

## ЛЕКЦІЯ

**Тема:** Вплив проектно-графічної мови на формування і сприйняття якісних характеристик розроблених об'єктів.

**Мета:** ознайомити учнів з теоретичним поняттям «графічна культура» та «проектна культура», навчити аналізувати проектно-графічну документацію.

**Тип заняття:** комбіноване: повідомлення і засвоєння нових знань, застосування знань і формування навичок.

**Форма заняття:** лекція.

**Наочність:** презентація, плакати, студентські роботи.

**Міжпредметні зв'язки:** художнє проектування, креслення.

### Хід і зміст заняття

#### I. Організаційний момент.

#### II. Актуалізація опорних знань і вмінь учнів.

1. Які основні вимоги до проектно-графічної культури?
2. Опишіть проектну графіку як точний і лаконічний спосіб представлення інформації.
3. Як повинно бути облаштоване місце для роботи над проектною графікою?
4. Прохарактеризуйте особливості різних професій у промисловому дизайні.
5. Які існують рівні можливого зростання у професійній кар'єрі промислових дизайнерів?

#### III. Мотивація навчально-пізнавальної діяльності учнів.

#### IV Повідомлення теми та завдань уроку

**Тема уроку:** вплив проектно-графічної мови на формування і сприйняття якісних характеристик розроблених об'єктів.

Тож ви вже мабуть зрозуміли, що на сьогоднішньому занятті ми з'ясуємо що ж називається графічна та проектна культура, дізнаємося сфери

застосування проектно-графічних зображень а також дізнаємося що входить до проектно-графічної документації дизайнерів.

## **V. Вивчення нового матеріалу**

Під **графічною культурою** в широкому значенні розуміється «сукупність досягнень людства в області створення і освоєння графічних способів відображення, зберігання, передачі геометричної і другої інформації в реальному світі, а також створенні професійної діяльності по розвитку графічної мови». Варто зазначити, що вміння створювати в уяві образи об'єктів діяльності і оперувати ними – характерна особливість інтелекту людини. Вона полягає у можливості довільно актуалізувати образи на основі заданої графічної інформації, видозмінювати їх під впливом різних умов або за власною ініціативою, вільно перетворювати їх і на цій основі створювати нові образи, суттєво змінені порівняно з початковими.

У вузькому значенні графічна культура розглядається як рівень досконалості, досягнутий людиною в освоєнні графічних методів і способів передачі інформації, який оцінюється за якістю виконання і читання креслень і графіків.

Графічна культура характеризує здатність утворювати образи, оперувати ними, причому йдеться про образи, які описують просторові характеристики об'єктів.

Доречно зазначити, що визначення потреби у графічній культурі сучасної людини вимагає врахування суттєвої обставини: особливості будь-якої предметної діяльності повинні розглядатись з точки зору їх узгодженості з умовами практичної діяльності в реальних життєвих умовах. Це означає, що на ранніх етапах розвитку продуктивних сил суспільства графічний розвиток людини визначався умінням оперувати переважно образами реальних об'єктів праці. На зміну цьому поступово приходять потреби в уміннях оперувати більш узагальненими схематичними і знаковими моделями, які дають можливість в абстрактній. Знаково-символічній формі відображати відповідність об'єктів праці їх графічним зображенням.

Створення нових речей і нових об'єктів зумовлено потребами людини. Проектування як вид діяльності використовують в усіх сферах життя: будівництві, бізнесі, виготовленні одягу, предметів інтер'єру тощо. Отже, кожен технологічний процес передбачає створення проекту. Спроектвані вироби можуть мати різні форми, повинні задовольняти фантазії та потреби людей, які користуються ними. Такі вироби мають відповідати своєму призначенню, сучасним стандартам і вимогам.

Сучасний контекст проектування, взятий в його цілісності, можна позначити терміном «проектна культура». В її структуру методології включають такі змістовно-сміслові одиниці:

- ціннісно-значущі образи спроектованої предметного середовища, що знаходяться в її межах або з'явилися згідно з волею проектувальників;

- творчі та наукові концепції, які є змістом творчого і теоретичного свідомості, а також програми діяльності, що виражають творчу волю проектувальників;

- цінності, необхідні для того, щоб склалося особистісне ставлення до реалізації проектного процесу.

Знаково-образна приналежність при певному середовищі формують екологічну складову проектної культури. Відсутність даної складової іноді прирікає на невдачу найпривабливіші на перший погляд проекти. Теорії, методики, евристики, в термінах яких операционалізуються творчі задуми проектувальників, являють собою концептуальну складову проектної культури. Коло цінностей утворює аксиологічну складову.

В рамках проектної культури сформувалися підходи, засновані на проектній діяльності і сьогодні широко застосовуються в соціальній сфері.

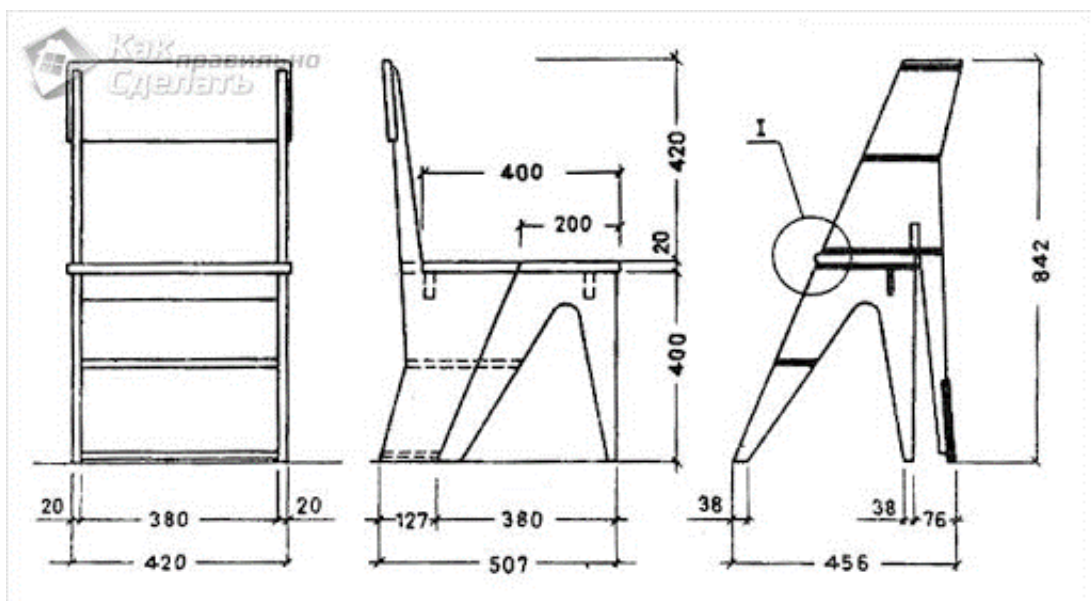
Проектно-цільовий підхід забезпечує організацію проектування відповідно до заданої мети. В рамках цього підходу реалізуються цільові проекти. Цільовий проект - це сукупність взаємопов'язаних підходів, спрямованих на перетворення певного об'єкта з існуючого стану до бажаного протягом чітко означеного періоду часу.

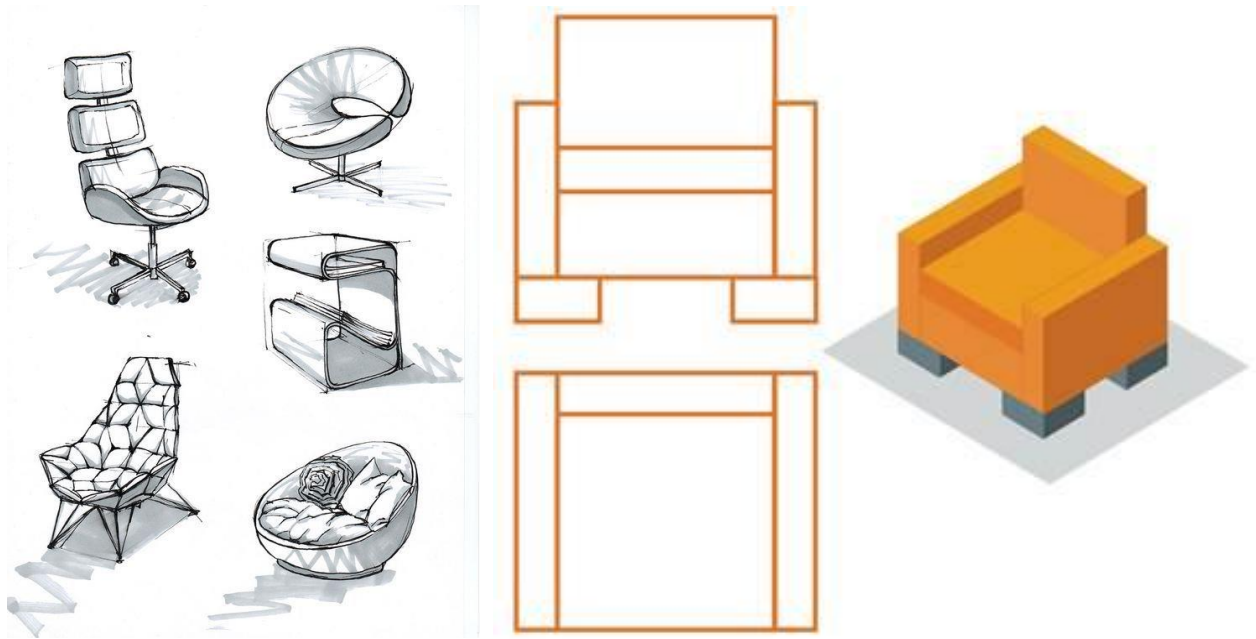
Мета проектної графіки - більш точне зображення проектованого об'єкта. Графіка повинна давати найбільш повне уявлення про образною, композиційної та об'ємної структурі, конструкції і застосовуваних матеріалах. Графічна розробка розглядається як засіб підготовки креслення, показує образотворчий мову автора, за допомогою якого розкривається його творчий задум.

На підприємствах для створення гарних, корисних і якісних виробів у розробці проекту бере участь велика кількість спеціалістів — дизайнери, конструктори, технологи, економісти та ін.

Графічне зображення в проектуванні передбачає створення робочої документації. Основними видами робочої документації є (малюнок 1):

- ескіз виробу (а) — це конструкторський документ, виконаний без застосування креслярських інструментів (від руки) з дотриманням на око пропорцій між частинами предмета);
- креслення (б) — це графічне зображення виробу або його складової частини, виконане за допомогою креслярських інструментів на папері, із зазначенням розмірів, масштабу та інших даних, необхідних для його виготовлення і контролю;
- наочне зображення (в) — це зображення, на якому показано видимими три боки предмета.





## **Малюнок 1. Графічні зображення виробів**

### **Приклади робочої документації**

Будь-які графічні зображення повинні виконуватись за певними правилами, передбаченими Єдиною Системою Конструкторської документації (ЄСКД).

ЄСКД — комплекс державних стандартів, які встановлюють єдині правила, вимоги та норми з розробки, оформлення та обігу конструкторської документації, що розробляється і застосовується на всіх стадіях проектування.

Даними стандартами передбачено виконання всіх креслень олівцем і тільки з використанням креслярського інструменту.

### **VI. Підведення підсумків**

1. Охарактеризуйте мету проектної графіки .
2. Охарактеризуйте ескіз.
3. Охарактеризуйте креслення.
4. Охарактеризуйте наочне зображення.
5. Перерахуйте основні види робочої документації.