаріїв. Обов'язки копірайтера можна порівняти з обов'язками кореспондента: до них відноситься, наприклад, написання статей рекламного характеру. Також копірайтер бере участь в розробці іміджу фірми, включаючи назву, елоган, рекламні матеріали. Копірайтер повинен орієнтуватися в області авторських прав на музичні і літературні твори.

Зазвичай творча група рекламістів, що працює над проектом, складається з копірайтера і редактора (дизайнера, художника). Мета копірайтера — створити рекламу, яка принесла б рекламодавцеві максимальний прибуток. Кожен копірайтер, крім створення рекламного тексту, повинен піклуватися і про його просування. Створення і розширення клієнтської бази — теж завдання копірайтера. Важливий момент — уміння спілкуватися з клієнтами, нерідко дуже вередливими. До того ж, постійно переконувати їх в ефективності свого творіння, щоб клієнт дійсно бажав вкласти гроші в рекламований товар. Щоб стати добрим копірайтером, потрібно багато знати: маркетинг, поведінку споживача, теорію продажів, закони зорового.

сприйняття, комп'ютерні програми і багато іншого. Також слід мати жваве перо, уяву і інтуїцію.

Питання для самоперевірки

1. Що таке програмний продукт ?
2. Що таке програмний виріб ?
3. Що таке проектування ?
4. Які документа називають проектувальними ?
5. Чим характеризується проектне завдання ?
6. В якому році розвинувся графічний дизайн н у львівській академії мистецтв ?
7. Яка особливість у розвитку дизайну припадає на 90- ті роки ?