

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Локтичова Оксана Геннадьевна  
Должность: проректор по учебной работе  
Дата подписания: 19.12.2021 22:22:34  
Уникальный программный ключ:  
0b817ca911e686c8abb13a5d4726d39e5f1c11eabbf73e943df4a4851fda56d089

*О.В. Бугишкова*



# **«ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ ОДЕЖДЫ» МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ**

*Практические работы и научно-исследовательские проекты*

**2020**

# МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Юго-Западный государственный университет»  
(ЮЗГУ)

Кафедра дизайна и индустрии моды



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

О.Г. Локтионова

« 12 \_\_\_\_\_ 2020 г.

## «ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ ОДЕЖДЫ»

Методические указания по выполнению практических работ и  
научно-исследовательских проектов, направление подготовки  
29.03.05 «Конструирование изделий легкой промышленности»

Курск 2020

УДК 687.112 (071.8)  
Составитель: О.В. Будникова

Рецензент:  
кандидат социологических наук, доцент Е.В. Колесникова

Основы проектной культуры одежды [Текст]: методические указания по выполнению практических работ и научно-исследовательских проектов/ Юго-Запад. гос. ун-т; сост.: О.В. Будникова Курск, 2020. - 57 с. Библиогр.: с.54.

Содержат основные сведения по теории проектной культуры одежды, алгоритм работы над научно-исследовательским проектом, рассматриваются методы проектирования при выполнении практических работ по дисциплине «Основы проектной культуры одежды».

Методические указания соответствуют требованиям программы, утверждённой учебно-методическим объединением.

Предназначены для студентов направления подготовки 29.03.05 Конструирование изделий лёгкой промышленности очной и заочной форм обучения.

Текст печатается в авторской редакции

Подписано в печать 15.03.2021. Формат 60x84 1/16.  
Усл.печ.л. 3,0. Уч.-изд.л. 2,8. Тираж 100 экз. Заказ. 458. Бесплатно.  
Юго-Западный государственный университет  
305040, г. Курск, ул. 50 лет Октября, 94.

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b>4</b>
<b>1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ .....</b>	<b>7</b>
1.1 Практическая работа №1 Основы теории и методологии дизайна. Костюм как объект дизайна.....	11
1.2 Практическая работа №2 Концепция в дизайне.....	16
1.3 Практическая работа №3 Этапы и принципы проектирования.....	23
1.4 Практическая работа №4. Эвристические методы в проектировании.....	31
1.5 Практическая работа №5 Методы проектирования в дизайне одежды.....	37
1.6 Практическая работа №6 Паспорт проекта.....	41
<b>2. НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА (повышенный уровень).....</b>	<b>45</b>
2.1 Методы научного познания.....	46
2.2 Тематика научно-исследовательских проектов.....	49
2.3 Методические рекомендации.....	51
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>54</b>
<b>РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>55</b>
<b>КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЙ .....</b>	<b>56</b>

## ВВЕДЕНИЕ

Дисциплина «Основы проектной культуры одежды» входит в обязательную часть блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы – программы бакалавриата 29.03.05 Конструирование изделий лёгкой промышленности, направленность (профиль, специализация) «Дизайн и индустрия моды», Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Курс является пропедевтическим и роль его представляется достаточно значимой в свете современных требований к профессиональной подготовке, поскольку в процессе обучения формируется образно-пространственное мышление студентов, применительно к условиям будущей профессиональной деятельности, развиваются навыки разработки творческих проектов и моделей одежды.

Целью освоения курса «Основы проектной культуры одежды» является изучение основ теории и практики проектирования, овладение основами проектной культуры в сфере костюма.

Задачи изучения дисциплины

- изучение научно-технической информации, отечественного и зарубежного опыта по тематике дисциплины;
- формулирование текущих и конечных целей проекта, нахождение оптимальных технических и дизайнерских способов их достижения и решения;
- сбор и анализ информационных исходных данных для проектирования изделий легкой промышленности;
- изучение основ проектной культуры;
- освоение студентами понятий творчества, дизайна и художественной культуры при создании моделей одежды;
- развитие навыков восприятия, представления и творческого мышления в поиске объёмно-пространственных форм и колористических решений костюма;
- разработка дизайн-проектов изделий легкой промышленности с учетом утилитарно-технических, художественно-эстетических, экономических параметров;
- овладение навыками анализа и творческой трансформации первоисточника при создании современных образцов и коллекций.

Процесс изучения учебной дисциплины «Основы проектной культуры одежды» сконцентрирован на формировании у студента следующих компетенций:

- способности осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде (УК 3);
- способности воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах (УК 5);
- способности управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни (УК 6).

Современные запросы к продуктам дизайна базируются на личностных аспектах потребителя. Изделия должны быть чувственно-привлекательными, благоприятно воздействовать на психику человека, вызывать положительные эмоции, предоставлять возможность творчества.

Дизайн костюма пытается решить проблемы не только создания комфортности одежды, гармоничного слияния человека с окружающей средой, но и создания новых форм одежды. Используя такие методы проектирования, как комбинаторные: модульные, деконструкции и др., дизайн одежды предлагает новые пути развития одежды в будущем.

Теоретическая часть курса закрепляется циклом лабораторных работ – эзерсисов, направленных в сторону поиска новых образов, новых форм, новых технологических приемов, и в конечном счете, новых концепций в проектировании одежды, адекватных меняющейся реальности.

Методика ведения дисциплины основывается на общих методах подготовки специалистов в вузах, при этом используются приёмы: трансформации простых форм в сложные; создания творческих композиций, основанных на принципах восприятия, модификации и стайлинга объектов окружающего мира.

Исследовательская работа направлена на углублённое изучение систем и приёмов проектирования, источников творчества, составление художественного языка искусства костюма.

# 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЫ

Проектную культуру философы, искусствоведы, архитекторы, дизайнеры, художники и учёные рассматривают как соединение опыта материальной и духовной культуры с огромным багажом практического опыта, навыков и понимания, реализованным в искусстве планирования, изобретения, создания и исполнения. Проект<sup>1</sup> же понимается как ряд мыслительных и практических процедур, направленных на создание объекта-модели и прогнозирования его будущей реализации.

Проектирование<sup>2</sup> основано на интеллектуальной деятельности, направленной на определение смысловых и качественных свойств предметов и явлений. Анализ научной и справочной литературы выявляет разнообразие формулировок как термина «проект», так и «проектирование» и «проектная деятельность».

Проектность – сегодня выступает как определяющая стилевая черта современного мышления, один из важнейших типологических признаков современной культуры, связанных с творческой деятельностью человека. Проектностью пронизаны наука, искусство, культура: в его отношении к миру, природе, к окружающей среде, к человеку; в формах потребления и творчества присутствует проектное переживание мира

Проектная культура подняла теорию дизайна на новый уровень, затронув вопросы первичности функции или формы, пользы или красоты.

Дизайн является проектной деятельностью и связан с культурой нового типа – проектной культурой, объединившей научно-техническую и гуманитарную культуры в качественно

---

<sup>1</sup>Проект – это такой вид деятельности, который учит самостоятельно искать и анализировать информацию, обобщать и применять полученные ранее знания, приобрести самостоятельность, ответственность, сформулировать и развить умение планировать и принимать решения.

<sup>2</sup>Проектирование («projectus» – «про» – устремление вперед, «ект» – камень. Камень, брошенный вперед; – описание или размышление о будущей деятельности, осуществляемой в ситуации неопределенности.

иную категорию. Определяющей чертой современного мышления стала проектность, связанная с творческой деятельностью человека.

В условиях научно-технического прогресса проектность сегодня является основным способом воспроизводства проектной культуры, ориентированной на непрерывное изменение образа жизни и охватывающей во взаимосвязи все аспекты деятельности по созданию нового изделия/вещи: технические, экономические, социальные, эстетические.

Можно считать, что эпоха проектной культуры началась в период Возрождения, сменив тысячелетнее господство канонической культуры, к которой можно отнести культуру Древних цивилизаций, Средневековья, а также культуру стран Востока (Индии, Китая, Японии). Каноническая культура ориентируется на традиционный уклад жизни, который воспроизводился на протяжении веков. Формой воспроизводства канонической культуры является ритуал. Отличительной чертой канонической культуры была анонимность и передавалась в результате непосредственного контакта учителя и ученика.

Проектная культура является авторской. Созидание нового в культуре невозможно без нарушения старых канонов: без этого нет творчества во всех областях (технической, гуманитарной и художественной), где формируется проектная культура.

Теоретики дизайна конца XIX – начала XX в. (Д. Рёскин, У. Моррис) культуру машины противопоставили идею возвращения утраченной целостности культуры. Эта идея получила развитие и в современных концепциях дизайна.

Если первоначально под дизайном понимали проектирование промышленных изделий, то теперь к нему относят и уникальные проекты, существующие часто в единственном экземпляре (арт-дизайн, элитарный, индивидуальный дизайн). Объединяет все эти различные виды дизайна то, что дизайн является проектной деятельностью, проявлением особого мышления, похожего на эвристическое мышление.

*Проектирование* – это творческая практическая деятельность, целью которой является поиск новых решений. Основой проектирования, можно считать процесс оптимизации поиска идей в проблемном социокультурном пространстве.

Ведущими составляющими проектной культуры на сегодняшний день принято считать: экологическую, образно-



жизненную, аксиологическую, концептуальную и культурно-политическую (рис.1).

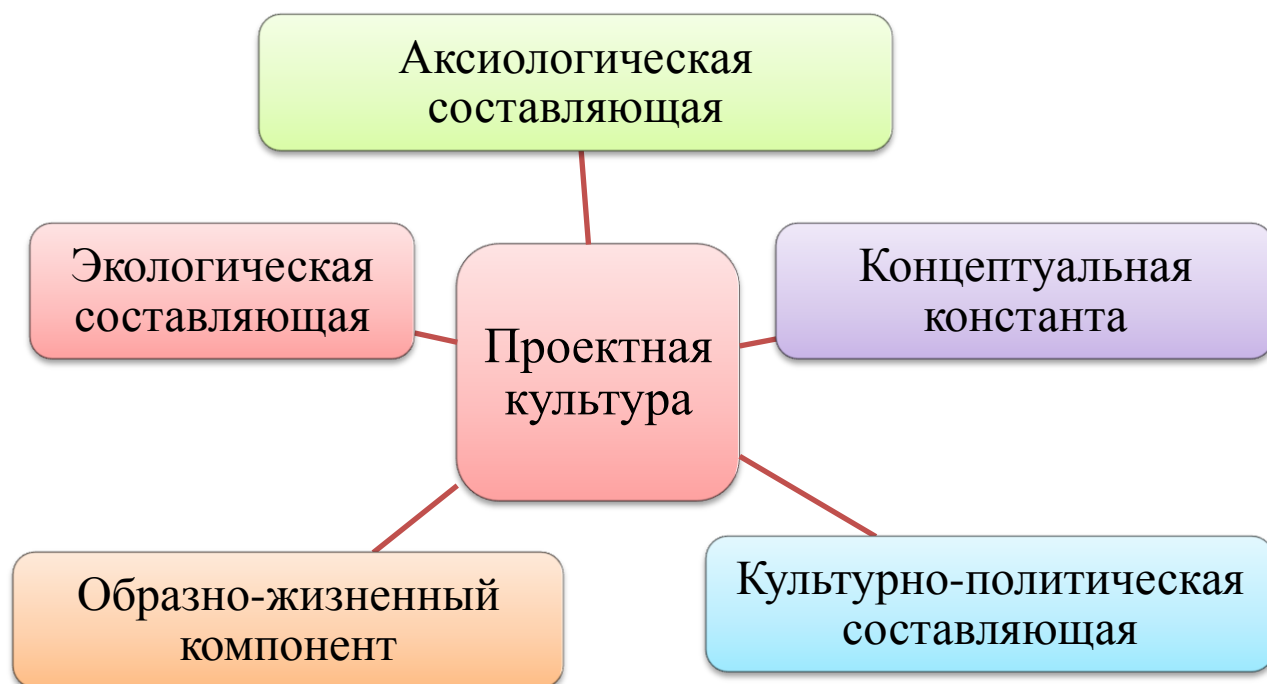


Рис. 1. Проектная культура и её составляющие

Экологическая составляющая включает ценностно-значимые образы, вещные пространства проектируемой среды, замышляемые и документируемые дизайнерами. В ситуации увеличения негативных воздействий на природу вследствие техногенных катастроф возрастает роль защиты человека с помощью костюма, обладающего улучшенными эксплуатационными, гигиеническими, эргономическими и эстетическими показателями.

Экологический дизайн предлагает решения некоторых проблем, например, безопасности жизнедеятельности человека, защиты окружающей среды от последствий загрязнений и утилизации отходов, средствами и методами художественного проектирования и технической эстетики.

Сегодня в пространстве экологии костюма выделяются следующие основные векторы: безопасная форма и конструкция; применение натуральных материалов и эксплуатация изделий с учётом определённых климатических условий. Конструкция одежды предусматривает наличие простых форм, линий и

свободных силуэтов (аналогично традиционным народным рубахам/туникам прямого кроя)<sup>3</sup>.

Образно-жизненным компонентом проектной культуры становятся сюжеты средового поведения, стили жизни различных сообществ в отношении среды. Показывается содержательное единство сюжета средового поведения и образности средовых объектов.

Аксиологическая часть представляет отвлеченно мыслимые ценности или чувственно, духовно осязаемые блага проектной культуры, достижимые в ней состояния сознания/воли всех участников проектного процесса.

Концептуальная составляющая объединяет творческие концепции, взятые вместе с выраженными в них ценностными, образно-жизненными и средовыми ориентациями субъектов проектирования. Многообразие концепций – центр проектной культуры.

Культурно-политическая составляющая проектной культуры связывает её с политической культурой общества в целом. В ней представлены связи проектирования с социальной, экологической, культурной политиками общества.

К основным понятиям проектной культуры относится термин «проектная деятельность», являющаяся одним из методов развивающего обучения, направленного на выработку самостоятельных исследовательских умений, способствующего развитию творческих способностей и логического мышления, объединяющего знания, полученные в ходе учебного процесса, и приобщающего к конкретным жизненно важным проблемам.

Тенденция к комбинированию, использование принципов монтажа и коллажа стали важной приметой современного дизайна одежды. Это может привести к потере стилистических границ, избыточности необжитых, неосвоенных форм костюма и высокой степени комбинаторики стилей, в результате которой подавляющее большинство рождающихся образов костюма выглядит конгломератом форм, родственно связанных между собой.

---

<sup>3</sup>О.В. Будникова О.В., Диева О.Н. Экодизайн а пространстве индустрии моды// Известия ЮЗГУ. Серия Безопасность жизнедеятельности. 2017.

## 1.1 Практическая работа №1

### Основы теории и методологии дизайна. Костюм как объект дизайна

Проектную культуру О. И. Генисаретский определяет, как высший уровень сферы дизайна. Совершенствование системы художественно-конструкторских работ, развитие методологии дизайн-программирования и в целом науки о дизайне определяют уровни проектной культуры и социально-культурные перспективы её развития. Иными словами, ориентация дизайна на процесс совершенствования образа жизни требует гуманитарно развернутой проектной культуры.

#### Цели работы:

- ознакомление с теорией и практикой проектной культуры;
- изучение метода ассоциации в проектировании одежды;
- приобретение практических навыков проектирования моделей одежды методом ассоциации.

#### Теоретические аспекты:

Проектная культура включает в себя ценностно-значимые образы проектируемой предметной среды. Это и образы, наблюдаемые в среде, и образы, вымышленные дизайнерами, художниками. Важна их принципиальная средовая отнесенность, в частности, экологическая составляющая проектной культуры. Проблема изучения и направленного развития проектной культуры выдвинулась на передний план науки о дизайне в связи с исследованием взаимосвязей образа жизни и предметной среды.

*Дизайн* (англ. *design* – проект, чертёж) – вид междисциплинарной художественно-технической деятельности по формированию предметной среды. Главные средства дизайна – объём и пространство конструкции, тектоника (пластическое выражение в форме изделия характера, особенностей материала и конструкции), модуль, ритм, контраст, фактура, цвет<sup>4</sup>).

---

<sup>4</sup> Кононенко Б.И. Большой толковый словарь по культурологии. – М.: ООО Вече, 2003. – 512с.]

*Дизайн* (англ. *design* – проектировать, конструировать) – художественное конструирование предметов, интерьеров; проектирование эстетического облика предметной среды<sup>5</sup>.

Дизайн как существительное означает: цель, целевое планирование, мысленный проект, схему действий, предварительный набросок, компоновку, расположение элементов в художественном произведении, декоративный мотив, область создания форм промышленных изделий с учетом эстетических качеств; проект (от выдвижения идеи до реализации в материале и внедрении). Дизайн как глагол – указывать, намечать, создавать, оформлять, планировать, намереваться сделать что-либо с определенной целью

*Проектирование* – это практическая деятельность, целью которой является поиск новых решений, оформленных в виде комплекта документации. Процесс поиска представляет собой последовательность выполнения взаимообусловленных действий, процедур, которые, в свою очередь, подразумевают использование определенных методов. Сложность процесса проектирования (как и любой другой творческой деятельности), нестандартность проектных (жизненных) ситуаций вызывают необходимость знания различных методов и умения владеть ими.

*Ассоциации* – отражение в сознании человека взаимосвязи между предметами, явлениями действительности и психическими восприятиями, ощущениями, двигательными актами, представлениями и т.д. Ассоциации, как правило, появляются без активного восприятия. Оригинальность, сочность и яркость ассоциаций зависит от интересов человека, его индивидуальных особенностей, реакций и моментального направления сознания.

Ассоциации могут быть любые: предметные, абстрактные, психологические, ирреальные. Бензиновые разводы на поверхности лужи, фактура грязи на дороге, плывущие в небе облака, морозные рисунки на окне, струи дождя и т.д. – дают пищу для придумывания. Творческими источниками при проектировании одежды могут быть любые ассоциации (рис. 2).

---

<sup>5</sup> Словарь иностранных слов. – СПб.: ООО Виктория плюс, 2008. –816 с



Рис.2. Осень. Ассоциации в costume.

*Ассоцирование* – это в широком смысле связывание чего-то с чем-то. То есть ассоциация – это такая связь между двумя или более явлениями (предметами, ощущениями, идеями, словами и т.п.), при которой актуализация одного из них влечет за собой появление другого. Так, например, когда Вы видите в продаже в магазине лыжи, неважно в какое время года, – Вы вспоминаете о зиме (иными словами, лыжи ассоциируются с зимой), а когда Вас спросят, с чем у Вас связано лето, Вы, скорее всего, скажете, что с солнцем, с теплом, с морем. И, тем не менее, ассоциации у разных людей очень отличаются друг от друга. Создание ассоциаций всегда индивидуально.

*Метод* – это способ достижения какой-либо цели, решения конкретной задачи, рассматриваемый как совокупность приемов или операций практического, или теоретического освоения (познания) действительности. Метод – это прием или способ действия с целью достижения желаемого результата. Его выбор зависит не только от вида решаемой задачи, но и индивидуальных черт разработчика (его характера, организации мышления, склонности к риску, способности принимать решения и нести за

них ответственность и т. п.), условий его труда и оснащенности, оборудования и материалов. Применение метода позволяет найти то или иное решение и, в итоге, выбрать окончательное. Решение, которое будет обладать отличными характеристиками и высокой эффективностью, часто называют сильным решением.

*Методика* – это совокупность приемов и методов, выполняемых по определенным правилам и в определенной последовательности для достижения поставленной цели.

*Метод ассоциаций* – один из способов формирования концепции, который необходимо освоить обязательно, так как он функционален не только сам по себе, но и является составной частью большинства методов эффективного творчества (рис.3).

В современном дизайне яркое образное мышление понимается как принципиально новый способ самого проектирования. Становление образно-ассоциативного мышления дизайнера – одна из важнейших задач развития творческой личности.



Рис.3. Ассоциации на тему «Готика»

Способность к ассоциативному мышлению является основой творчества, т.к. любое произведение искусства – это результат ассоциативных представлений о предметах и явлениях реального мира, воссоздаваемых в памяти.

### **Содержание работы**

#### *Практическая часть.*

1. Сформировать начальное представление о проектной культуре и методах проектирования, в частности, методе ассоциации
2. Написать реферат (выполнить презентацию) на тему работы
3. Начало ведения терминологического словаря по проектной культуре/Электронная версия
4. Выбрать термины, применяемые в тематике практической работы, подобрать иллюстративный ряд
5. Разработать таблицу для словаря, используя программы MicrosoftOfficeWord или MicrosoftOfficeExcel и заполнить её.

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

- 1) реферат или презентация выбранной темы

### **Контрольные вопросы.**

1. Дайте определения понятиям: «проектная культура», «дизайн», «метод проектирования», «стиль», «костюм».
2. Объясните понятие «метод».
3. Что такое «ассоциации»?
4. Охарактеризуйте «метод ассоциации»? Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

### **Темы рефератов/презентаций**

1. Проектная культура. Основы теории и практики
2. Дизайн. Понятия и определения.
3. Место костюма в классификации искусств
4. Метод ассоциаций в проектировании одежды
5. Костюм как объект дизайна
6. Ассоциации. Виды и принципы применения.
7. Этапы проектирования

## 1.2 Практическая работа №2 Концепция в дизайне

*Концепция – вот внутреннее ядро любого искусства, даже самого маленького. – Иоганн Вольфганг Гёте*

Концептуализм, как общая творческая установка – при множестве конкретных творческих концепций, программ – составляет, на взгляд многих исследователей дизайна, суть проектной культуры, основной пласт ее содержания.

### **Цели работы:**

- ознакомление с теорией и практикой проектной культуры, дизайна;
- приобретение практических навыков разработки концепции в проектировании моделей одежды.

### **Содержание работы:**

#### *Теоретические аспекты*

Современный контекст (значение) проектирования, взятый в его целостности, можно обозначить термином «проектная культура». В ее структуру включают следующие содержательно-смысловые единицы:

– ценностно-значимые образы проектируемой предметной среды, уже находящиеся в ее пределах или появившиеся согласно воле проектировщиков;

– творческие и научные концепции, являющиеся содержанием творческого и теоретического сознания, а также программы деятельности, выражающие творческую волю проектировщиков;

– ценности, необходимые для того, чтобы сложилось личностное отношение к реализации проектного процесса.

Концептуализм характеризуется направленностью на инновационные процессы. Известно множество репродуктивных концепций, отсылающих к конструктивизму, супрематизму или иным стилевым направлениям формообразования.

*Концепция*– система взглядов на что-либо, основная мысль, когда определяются цели и задачи исследования и указываются пути его ведения. Идея произведения, разработки. Основной смысл.

Концептуальная константа проектной культуры тесным образом связана с экологической и аксиологической составляющими.



Мыслимые, чувствуемые, осязаемые ценности данной проектной культуры и достижимые в ней ценностные состояния творческого сознания/воли, необходимые для личностной реализации проектного процесса – аксиологическая составляющая проектной культуры.

Понятие «творческая концепция» широко распространено в проектной практике и литературе по дизайну. Творческие концепции советского дизайна: конструктивизм, супрематизм, производственное искусство изучаются до сих пор (рис.4). Увеличение разнообразия и многозначности творческих концепций свидетельствует о переходности современной культурной ситуации, о включенности ее в процесс развития, об обновлении, модернизации образа жизни, его знаковой и предметной среды, об энергетической насыщенности, «пассионарном перегреве» жизненного мира культуры (Гумилев 1979).



Рис. 4. Конструктивизм в costume.

Термин «дизайн» появился в нашей стране в середине XX века. До этого проектирование вещей называлось «художественным конструированием», а теория создания вещей «технической эстетикой».

*Техническая эстетика* – отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей. Техническая эстетика изучает общественную природу дизайна и закономерности развития, принципы и методы художественного конструирования, проблемы профессионального творчества художника-конструктора (дизайнера).

*Художественный образ* – носитель специфической художественной информации, при помощи него в акте искусства осуществляется передача художественно освоенных смыслов и ценностей. Его создание становится возможным благодаря образно-синтезирующей способности и интуиции художника.

Художественному образу свойственно уникальное мироощущение художника, его субъективное понимание окружения. Может быть один единственный оригинал.

В дизайне – проектный образ.

*Проектный образ* – это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, в котором отражается реальный мир; целостная и завершенная в своем строении форма, в которой все части согласованы друг с другом и с целым в соответствии с выраженным в этой форме содержанием; предметно выраженный смысл.

Проектному образу свойственно тиражирование, соответствие образа потребителю (субкультурной группе потребителей), каждый экземпляр – оригинал.

Разница в том, что:

В отличие от художественного образа, проектный образ складывается на основе критического анализа.

Художественный образ не зависит от потребителя в такой степени, как проектный образ, он вписан в потребительскую культуру, что переводит его из плоскости чистой созерцательности в плоскость взаимодействия с ним.

Проектный образ связан с функцией вещи, в нем очень важен аспект морфологии, в отличие от художественного образа.

На сегодняшний день дизайн может быть, как промышленным, так и штучным (арт-дизайн), т.е., тем же производением искусства. Поэтому, можно говорить о художественном образе в дизайне(например, показы от кутюр, где дизайнером продумывается всё, вплоть до макияжа, походки, осанки, и музыки коллекции. Прописывается сценарий показа. Работают постановщик, свето- и звукорежиссёры, хореограф и т.д., демонстрируя синтез искусств).

Дизайн в разделе научно-технической деятельности.

Занимаясь дизайном, человек занимается проектированием материальных объектов и жизненных ситуаций на основе *метода компоновки*. При этом он использует последние данные науки, чтобы придать результатам проектирования ряд эстетических качеств и оптимизировать их взаимодействие с человеком и обществом.

Пример: открытие электрических волн привело к изобретению радиопередатчика; атом – бомба; латекс – ткани и т.д.

Алгоритм анализа реальных объектов или опорные точки для проектирования.

Признаки дизайна:

1. Решение задач методом компоновки и перекомпоновки
2. Целеполагание (наличие осознанной цели)
3. Наличие аналогов и прототипов  
Аналог – аналогичная по ряду параметров вещь  
Прототип – самый ближайший аналог  
Архетип – самый первый аналог
4. Технологичность (отношение продуктов дизайна к технологии)
5. Экономическая составляющая (вложение средств, рынок)
6. Эффективность
7. Эстетичность
8. Учет социальных последствий (цветовое решение (жёлтый детский сад), конструктивное (жмёт, давит, натирает и т.д.), качество материала (форма В. Юдашкина) ...
9. Воспитание и развитие вкуса потребителя
10. Эргономичность (соединение пользы и красоты, работа конструкции)

## 11. Экологичность (безопасность материала, аллергии и т.д.)

### *Основные виды дизайна*

1. Промышленный дизайн
2. Транспортный дизайн
3. Дизайн среды
4. Графический дизайн
5. Дизайн костюма
6. Ландшафтный дизайн (дизайн архитектурной среды)
7. Интерактивный (виртуальный, интерфейсный) дизайн
8. Арт-дизайн
9. Социальный дизайн
10. Фотодизайн

«Расширяющийся» дизайн – это новейшие технологии, социальный, интерфейсный, виртуальный дизайн. Вовлечение подобного дизайна в социальную среду обуславливает образование предпосылок для появления новых видов дизайна, например, проектирования предвыборных кампаний на основе 3d моделирования поведения людей.

### Перспективные направления:

*Экологический дизайн* – участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и человека от последствий ее загрязнения отходами техногенной цивилизации.

*Биодизайн* – проектные разработки морфологически биоподобных структур и форм изделий (механоорганизмов), по аналогии с архитектурной и инженерной бионикой, на основе систематического и целенаправленного изучения законов и принципов формообразования в живой природе, включающих положения биоморфологии, биомеханики, бионики, этологии (науки о поведении живых организмов в природе) и синергетики (науки о принципах самоорганизации систем) (рис.5).

*Футуродизайн* – перспективное дизайн-проектирование, обусловленное научно-технически, социально-культурно и интуитивно-творчески; инновационное проектное прогнозирование социальной сферы общества будущего; моделирование в футурологических дизайн-проектах концепций предметной среды будущего, отражающих прогнозируемые изменения ценностных ориентиров, материальных и духовных

потребностей, образа жизни общества в целом, его макро- и микрогрупп, индивидов в разных областях жизнедеятельности людей; экологического равновесия в биотехносфере как с позиций ценностей природы, так и культуры (рис.6).



Рис.5 «Кристаллическая» обувь



Рис.6.Кубические эксперименты дизайнера Мины Лундгрэн.

*Кибернетико-эвристический дизайн (КЭД)* – целенаправленное использование в инновационном дизайн-проектировании закономерностей и методов эвристики (дисциплины, способствующей развитию и активизации творческого мышления, а также повышению эффективности решения проектных задач нестандартными способами), а также широких возможностей информационных технологий, соответствующей компьютерной техники и специфического дизайнерского программного обеспечения. КЭД ориентирован на формирование качественно новых методов и средств развития творческой фантазии, изобретательности дизайнеров, обогащение их проектной культуры, расширение её горизонтов в целях наиболее эффективного генерирования оригинальных, перспективных новаторских дизайн-концепций и художественно-конструкторских предложений.

*Сайнс дизайн. Научный дизайн.*

*«Где мысль не работает вместе с рукой, там нет художника.*

*Где дух не водит рукой художника, там нет искусства» –*

*Леонардо да Винчи.*

Современное искусство неразрывно связано с модными процессами, протекающими в сфере индустрии моды – и речь идёт не только о сотрудничестве современных художников с модными марками. Идеи концептуализма волнуют воображение дизайнеров – иначе нельзя объяснить некоторые дизайнерские высказывания. В концептуальном искусстве идея произведения важнее его физического выражения, ведь в данном случае цель его в передаче самой идеи. Именно поэтому для некоторых дизайнеров на первом месте стоят не особенности кроя и силуэта, а сообщение, зашифрованное в той или иной вещи.

*Практическая часть.*

1. Сформировать начальное представление о проектной культуре, концепции в дизайне.
2. Написать реферат (выполнить презентацию) на тему работы
3. Ведение терминологического словаря по проектной культуре/Электронная версия
4. Выбрать термины, применяемые в тематике практической работы, подобрать иллюстративный ряд

Требования к отчету:

Отчётом о работе являются:

1. Реферат или презентация выбранной темы
2. Эссе и проектные разработки современных форм костюма

### **Контрольные вопросы**

1. Дайте определения понятиям: «концепция», «дизайн», «виды дизайна», «расширяющийся дизайн», «перспективные направления дизайна».
2. Что такое «концепция»?
3. Каковы основные признаки дизайна?
4. Перечислите основные виды дизайна
5. Какие направления дизайна считаются перспективными?
6. Что такое «проектный образ»? «художественный образ»? В чем различие?

### **Темы рефератов/презентаций**

1. Дизайн костюма: исследование особенностей проектирования швейных изделий в различных художественных системах.
2. Специфика проектирования в дизайне костюма с учётом половозрастных особенностей
3. Концептуальность в искусстве
4. Биодизайн
5. Экодизайн
6. Футуродизайн и его специфика в модной индустрии
7. Художественный образ в коллекции моделей одежды

## **1.3 Практическая работа №3**

### **Этапы и принципы проектирования костюма**

Концептуализацию искусства (с точки зрения культурологии) объясняют такой особенностью нынешней культурной ситуации, как ее повышенная знаковость.

«Искусство – писал С. М. Эйзенштейн, – не столько истолковывает образ согласно нормам определенной стадии мышления, сколько конструирует образы согласно этим нормам мышления, и в структуре этих образов закрепляет те представления, в которых выражается сам образ мышления».

## **Цели работы:**

- ознакомление с основными принципами проектирования костюма;
- приобретение практических навыков разработки моделей одежды;
- изучение этапов проектирования

## **Содержание работы:**

### *Теоретические аспекты*

Необходимо отметить, что коллекции подразделяются на следующие группы в зависимости от того, кому они предназначаются:

- индивидуальный гардероб (для индивидуального клиента);
- массовые (для определенного типа потребителей);
- групповые (для определенной группы людей): а) коллекции форменной одежды (школьная форма, форма муниципальной милиции и т.п.),
- коллекции фирменной одежды (для работников корпораций, торговых фирм и т.п.),
- коллекции одежды для представительств и делегаций.

В целом создание новой коллекции предполагает следующий порядок:

1) формируется концепция на основе прогноза моды, которая воплощается в коллекции тканей и других материалов для изготовления одежды. Новые тенденции в структуре материалов и модной цветовой гамме демонстрируются на салонах тканей за полтора года до сезона (например, на парижском салоне «Премьер Визион» и ярмарке тканей «Интерштофф» во Франкфурте-на-Майне);

2) создаются перспективные коллекции высокой моды, которые показываются за полгода до сезона: на сезон весна/лето – в январе, на сезон осень/зима – в конце июля – начале августа, а также коллекции «прет-а-порте», которые демонстрируются за семь-восемь месяцев до сезона: весенне-летние – в сентябре – начале октября, осенне-зимние – в феврале;

3) разрабатываются и создаются промышленные массовые коллекции.

Процесс разработки промышленной массовой коллекции состоит из нескольких этапов.



На *первом этапе* разработки (соответствует стадии предпроектных исследований) ведутся:

- изучение объективных факторов потребления и спроса: динамики доходов населения, уровня дохода на душу населения, розничного товарооборота и т.п.;
- выявление типологических особенностей потребителей, для которых разрабатывается данная коллекция (маркетинговые исследования);
- исследование взаимосвязи выявленных потребностей потребителей с ценностной ориентацией групп потребителей, для которых разрабатывается коллекция.

В крупных компаниях существуют специальные службы стратегии дизайна, которые занимаются изучением мотивов поведения и потребностей потребителей и решают проблемы фирменного стиля. Эти службы дают рекомендации для разработчиков (группа потребителей, требуемый стиль коллекции, предпочтительные виды ассортимента, рекомендуемая цена изделий и т.п.), которые служат отправной точкой при проектировании.

При выявлении типологических особенностей потребителей учитывают следующие факторы:

пол и возраст;

размер и рост;

полноту (здесь необходимо учитывать, что 19,5 % взрослого населения имеют малую полноту, 50,5 – среднюю, 26,5 – большую и 3,5 – очень большую);

модную ориентацию.

Исследования поведения потребителей показали, что практически половина всех потребителей (34 % — «запоздалое большинство» + 16 % — «отстающие») отвергает все крайности моды, предпочитая не новую моду, а «предыдущие моды» и классические стили.

Потребителей условно подразделяют на четыре группы. Большинство потребителей относится к первой группе со стереотипным подходом к сравнению изделий, не имеющей собственных сложившихся представлений о дизайне. На поведение таких покупателей легче влиять, создавая определенный имидж изделия или марки.

Вторая группа потребителей имеет сложившееся

представление о критериях выбора и готова только к постепенному изменению предметной среды и появлению нововведений.

Третья группа потребителей имеет индивидуальные представления о дизайне, четко определенные и обоснованные. На поведение таких потребителей повлиять труднее всего, даже с помощью рекламы. Более продуктивным является учет их потребностей на этапе проектирования.

Четвертая группа – группа «лидеров потребления» – готова принять самые новаторские решения.

Дизайнер должен четко представлять, задумана ли модель для конкретной ассортиментной группы или как многофункциональная. От этого зависят особенности покроя, выбор ткани и цвета.

В зависимости от целей создания можно классифицировать следующим образом:

1. Коллекции моделей перспективных предложений в развитии направлений моды;
2. Коллекции методические, т.е. программные, утверждающие моду;
3. Коллекции для выставок и коллекции специального назначения (узкая тематика, профиль, заказ) (рис.7).;
4. Коллекция для промышленности и массового производства.

Требования, предъявляемые к коллекции моделей одежды:

1. Художественная, образная разработка выбранной темы, ее обоснование.
2. Новизна разработок формы моделей: сопряжение отдельных объемов или частей (конструктивные точки, конструктивно-декоративные линии). Декор.
3. Стилистическая ясность разработок моделей в рамках данной темы.
4. Композиционная связь моделей в коллекции.
5. Смысловое значение моделей или отделки (эмблема, знаки, девиз, украшения). Символика цвета.
6. Наличие «сценария», сюжетного плана показа коллекции.
7. Режиссура показа.
8. Характеристика – представление коллекции, а также каждой отдельно взятой модели
9. Кратковременность действия.

Этапы подготовки коллекции

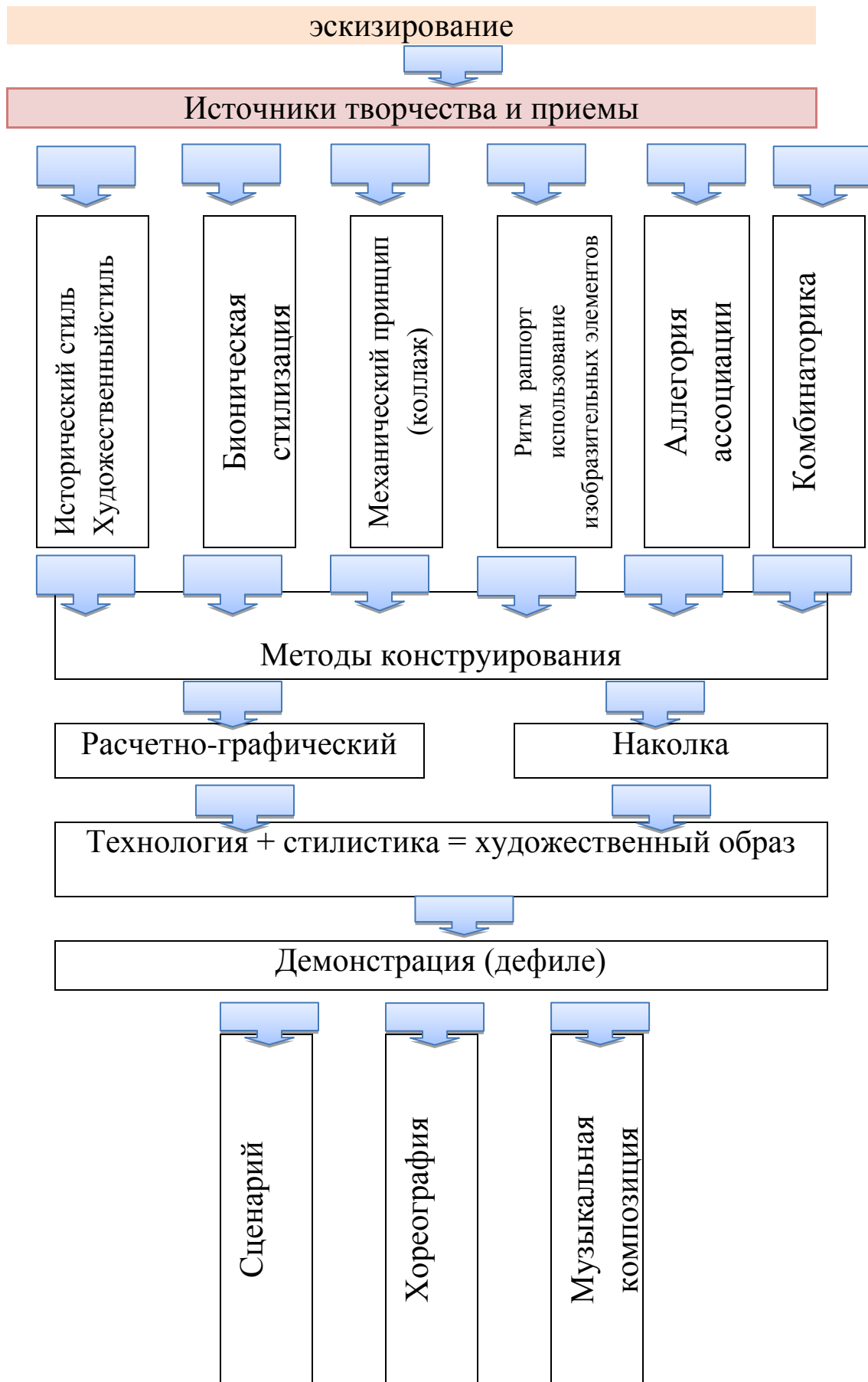


Рис.7. Этапы создания коллекции

Начальным этапом проектирования является так называемый предпроектный анализ, который предусматривает изучение образцов-аналогов того лучшего, что имеется в отечественной и зарубежной практике (рис.8).

Создание костюма требует от художника разнообразных знаний по философии, идеологии, искусству и т. п., а главное – умение согласовывать костюм с образом человека, с учетом его профессии, возраста, телосложения, интересов и т. п.



Рис. 8. Изучение аналогов. Планшет стиля и деталей

Для построения модели дизайнерского проектирования необходимо рассмотреть две стадии дизайнерской деятельности: преобразование исходной ситуации в объект проектирования (аналитическую) и преобразование объекта проектирования в новый объект – новую проектную ситуацию (синтетическую).

Первая стадия – построения объекта проектирования – ставит своей целью выяснить, к какой типологической группе объектов проектирования принадлежит исходная ситуация, какие элементы и процессы она включает, как эти процессы протекают и как они могут быть оценены с точки зрения их соответствия нуждам потребления. Цель такого анализа – детальное ознакомление с

ситуацией и построение ее модели, выступающей как «заместитель» реальной ситуации при проектировании на стадии синтезирования.

Основным моментом в художественном проектировании промышленных изделий является вопрос формообразования изделий в зависимости от его назначения (функции), конструкции, материала и технологии изготовления. От того, насколько полно сумеет художник учесть это в работе над формой, во многом зависит эстетическая ценность будущего изделия.

Чисто художественными средствами – построения объемов, выбором цвета, нахождением эстетически воздействующих пропорций – дизайнер добивается, чтобы объект, с которым он работает, приобрел высокие эстетические качества.

Художник, работая над новой идеей, формой будущего произведения, обращается к различным источникам творческого процесса. Основными таким источником является сама жизнь, все ее проявления. Это может быть наблюдение и изучение природы, и выполнение при этом различных зарисовок – животных, птиц, цветов, материалов исторического и народного костюма и т. п.

*Основными этапами проектирования одежды являются:*

- 1) анализ предпроектной ситуации;
- 2) синтез результатов анализа в определенных типах формообразования;
- 3) разработка творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и с основными тенденциями развития проектной культуры в целом;
- 4) определение основных задач;
- 5) применение различных методов проектирования в поиске наиболее оптимальных вариантов решения проектной задачи.

*Анализ предпроектной ситуации*

Предпроектный анализ включает:

- социально-экономический анализ,
- функциональный анализ (исследование способов использования изделия),
- функционально-стоимостный анализ (исследование структуры потребностей различных групп населения и наиболее эффективных с точки зрения затрат способ их удовлетворения);
- технологический анализ (исследование материалов

возможных способов изготовления изделия);

- анализ формы (исследование структуры изделия и ее аналогов;
- поиск вариантов композиционных, конструктивных и пластических решений). Предпроектный анализ выявляет недостатки существующих изделий, (пожелания потребителей).

После проведенного предпроектного анализа результаты синтезируются путем овеществления (структурообразования) и гармонизации (композиции) объекта.

Синтез в дизайне – процесс мысленного упорядочения проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и соединения их в единое целое – проектный образ. Структурообразование единичных предметов называется формообразованием.

Методы синтеза могут быть либо системного характера (комбинаторные, аналоговые), либо спонтанно-интуитивные (ассоциативные). В процессе синтеза результаты проведенных исследований реализуются в конкретных методах формообразования: комбинаторных, аналоговых, образно-ассоциативных.

### *Практическая часть.*

1. Рассмотреть этапы проектирования
2. Написать реферат (выполнить презентацию) на тему работы
3. Ведение терминологического словаря по проектной культуре/Электронная версия
4. Выбрать термины, применяемые в тематике практической работы, подобрать или выполнить авторский визуальный ряд

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

1. Реферат или презентация выбранной темы
2. Эссе и проектные разработки современных форм костюма

### **Контрольные вопросы**

1. На какие группы подразделяются коллекции моделей одежды?
2. Какие этапы разработки промышленных коллекций Вы знаете?
3. Из скольких этапов состоит процесс разработки коллекции?

4. Какие факторы необходимо учитывать при проектировании коллекции одежды?
5. На какие группы подразделяются потребители моделей одежды?
6. Как можно классифицировать коллекции моделей одежды?
7. Для чего нужно проводить предпроектное исследование?
8. Какие основные этапы проектирования одежды Вы знаете?
9. В чём заключается анализ предпроектной ситуации? Для чего он необходим?

### **Темы рефератов/презентаций**

1. Дизайн костюма: этапы проектирования в рамках исторического исследования.
2. Особенности проектирования одежды
3. Искусство и костюм. Творческие процессы работы над арт-объектом.
4. Виды коллекций.
5. Специфика рекламно-выставочных коллекций
6. Модные тенденции в женском костюме.
7. Тенденции развития мужской моды.
8. Детская мода: вчера и сегодня

## **1.4 Практическая работа №4.**

### **Эвристические методы в проектировании**

*Эвристика.* Слово «эвристика» ведёт глубоко в историю. В соответствии со словарем, прилагательное «эвристический» означает «способствующий открытию». Оно является производным от «эврика» от греческого «heurisko» – «нахожу». По мнению психологов, эвристика – это отрасль знания, изучающая формирование новых действий в необычной ситуации, она может стать наукой в том случае, если эвристические процессы, приводящие к этим новым действиям, найдут, наконец, свое математическое описание.

*Эвристические методы* основаны на подсознательном мышлении, не допускают алгоритмизации и характеризуются неосознанным (интуитивным) способом действий для достижения осознанных целей. Эвристические методы ещё называют методами инженерного (изобретательного) творчества.

Сейчас практически во всех преуспевающих фирмах, занятых созданием материальной и нематериальной (программы, методики) продукции, поиск новых идей и решений ведется с помощью тех или иных эвристических методов. А для современного инженера знание этих методов становится столь же необходимым, как и умение писать и читать. Журналисты, художники, бизнесмены и представители других творческих профессий, кто остро нуждается в оригинальных идеях, активно используют такие методы.

### **Цели работы:**

- ознакомление с основными эвристическими методами, применяемыми в проектировании одежды;
- приобретение практических навыков применения эвристических методов при разработке моделей одежды;
- изучение методов активизации творческой деятельности

### **Содержание работы:**

#### *Теоретические аспекты*

Работа над дизайн-проектом начинается с выявления основных задач, которые необходимо решить в процессе проектирования. Определяются, прежде всего, назначение и функция проектируемых вещей, конструктивные и технологические требования. При этом целью проектирования может быть, как стайлинг, так и разработка совершенно нового изделия на основе принципиально новой постановки задач или неизвестного ранее технологического принципа.

К эвристическим методам проектирования относятся нижеперечисленные методы, позволяющие решать «нерешаемые» задачи.

*Метод неологии* – метод использования чужих идей. Например, можно осуществлять поиск формы на основе пространственной перекомпоновки некоего прототипа. Но в процессе заимствования необходимо ответить на вопросы: Что нужно изменить в прототипе? Что можно изменить в прототипе? Каким образом лучше это сделать? Решает ли это поставленную задачу? Заимствование идеи без изменений может привести к обвинению в плагиате.



*Эвристическое комбинирование* – метод перестановки, предполагающий изменение элементов или их замену. Его можно охарактеризовать как комбинаторный поиск компоновочных решений. Этот метод может дать достаточно неожиданные результаты. Например, с его помощью первоначальную идею можно довести до абсурда, а потом в этом найти рациональное зерно. Авангардисты часто пользуются именно эвристическим комбинированием (рис.8).



Рис.8 Дизайнер Айрис Ван Эрпен

*Антропотехника* – метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека, к его физическим возможностям. Например, при проектировании сумок есть правило: замок должен быть удобен для открывания его одной рукой; зонт должен раскрываться нажатием на кнопку тоже одной рукой и т.д..

*К основным методам, дающим новые парадоксальные решения относятся: инверсия, «мозговая штурм», карикатура/гротеск/гипербола.*

*Инверсия* (перестановка) – метод проектирования «от противного». Это кажущаяся абсурдная перестановка – «переворот». Такой подход к проектированию основан на развитии гибкости мышления, поэтому он позволяет получить совершенно новые, порой парадоксальные решения (например, одежда швами наружу и т. п.). Интересно использование декора по методу инверсии: детали, выхваченные из другого изделия, укрупнение

декора, смешение видов и стилей декоративных элементов, применение их в самых неожиданных местах и т. д.

*Мозговой штурм* – коллективное генерирование идей в очень сжатые сроки. Метод основан на интуитивном мышлении. Главное предположение: среди большого числа идей может оказаться несколько удачных. Главные условия: коллектив должен быть небольшой; каждый участник «штурма» по очереди выдает идеи в очень быстром темпе; всякая критика запрещена; процесс записывается на диктофон. Затем идеи анализируются.

*Карикатура* – метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного; приводит к нахождению нового неожиданного решения, способствует развитию творческого воображения. Метод гиперболы, создания гротескного образа широко используется в современном модном эскизе.

*К методам, связанным с пересмотром постановки задачи относятся: наводящая задача-аналог, изменение формулировки задачи, наводящие вопросы, перечень недостатков, свободное выражение функции.*

*Методика задачи-аналога* основана на первоначальном поиске чужих идей (в журналах, специальной литературе, на выставках, в магазинах и т. п.) и тщательном анализе их достоинств и недостатков. Применение данного метода позволяет решить проектную задачу, используя предыдущий (чужой) опыт проектирования.

*Метод изменения формулировки задачи* расширяет границы поиска решения. Если дано задание: спроектировать, например, пляжную сумку, то возможны следующие формулировки:

- 1) придумать сумку, трансформирующуюся в пляжную подстилку-коврик;
- 2) придумать сумку, материал которой не пачкается и не промокает;
- 3) придумать сумку, в которой могут поместиться не только пляжные принадлежности, но и маленький ребенок, и которую можно легко катать по песку и камням пляжа;
- 4) придумать сумку из тончайшей пленки, которая может легко трансформироваться в тент, зонт и т. д.

*Метод наводящих вопросов* помогает уменьшить психологическую инерцию и упорядочить поиск вариантов. Ставятся вопросы следующего характера: что можно в объекте

уменьшить, увеличить, разъединить, объединить, добавить, минимизировать и т. д.. Например, при решении предыдущей задачи (разработка пляжной сумки) можно поставить следующие наводящие вопросы:

1. Для кого предназначена сумка (для всех, для ребенка, женщины, мужчины)?

2. Будет ли сумка трансформируема, и каким образом (в коврик, в тент, на колесиках...)?

3. Каким будет материал сумки (из лоскутков в технике пэчворк, из клеенки, из прозрачной пленки, из плотной ткани, из других материалов)?

4. Сколько карманов и какого размера будет в сумке (для мелочей: расческа, очки, тюбик с кремом; для бутылки с водой, для теннисной ракетки и т. п.)?

5. Какая застежка будет у сумки (молния, магнит, кнопки, завязки)?

*Перечень недостатков* – метод заключается в составлении полного развернутого перечня недостатков изделия. Перечень недостатков дает ясную картину, какие из недостатков подлежат изменению.

*Свободное выражение функции* – метод поиска «идеальной» вещи. Основная цель метода состоит в такой постановке задачи, при которой главное внимание уделяется назначению объекта. Функциональность является основой поиска решения.

Таким образом, из всего сказанного следует, что существует множество самых разнообразных эвристических методов, способных разбудить в будущем художнике, конструкторе, дизайнере инициативу, раскрыть его индивидуальные творческие способности, развить логику мышления в профессиональном направлении, регулировать и интенсифицировать процесс творческого поиска, что в конечном итоге приведет к становлению авторского стиля.

*Практическая часть.*

1. Рассмотреть методы научного познания

2. Изучить методы эвристического проектирования

3. Написать реферат (выполнить презентацию) на тему работы.

Ведение терминологического словаря по проектной культуре/Электронная версия

4. Выбрать термины, применяемые в тематике практической работы, подобрать или выполнить авторский визуальный ряд

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

1. Реферат или презентация выбранной темы
2. Эссе и проектные разработки современных форм костюма в контексте эвристических методов проектирования

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое «эвристика»?
2. Какие эвристические методы Вы знаете?
3. На чём основаны эвристические методы?
4. Какие методы научного познания Вы можете охарактеризовать?
5. Дайте пояснения методам эмпирического исследования
6. Что такое «анализ» и «синтез» в рамках проектирования костюма?
7. Какие методы научного познания можно применять при исследовании рынка модной индустрии?
8. Зачем нужен метод исторических реконструкций в дизайне костюма?
9. Что такое «эвристическое комбинирование»?
10. Почему важен метод «антропотехника»?
11. Дайте подробную характеристику эвристическим методам проектирования. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

### **Темы рефератов/презентаций**

1. Дизайн костюма: методы проектирования.
2. Ключевые тенденции будущего. Перспективы развития моды.
3. Влияние факторов будущего на развитие индустрии моды
4. Мода. Обычай и мода.
5. Междисциплинарный характер моды.
6. Значение моды в современном социокультурном пространстве.
7. Метод мозгового штурма (осады, атаки) в дизайн-проектировании.
8. Метод неологии и его роль в проектировании костюма
9. Эвристическое комбинирование в дизайне.

## 10. Антропотехника как эвристический метод проектирования

### 1.5 Практическая работа №5 Методы проектирования в дизайне одежды

Дизайн разрабатывает новые направления, по которым развиваются тенденции в моде. Используя методы проектирования, такие как комбинаторные, деконструкции, модульный, дизайн одежды предлагает новые пути для развития одежды в будущем.

Творчество в дизайне костюма имеет целый ряд ограничений, например, не абстрактные параметры, а конкретное физическое тело человека. Дизайнер работает в рамках системы «человек – человек», где начало работы – «человек реальный», а завершение – «человек идеальный».

#### Цели работы:

- ознакомление с основными методами проектирования, применяемыми в дизайне;
- изучение методов дизайн-проектирования;
- приобретение практических навыков применения эвристических методов при разработке моделей одежды.

#### Содержание работы:

##### *Теоретические аспекты*

Основная задача конструктора-дизайнера в современных условиях – ставить перед собой сложные проектные задачи, связанные с важнейшими проблемами культуры и социума, и разрешать их, пользуясь разнообразными методами проектирования.

Методы проектирования достаточно многообразны: «семикратный поиск», «комбинаторики», «бионики», «анalogии», «ассоциации» и др.

*Семикратный поиск* – метод, построенный на семи ключевых вопросах: «Кто? Что? Где? Чем? Зачем? Как? Когда?», применяемых для выявления проблем и формулировки творческой задачи. Этот метод напоминает концепцию моделирования, предложенную Н.П. Ламановой в 1920-е гг., когда отправной точкой при создании конкретной модели являлись ответы на вопросы: «Из чего? Для кого? По какому случаю?».

*Бионический* метод заключается в анализе конкретных объектов бионики. Например, проанализировав механику крыльев насекомых, можно разработать новые формы запахования, наслоения верхней одежды, трансформацию деталей. Свечение некоторых насекомых может натолкнуть на идею разработки обуви со встроенным автономным освещением дороги. Таким образом, бионический подход позволяет получить неординарные решения конструктивных узлов, новых свойств поверхностей и фактур.

*Ассоциации* – метод формирования идеи. Он может дать наибольший эффект в том случае, если творческое воображение художника обращается к разным идеям окружающей действительности. Кроме того, в современном дизайне яркое образное мышление понимается даже как принципиально новый способ самого проектирования.

Системное конструирование – универсальный метод, который синтезирует достижения многих дисциплин. Он незаменим для перспективных дизайнерских разработок (рис.9).



Рис.8.Голландский дом моды Виктор & Рольф продолжает традицию носимого искусства (скульптуры П.Пикассо)

*Комбинаторика* – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов.

Если сказать проще, то комбинаторика – комбинирование различными способами форм и их элементов или вариантный поиск, который можно подразделить в проектировании на ряд основных приемов:

- комбинирование элементов на плоскости при создании текстильных композиций, раппортных тканей или трикотажных полотен;
- комбинирование типизированных стандартных элементов (модулей) при создании целостной формы;
- комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы; по одной конструктивной основе или базовой форме (рис.10);
- компьютерный поиск готовых вариантов организации готовых комплектов.



Рис. 10. Комбинаторика в проектировании костюма.

### *Практическая часть.*

1. Рассмотреть методы проектирования
2. Изучить методы эвристического проектирования
3. Написать реферат (выполнить презентацию) на тему работы.
4. Ведение терминологического словаря по проектной культуре/Электронная версия
5. Выбрать термины, применяемые в тематике практической работы, подобрать или выполнить авторский визуальный ряд

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

1. Реферат или презентация выбранной темы
2. Эссе и проектные разработки современных форм костюма в контексте эвристических методов проектирования одежды

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое «эвристические методы»?
2. Какие эвристические методы в проектировании костюма Вы знаете?
3. На каких принципах основаны эвристические методы?
4. Дайте пояснения методам комбинаторики. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.
5. Что такое бионический метод проектирования?
6. Дайте подробную характеристику методу ассоциации в проектировании одежды. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.
7. Какие методы проектирования в одежде Вы знаете? Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

### **Темы рефератов/презентаций**

1. Перспективы развития дизайна.
2. Влияние факторов будущего на развитие современной моды.
3. Мода и дизайн.
4. Психология моды.
5. Источники творчества в проектировании костюма.
6. Методы кинетизма в дизайне одежды.
7. Метод деконструкции и его роль в проектировании костюма.



8. Трансформации в дизайне.
9. Эксперимент в проектировании костюма.
10. Методы творчества в дизайне костюма.

## 1.6 Практическая работа №6 Паспорт проекта

*Проект*– это ограниченное во времени предприятие (мероприятие), направленное на создание уникальных продуктов и услуг или получение принципиально новых результатов.

К числу важнейших отличий проектов от других видов деятельности относится ограниченность во времени, уникальность, необходимость заранее координировать многоплановые действия.

### **Цели работы:**

- изучение методов дизайн-проектирования;
- приобретение практических навыков применения методов при разработке моделей одежды;
- выработать примерный алгоритм разработки концепции проекта;
- учиться грамотно формулировать и оформлять идею проекта

### **Содержание работы:**

#### *Теоретические аспекты*

Ограниченность во времени означает, что у любого проекта есть момент его начала и его завершения. Завершается проект после достижения намеченных целей.

Уникальность, исключительность, неповторимость результата проекта означает, что в условиях, в составе, в порядке необходимых работ есть нечто новое. Следовательно, невозможно гарантированно получить то, что нужно, путем простого копирования ранее выполненной работы.

Результативное выполнение проекта в течение всего времени его существования осуществляется с помощью процессов управления проектом. Процессы управления проектом могут быть сгруппированы в следующие пять этапов управления проектом: инициация, планирование, исполнение, мониторинг и контроль, завершение проекта.

Главный продукт *инициации*– изложенное в форме «паспорта проектной идеи» параметрическое описание концепции проекта,

обоснование необходимости и реалистичности проекта и формальная авторизация проекта.

Паспорт проекта – документ, содержащий основные текстовые данные и схематические изображения, характеризующие техническое решение, экономическую целесообразность и условия применения проекта.

В паспорте проектной идеи обычно указываются:

- 1) потребитель (потребители) проекта, выигрывающий от реализации проекта;
- 2) проблема, которую должен решить данный проект,
- 3) параметрическое описание целей проекта;
- 4) способ (технология), при помощи которой будет реализован проект;
- 5) преимущества данной проектной идеи или способа ее реализации по сравнению с имеющимися аналогами;
- 6) допущения – условия или события, которые должны произойти, чтобы проект был успешен;
- 7) ориентировочный бюджет проекта;
- 8) ограничения, которые могут препятствовать реализации проекта;
- 9) авторство проектной идеи.

*Художественный образ в моделировании* – это гармония образа человека, характера костюма и определенной среды, отражающая реальную действительность, идеи, замыслы.

Образ человека – обобщенный, опозитизированный комплекс, наиболее важных качеств, черт внешности, социально-психологических особенностей.

Все модели модной коллекции объединяются на основе стилистической общности, обозначенной стилистическим девизом. Девиз выражает назначение коллекции, средства согласования или единства форм, общие принципы конструкции, обуславливает структуру материалов, создающих форму, цветовую гамму.

Этапы работы над коллекцией, предложенные К. Диором, превратились в новую традицию. Кристиан Диор предложил такую последовательность работы над коллекцией.

*Первый этап* работы над коллекцией высокой моды он назвал «студия». На этом этапе:

- создают первые наброски силуэтных форм будущей коллекции на основе ассоциаций с природными и другими формами,

разрабатывают эскизы моделей;

- идеи будущей коллекции обсуждают, отбирают самые удачные эскизы и дорабатывают в соответствии с основной идеей коллекции; на основании отобранных эскизов создают макеты моделей, выбирают варианты их отделки. По одному эскизу возможно создание нескольких макетов из ткани, из которых затем будет отобран наилучший;
- просматривают все макеты моделей коллекции, и происходит окончательный отбор.

Второй этап К. Диор назвал «мастерские». На этом этапе:

- разрабатывают план коллекции;
- подбирают ткани для моделей коллекции;
- выбирают манекенщиц, которые будут демонстрировать те или иные модели;
- шьют модели на конкретных манекенщиц, проводят примерки;
- выполняют модели-варианты;
- подбирают аксессуары, с которыми предполагается демонстрировать модели коллекции;
- проводят рабочую репетицию;
- осуществляют просмотр и окончательную доработку коллекции;
- проводят генеральную репетицию просмотра коллекции.

На третьем этапе, названном К. Диором «салон», разрабатывают план показа коллекции, определяют порядок показа моделей, режиссуру показа.

На *третьем этапе* проводят испытание в контрольной группе потребителей.

На *четвертом этапе* проектируют рекламное обоснование новой коллекции.

Разрабатывая современный костюм, необходимо учитывать, какие функции должны в нем преобладать. Это позволит определить и конструктивное решение, и выбор материалов, и образное решение костюма.

Форма и содержание органически сливаются в костюме как в конечном результате деятельности дизайнера. Соединение всё выразительных средств в единое художественное целое в костюме называется его композицией. Эстетическая роль костюма – выявление красоты и духовного богатства человека, связь образа с внешней средой.

### *Практическая часть.*

1. Составить паспорт проекта
2. Написать реферат (выполнить презентацию) на тему работы.
3. Ведение терминологического словаря по проектной культуре/Электронная версия
4. Выбрать термины, применяемые в тематике практической работы, подобрать или выполнить авторский визуальный ряд

### **Требования к отчету:**

Отчётом о работе являются:

1. Паспорт проекта
2. Реферат или презентация выбранной темы
3. Эссе и проектные разработки современных форм костюма в контексте эвристических методов проектирования одежды

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое «паспорт проекта»?
2. Какие эвристические методы в проектировании костюма Вы знаете? Как они применяются в проектировании одежды
3. Какие этапы разработки коллекций одежды выделил Кристиан Диор? Дайте краткую характеристику данным этапам.
4. Дайте пояснения метода. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.
5. Что такое «художественный образ» в проектировании одежды?
6. Какие методы проектирования в одежде Вы знаете? Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

### **Темы рефератов/презентаций**

1. Перспективы развития дизайна.
2. Влияние факторов будущего на развитие современной моды.
3. Мода и искусство.
4. Социология моды.
11. Источники творчества в проектировании костюма.
12. Проектная культура в рамках индустрии моды.
13. Методы проектирования в дизайне одежды.

## **2. НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА (повышенный уровень)**

Основой научной деятельности в дизайне является не визуализация субъективных представлений, а анализ социокультурного, исторического, средового контекстов, систематизация этой информации, абстрагирование, выработка специальных проектных решений, интегрирующих методы научного и художественного творчества. Подобный тип художественной профессиональной деятельности, синтезирующий в себе элементы технологии, науки и искусства, является продуктом специфического многопрофильного дизайнерского образования. Только проектная культура способна решать проблемы интеграции знаний из столь различных областей человеческой деятельности.

Исследовательские проекты имеют структуру подлинных научных исследований.

Содержание (структура) НИП.

1. Аргументация актуальности темы
2. Определение проблемы, предмета, объекта
3. Формулировка целей и задач исследования
4. Выдвижение гипотезы исследования
5. Обозначение методов исследования
6. Проведение эксперимента (собственно исследования)
7. Оформление и обсуждение результатов
8. Формулирование выводов и обозначение проблем на дальнейшую перспективу исследования.

*Преобладающие форма и методы научно-исследовательских проектов*

1. Лабораторный эксперимент
2. Социологический опрос
3. Моделирование

*Возможные результаты научно-исследовательского проекта*

1. Анализ данных социологического опроса
2. Сравнительно-сопоставительный анализ
3. Прогноз
4. Пакет рекомендаций

5. Модель

6. Статья и т.д.

Изучение основ теории системного проектирования костюма; освоение понятий творчества, дизайна при создании моделей одежды – значимый компонент формирования проектной культуры обучающихся.

Освоение дисциплины позволит подготовить бакалавра к выполнению производственно-конструкторской, научно-исследовательской и проектной (дизайнерской) деятельности: разработке дизайн-проектов изделий легкой промышленности с использованием различных методов художественного проектирования.

## **2.1 Методы научного познания**

Общие методы научного познания обычно делят на три большие группы:

*1. Методы эмпирического исследования:* наблюдение, сравнение, измерение, эксперимент.

Наблюдение – это целенаправленный строгий процесс восприятия предметов действительности, которые не должны быть изменены. Наблюдение как метод познания действительности применяется либо там, где невозможен или очень затруднен эксперимент, либо там, где стоит задача изучить именно естественное функционирование или поведение объекта (в социальной психологии, психологии моды и т.п.). Наблюдение как метод предполагает наличие программы исследования, формирующейся на базе прошлых убеждений, установленных фактов, принятых концепций. Частными случаями метода наблюдения являются измерение и сравнение.

Эксперимент – метод познания, при помощи которого явления действительности исследуются в контролируемых и управляемых условиях. Он отличается от наблюдения вмешательством в исследуемый объект. Проводя эксперимент, исследователь сознательно вмешивается в естественный ход их протекания путем непосредственного воздействия на изучаемый процесс или изменения условий, в которых проходит этот процесс. Для того, чтобы проследить ход процесса в чистом виде, в эксперименте отделяют существенные факторы от несущественных и тем самым

значительно упрощают ситуацию. В итоге такое упрощение способствует более глубокому пониманию явлений и создает возможность контролировать немногие существенные для данного процесса факторы и величины.

2. *Методы, используемые как на эмпирическом, так и на теоретическом уровне исследования:* абстрагирование, анализ и синтез, индукция и дедукция, моделирование, сравнительный метод; и др.

Анализ – расчленение целостного предмета на составляющие части (стороны, признаки, свойства или отношения). Расчленение имеет целью переход от изучения целого к изучению его частей и осуществляется путем абстрагирования от связи частей друг с другом. Анализ – органичная составная часть всякого научного исследования, являющаяся обычно его первой стадией, когда исследователь переходит от нерасчлененного описания изучаемого объекта к выявлению его строения, состава, а также его свойств и признаков.

Синтез – процедура соединения различных элементов предмета в единое целое, систему, без чего невозможно действительно научное познание этого предмета. Синтез выступает не как метод конструирования целого, а как метод представления целого в форме единства знаний, полученных с помощью анализа. В синтезе происходит не просто объединение, а обобщение аналитически выделенных и изученных особенностей объекта. Положения, получаемые в результате синтеза, включаются в теорию объекта, которая, обогащаясь и уточняясь, определяет пути нового научного поиска.

Аналогия – основывается на сходстве предметов по ряду каких-либо признаков, что позволяет получить вполне достоверные знания об изучаемом предмете.

Чрезвычайно важно четко выявить условия, при которых этот метод работает наиболее эффективно. Однако в тех случаях, когда можно разработать систему четко сформулированных правил переноса знаний с модели на прототип, результаты и выводы по методу аналогии приобретают доказательную силу.

Дедукция – вид умозаключения от общего к частному, когда из массы частных случаев делается обобщенный вывод обо всей совокупности таких случаев. В целом дедукция как метод познания

исходит из уже познанных законов и принципов. Поэтому метод дедукции не позволяет получить содержательно нового знания.

Индукция – формулирование логического умозаключения путем обобщения данных наблюдения и эксперимента. Обычно индуктивные обобщения рассматриваются как опытные истины или эмпирические законы.

Классификация – разделение всех изучаемых предметов на отдельные группы в соответствии с каким-либо важным для исследователя признаком.

Моделирование – изучение объекта (оригинала) путем создания и исследования его копии (модели), замещающей оригинал с определенных сторон, интересующих познание. Модель всегда соответствует объекту-оригиналу в тех свойствах, которые подлежат изучению, но в то же время отличаются от него по ряду других признаков, что делает модель удобной для исследования изучаемого объекта.

Обобщение – прием мышления, в результате которого устанавливаются общие свойства и признаки объектов.

Описание – фиксация средствами естественного или искусственного языка сведений об объектах.

Прогнозирование – специальное научное исследование конкретных перспектив развития какого-либо явления.

3. *Методы теоретического исследования:* восхождение от абстрактного к конкретному, единства логического и исторического, абстракция и конкретизация и др.

Абстрагирование – процесс мысленного отвлечения от ряда свойств предметов или признаков предмета от самого предмета, от других его свойств. Абстракция может быть в форме чувственно-наглядного образа, в форме суждения, в форме понятия, в форме категории.

Гипотетико-дедуктивный метод – способ научного исследования, при котором вначале высказывается несколько гипотез о причинах изучаемых явлений, а затем дедуктивным путём выводятся из гипотез следствия. Если полученные результаты соответствуют всем фактам, которых касается гипотеза, то последняя признаётся достоверным знанием.

Конкретизация – логическая форма, являющаяся противоположностью абстракции. Конкретизацией называется



мыслительный процесс воссоздания предмета из вычлененных ранее абстракций.

Метод исторических реконструкций – деятельность, направленная на восстановление различных аспектов исторических событий, объектов и т. д.

## 2.2 Тематика научно-исследовательских проектов

Концепция выполнения научно-исследовательских проектов направлена на динамичное, инновационное развитие сферы проектной культуры.

*Наиболее актуальные темы исследований*

Тема *Fashion* - модная индустрия.

- «Актуальность» - промышленная коллекция, представляющая актуальные тенденции моды, может быть воспроизведена малыми сериями.
- «Взгляд в будущее» - перспективная коллекция, выражающая прогностические мысли автора, его способность предугадывать появление новых тенденций в обществе, возможный источник для дальнейшей разработки.

Тема *Концептуальный бутик*

- «Взгляд в себя» - авторская коллекция, представляющая творческое лицо художника и предназначенная для демонстрации, выставки или шоу.
- «Новое решение» - «патентная» коллекция, созданная на основе определенного технологического приема или конструктивного решения, предназначенная для внедрения в производство.
- «Позиция» - коллекция, выражающая отношение автора к социальным и философским проблемам общества (этнические и конфессиональные традиции в одежде, экологическая тема, субкультурные направления).

Тема *Будущее*

- «Футур» - авангардная векторная коллекция, раскрывающая перспективы развития моды.
- «Эврика» – инновация в море моды, авторские разработки, уникальные предложения.

Более конкретно можно сформулировать следующие темы исследования

#### Тематика научно-исследовательских проектов

1. Художественное оформление одежды как средство дизайна костюма.
2. Создание авторской концепции коллекции на основе современной тенденции моды.
3. Дизайн костюма: исследование особенностей проектирования швейных изделий в различных художественных системах
4. Типология исторического костюма.
5. Исследование методов проектирования и конструирования при разработке авторских коллекций.
6. Костюм в контексте общения «вчера и сегодня»: особенности психологического восприятия системы «человек-костюм».
7. Исследование стилей костюма жителей современного города. (На материале изучения уличной моды г. Курска).
8. Колористические особенности в искусстве костюма (на региональном материале).
9. Гендерные особенности восприятия цвета и формы костюма; специфика проектирования в дизайне костюма с учётом различных подходов к одежде человека (культурологического, аксиологического, гендерного, технологического и т.д.)

*Оцениваются научно-исследовательские проекты и презентации научно-исследовательских проектов по следующим критериям:*

- уровень аналитического и концептуального мышления конкурсантов при обосновании выбора и разработке темы коллекции;
- соответствие визуального ряда проекта его концепции;
- профессиональные навыки конкурсанта, степень готовности к работе в профессиональной среде;
- художественная выразительность проекта (коллекции), владение изобразительными средствами и языком

моделирования (графическая подача, колористическое решение, крой, работа с материалом);

- инновации и новизна (по различным параметрам);
- результативность проекта (перспективы внедрения, развитие науки, патентование, свидетельство на производственный образец и т.д.).

### **2.3 Методические рекомендации**

Основными видами аудиторной работы при изучении дисциплины «Основы проектной культуры» являются как лабораторные работы и практические занятия.

На практических работах излагаются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, даются рекомендации для работы. Изучение наиболее важных тем теоретических исследований и изысканий завершают лабораторные занятия, которые обеспечивают: контроль подготовленности обучающего; закрепление учебного материала; приобретение опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии, защиты предлагаемых художественных решений и концепций дизайн-проектов.

Деятельность студентов в рамках практической работы носит комплексный характер. И предполагает не только научное исследование в сфере дизайна, но и выполнение презентаций, рефератов.

В рамках самостоятельной работы по предложенным темам студентами могут выполняться авторские коллекции: готовится подборка информационных, иллюстративных материалов: иллюстраций источников творчества, на основании изучения которых выполняются эскизы, графические композиции с использованием различных художественных материалов, осуществляется оформление творческой работы в соответствии с требованиями.

По согласованию с преподавателем или по его заданию студенты готовят рефераты и/или презентации по отдельным темам дисциплин. При написании реферата обязательно указывается актуальность темы, список использованных для раскрытия темы реферата, источников информации, оформленный в соответствии с

требованиями ГОСТ. Обучающиеся так же могут выступать на занятиях с докладами/презентациями. Основу докладов составляет, как правило, содержание подготовленных студентами рефератов.

Качество практической работы студентов преподаватель оценивает по результатам собеседования (просмотра графических листов: эскизов, зарисовок творческих источников, технических эскизов, конструкций, макетов костюма и его составляющих с обязательными комментариями студента и анализом всех представленных эскизов и разработок), рефератов, презентаций по работам, а также по результатам докладов.

Изучение литературы и источников информации – значимая часть самостоятельной работы по выполнению научно-исследовательских проектов. В самом начале над литературным источником следует определить цель и направление работы.

Прочитанное и увиденное следует закрепить в памяти. Одним из приёмов закрепления освоенного материала является конспектирование, без которого немислима серьёзная работа над литературой. Систематическое конспектирование помогает научиться правильно, кратко и чётко излагать своими словами прочитанный материал.

Специфика профессии требует и развитие навыков эскизирования. Поэтому в процессе изучения различных информационных источников необходимо выполнять эскизы и делать зарисовки по заданным темам.

Самостоятельная работа даёт студентам возможность равномерно распределять нагрузку, что способствует более глубокому и качественному усвоению учебного материала. В случае необходимости студенты обращаются за консультацией к преподавателю по вопросам дисциплины с целью усвоения и закрепления компетенций.

Основная цель самостоятельной работы студента при изучении дисциплины – закрепить теоретические знания, полученные в процессе занятий, а также сформировать графические навыки и умения работать с различными художественными материалами.

В рамках работы по поиску, необходимой для раскрытия темы, информации студенты могут разработать подробный словарь новых терминов и определений, с которыми им пришлось столкнуться при выполнении задания по соответствующей теме.

Освоение данной дисциплины позволит подготовить студента к выполнению производственно-конструкторской, научно исследовательской и проектной (дизайнерской) деятельности: разработке дизайн-проектов изделий легкой промышленности с использованием знаний основ проектной культуры.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе освоения дисциплины «Основы проектной культуры одежды» большое внимание уделяется теоретическим аспектам проектной культуры. Методы художественного проектирования одежды являются основной традиционной формой разработки коллекций различных видов и назначений.

Методы проектирования усваиваются в результате сознательного отношения к индивидуальной творческой деятельности.

Проектировать следует не только вещь, но и пользу, которую она должна принести потребителю (с этой точки зрения надо проектировать не нарядное платье, а хорошее настроение и уверенность в себе).

Изучая основы проектной культуры одежды, следует анализировать направления развития моды и определять степень зависимости костюма от социокультурной среды; методы проектирования коллекции и принципы ее разработки; разрабатывать эскизы и выполнять модели в материале с применением эвристических методов проектирования.

Тяготение современного дизайна к расширению собственных границ приводит к тому, что появляются новые критерии оценки продукта дизайна. Критерии абсолютного вкуса, меры, гармонии начинают отступать на задний план под натиском таких критериев современности как изобретательность, остроумие, фантазия.

## РЕКОМЕНДАТЕЛЬНЫЙ СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Обязательный*

1. Будникова, Ольга Владимировна. Художественно-графическая композиция [Текст]: учебное пособие / О. В. Будникова ; Курский государственный технический университет. - Курск : КурскГТУ, 2010. - 118 с.
2. Будникова, Ольга Владимировна. Художественно-графическая композиция [Электронный ресурс]: учебное пособие / О. В. Будникова ; Курский государственный технический университет. - Курск : КурскГТУ, 2010. - 118 с.
3. Алиева, Н. В. Физика цвета и психология зрительного восприятия [Текст] : учебное пособие / Н. В. Алиева. - М. : Академия, 2008. - 208 с.
4. Мода и стиль [Текст] / ред.кол.: М. Аксенова [и др.]. - М. : Мир энциклопедий Аванта+, 2007. - 480 с.
5. Алиева, Н. В. Физика цвета и психология зрительного восприятия [Текст] : учебное пособие / Н. В. Алиева. - М.: Академия, 2008. - 208 с.
6. Мода и стиль [Текст] / ред.кол.: М. Аксенова [и др.]. - М. : Мир энциклопедий Аванта+, 2007. - 480 с.
7. Будникова, Ольга Владимировна Формирование художественной культуры студентов-дизайнеров: методика и технология [Текст]: монография / О.В. Будникова; Юго-Зап. гос. ун-т. Курск, 2014. –118 с.
8. Будникова, Ольга Владимировна Формирование художественной культуры студентов-дизайнеров: методика и технология [Электронный ресурс]: монография / О.В. Будникова; Юго-Зап. гос. ун-т. Курск, 2014. –118с.

### *Дополнительный*

9. Балдано, И. Ц. Мода XX века [Текст] : энциклопедия / И. Ц. Балдано. - М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2002. - 399 с.
10. Бесчастнов, Н. П. Графика текстильного орнамента (печатный рисунок) [Текст] : учебное пособие / Н. П. Бесчастнов ; Московский государственный текстильный университет им. А. Н. Косыгина. - М. : МГТУ, 2004. - 431 с.

11. Костюм. Теория художественного проектирования [Текст] : учебник / под общ. ред. Т. В. Козловой ; Московский текстильный ун-т им. А. Н. Косыгина. - М. : МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2005. - 382 с.
12. Композиция костюма [Текст] : учебное пособие / Г. М. Гусейнов [и др.]. - 2-е изд., стер. - М. : Академия, 2004. - 432 с.
13. Петушкова, Г. И. Проектирование костюма [Текст] : учебник / Г. И. Петушкова. - М. : Академия, 2004. - 416 с.
14. Пармон, Ф. М. Рисунок и мода-графика [Текст] : учебник / Ф. М. Пармон. - Екатеринбург : Гуманитарный университет, 2004. - 256 с.



## КРАТКИЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЙ

**Актуальность** – важность, значимость чего-либо для настоящего момента.

**Исследование научное** – процесс выработки новых научных знаний, один из видов познавательной деятельности. Характеризуется объективностью, воспроизводимостью, доказательностью и точностью.

**Концепция**– система взглядов на что-либо, основная мысль, когда определяются цели и задачи исследования и указываются пути его ведения.

**Структура исследования** – количество глав, таблиц исследуемых источников, приложений

**Теория** - учение, система идей или принципов. Совокупность обобщенных положений, образующих науку или ее раздел. Она выступает как форма синтетического знания, в границах которой отдельные понятия, гипотезы и законы теряют прежнюю автономность и становятся элементами целостной системы.

**Этапы исследования** – основные периоды работы исследователя.

**Компиляция** – соединение результатов чужих исследований, идей без самостоятельной обработки источников, а также сама работа, составленная таким методом. Творческий метод в современном дизайне.

**Конструктивизм** – направление в изобразительном искусстве, архитектуре и дизайне XX в., поставившее своей целью художественное освоение возможностей современного научно-технического прогресса. Сложилось в 1910-е гг., прежде всего, на базе кубизма и футуризма, разделившись вскоре на два обособленных (хотя и постоянно взаимодействующих) потока: «конструктивизм социальный», тесно связанный с задачами «социальной инженерии», создания нового человека путем радикального преобразования окружающей его предметно-материальной среды. Ярчайшими представителями конструктивизма в графическом дизайне были В. Маяковский и В. Родченко, В. Татлин и др.

**Проект**(от лат. projectus, букв. – брошенный вперед) 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания

какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

**Проектирование** – процесс создания проекта — прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, в том числе и дизайн объекта.

**Футуро-дизайн** – исторический дизайн и прогностический дизайн будущего.

**Эргономика**(HumanFactors). Эргономика (от греч. ergon – работа и nomos –закон) – научно-прикладная дисциплина, занимающаяся изучением и созданием эффективных систем, управляемых человеком.