

**ОТЧЕТ О ПРОХОЖДЕНИИ  
производственной практики (преддипломной)**

---

(фамилия, имя, отчество студента)

Место прохождения практики:

---

(наименование организации)

Руководитель практики:

От Университета \_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество, подпись)

От Организации \_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество, подпись)

МП

Защита отчета о прохождении производственной практики (преддипломной)  
может быть оценена на « \_\_\_\_\_ ».

Дата: \_\_\_\_\_

---

(Подпись)

## СОДЕРЖАНИЕ

## **Введение**

Учебная практика является одной из основных форм учебного процесса и направлена на формирование и воспитание высококвалифицированного специалиста, владеющего основными навыками.

Проектирование является важной частью дизайна. Именно от проекта зависит и качество как строительных, и качество архитектурных работ.

В самом деле, дизайн и проектирование работает над решением одной задачи, а именно определяют внешний вид конечного продукта. Дизайн это и есть проектирование. Однако дизайн отвечает в итоге за эмоциональную сторону предмета, т.е. стиль и привлекательность, а проектирование, в конечном счете, за удобство и эффективность использования.

Новая проектная профессия, появившаяся в последние годы 20 века, дизайн среды, выделилась из других областей проектирования. Для решения задач комплексного формирования объектов и систем нашего окружения как гармоничного, художественно осмысленного единства всех его компонентов. Ранее разделенные границами профессий архитектура и прикладное искусство - соединились в единое целое.

Таким образом, целями практик являются закрепление студентами знаний, полученных при изучении специальных дисциплин, а также сбор материалов для подготовки к написанию выпускной квалификационной работы.

## 1. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА ОРГАНИЗАЦИИ

Проектирование является: внесение в жизнь человека объектов ранее не существовавших, которые будут удобны и практичны. Дизайн определяет эстетическую составляющую проектируемого объекта.

Задачи проектирования:

1. Удовлетворение потребителя из любого слоя общества
2. Формирования комфортной среды обитания
3. Достигнуть большого эффекта при минимальных затратах

Согласно индивидуального задания я проходила учебную практику в «Синергия». История университета начинается с 1995 года, с основания членом-корреспондентом РАО Ю. Б. Рубиным Московской высшей банковской школы, реорганизованной в 1998 году в Московский международный институт эконометрики, информатики, финансов и права (ММИЭИФП), в котором в 2000 году обучались порядка 8 тыс. человек.

С 2001 года магистерские программы бизнес-школы университета имеют аккредитацию АМВА, всего аккредитация была пройдена шесть раз, актуальный сертификат получен в 2016 году.

В 2003 году вуз стал членом Европейского фонда развития менеджмента под англоязычным названием «Sinerghia» (в 2017 году был исключён из членов фонда).

В 2005 году ММИЭИФП был преобразован в Московскую финансово-промышленную академию. С 2005 года студентами университета ежегодно становились около 15 тыс. человек.

В 2009 году Московская финансово-промышленная академия стала первым российским вузом, который получил аккредитацию Европейского фонда по обеспечению качества обучения в E-learning.

В 2010-2011 году порядка 20 тыс. человек ежегодно становились

студентами Московской финансово-промышленной академии[4], которая в 2011 году получила государственную аккредитацию по виду «университет» и была переименована в Московский финансово-промышленный университет «Синергия».[10][11]

С 2013 по 2017 год университет «Синергия» активно поглощал в регионах небольшие вузы, потерявшие лицензии и интенсивно рос. Университет активно пропагандировал перевод студентов из других вузов, в том числе потерявших аккредитацию.

К 2017 году общее количество студентов МФП «Синергия» превысило 50 тыс. человек. в университет была переведена значительная часть студентов из лишившихся государственной аккредитации и распущенных Современной гуманитарной академии, Московской академии предпринимательства, Университета Натальи Нестеровой, Московского института предпринимательства и права, Московского технологического института, Социально-экономического института, Гуманитарно-экономического и информационно-технологического института, Вятского социально-экономического института, Архангельского института управления.

По данным «Российской газеты», в 2021 году образовательный процесс вёлся на 24 факультетах по 91 программе магистратуры, 198 программам бакалавриата, и более чем 500 программам профессиональной переподготовки и повышения квалификации. При университете работает колледж, в котором по состоянию на 2021 год образовательный процесс вёлся по 35 программам среднего профессионального образования.

По официальным сведениям, в 2020—2021 учебном году в университете проходили обучение 76 594 учащихся, из которых по программам высшего и среднего профессионального образования — 35 594 человека, по программам профессионального обучения — более 14 000 человек, по программам повышения квалификации — более 18 тысяч, по программам профессиональной переподготовки 9 тысяч человек.

Главный ориентир при подготовке специалистов – соответствие знаний и навыков выпускников требованиям современного рынка труда и работодателей. В связи с этим МФПУ «Синергия» ежегодно обновляет программы обучения и предоставляет учебные планы на экспертизу компаний, которые являются потенциальными работодателями выпускников и партнерами образовательного холдинга.

В целях повышения эффективности подготовки приоритетная практическая составляющая дополняется традициями фундаментальной теоретической подготовки.

Одним из учредителей МФПУ «Синергия» является ООО «Общество любителей коммерческих знаний», которое с 1995 года способствует успешной реализации проектов в сфере платного практикоориентированного образования. Сегодня МФПУ «Синергия» является одним из центральных проектов «Общества любителей коммерческих знаний».

«Синергия» реализуют образовательные программы по 6 направлениям:

- менеджмент;
- юриспруденция;
- финансы;
- информационные системы и технологии;
- дизайн;
- спортивный менеджмент;
- реклама и PR (программы направления реализуются совместно с первым российским специализированным на рекламе вузом «Международный институт рекламы»).

Наряду с программами первого высшего образования, в спектр реализуемых программ МФПУ «Синергия» также входят подготовка к ГИА и ЕГЭ, среднее профессиональное, бизнес и дополнительное образование (профессиональная переподготовка и повышение квалификации).

Следуя последним веяниям образовательной среды, МФПУ «Синерги» совершил переход на болонскую систему дипломы выпускников котируются в международном деловом пространстве.

При МФПУ «Синергия» действует издательство, выпускающее учебники, методические пособия и научные журналы, в которых значительное место занимают работы научных сотрудников Университета.

#### Факультеты

- Факультет дизайна
- Факультет информационных систем и технологий
- Факультет менеджмента
- Факультет спортивного менеджмента
- Факультет финансов
- Юридический факультет
- Факультет подготовки специалистов для профессий высокой степени

риска

#### Колледжи

- Колледж делового администрирования
- Колледж МВБШ («Московская высшая банковская школа»)
- Колледж IT-COM (Колледж информационных технологий,

компьютерного обеспечения и моделирования)

#### Базовые колледжи

- Библиотечный колледж № 58
- Видновский политехнический колледж
- Красногорский промышленно-экономический техникум
- Московский государственный колледж информационных технологий

#### Прочее

- Учебно-методический центр подготовки профессиональных оценщиков
- СПО «Право и организация социального обеспечения»
- Институт корпоративного обучения и дополнительного образования

- Учебно-методический центр
- Центр коммерциализации технологий

Филиалы и представительства В Университете официально зарегистрировано и действует 9 филиалов, 5 представительств.

Учебные корпуса в Москве:

- Корпус МФПУ «Синергия» на Соколе
- Корпус МФПУ «Синергия» на Черногрязской
- Корпус МФПУ «Синергия» на Мещанской
- Корпус МФПУ «Синергия» на Семеновской

Учебные специальности

- Бухгалтерский учет, анализ и аудит (080109)
- Дизайн (070600)
- Информационные системы и технологии (230201)
- Конфликтология (040300)
- Маркетинг (080111)
- Математические методы в экономике (080116)
- Математическое обеспечение и администрирование информационных систем (010503)
- Менеджмент (в гостинично-ресторанном бизнесе), (в спорте) (080500)
- Менеджмент организации (080507)
- Мировая экономика (080102)
- Прикладная информатика (в дизайне), (в экономике) (080800)
- Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем (230105)
- Финансы и кредит (080105)
- Юриспруденция (030500)

Структура

Руководство

• Юрий Борисович Рубин — основатель университета, доктор экономических наук, профессор, член-корреспондент Российской академии



образования, ректор университета с 1995 по 2019 год.

- Вадим Георгиевич Лобов — основатель университета, кандидат экономических наук. президент корпорации «Синергия»

- Васильев Артём Игоревич — ректор университета с 2019 года, кандидат экономических наук, до 2019 года — проректор университета.

Я проходила практику на кафедре дизайна.

Проектирование дизайна - это процесс творческий и в некотором смысле непредсказуемый. Каждый дизайнер выбирает свой путь реализации, либо он действует по системе, или же по велению желаний клиента.

Работа над дизайн-проектом происходит в несколько этапов. Будет ли проект удачным, зависит не только от таланта дизайнера и денежных возможностей клиента, а также и от их взаимопонимания. В случае единства, согласия между дизайнером и заказчиком – это гарантия успешного проекта.

Проект — комплект указанной документации и материалов (определённого свойства), результат проектирования. Проект какого-либо объекта может быть индивидуальным или типовым. При разработке индивидуальных проектов широко применяются типовые проектные решения.

Проектирование — это деятельность по производству материального образа разрабатываемого объекта, ему присуще работа с натурными моделями и их графическими изображениями (чертежи, эскизы, компьютерные модели).

Дизайн (англ. design –проектировать, конструировать) – проектная художественно-техническая деятельность по разработке промышленных <sup>[2]</sup>изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социально-культурных сфер.<sup>[3]</sup>

В дизайн-проектировании присутствуют две ступени: предпроектная и проектная. Предпроектная ступень связана со сбором, обобщением информации о проектной задаче, о возможных способах ее решения,

разработкой собственных принципов. Проектная ступень дизайн-процесса предполагает непосредственно практическое создание дизайнерского продукта.

Дизайн-проект — это пакет документов (эскизов, фотореалистичных изображений, чертежей и ведомостей), по которым выполняются ремонтно-отделочные работы, происходит наполнение интерьеров техникой, мебелью, декорами. Он включает в себя не только красочные рисунки интерьера, но и сложные расчеты, схемы и чертежи.<sup>[4]</sup>

Архитектура – это искусство проектировать и строить объекты, которые формируют пространственную среду для жизни и деятельности человека.<sup>[5]</sup> Среди объектов, формирующих среду преобладают сооружения либо насквозь прагматические: мосты, плотины, дороги; либо такие, где утилитарно-практическое начало - экономическая целесообразность, функциональные задачи и соображения долговечности - настолько сильны, что почти не оставляют места для проявления тех качеств, которые мы связываем с понятием «искусство». И лишь часть архитектурных сооружений - храмы, театры, мемориальные ансамбли - целиком отвечают тому смыслу термина «искусство», который указывают энциклопедии: «художественное творчество», «художественно-образное освоение мира», «одна из форм общественного сознания».

Этапами проектирования являются следующие:

1. Техническое задание: анкетирование, обмеры, функциональное зонирование, фотофиксация.
2. Планировочное решение.
3. Детальный дизайн: геометрия, материалы, работа со смежниками.
4. Визуализация и светодизайн.
5. Рабочая документация.
6. Комплектация: ведомости материалов, оборудования.<sup>[7]</sup>

Первый этап – это техническое задание.

Техническое задание является началом проектирования, в котором у

клиента узнают его пожелания, а дизайнер знакомится с объектом. Это набор структурированной информации, по которому будет осуществляться проектирование. Оформленное в альбом, техническое задание дает возможность клиенту еще раз посмотреть на все свои пожелания целиком и утвердить, что это именно то, что нужно.

Этап технического задания состоит из:

- сбора предварительной информации;
- анкетных данных;
- фотофиксации;
- обмерного плана;
- подбора референсов;
- функционального зонирования;<sup>[8]</sup>
- оформления.

Дизайнер знакомится с объектом

Тут дизайнеру желательно выехать на объект. Дизайнер изучает архитектурные и стилистические особенности окружающей территории. Узнать в какие окна будет светить солнце (например, это поможет подобрать верный цвет обоев и пола), какой вид открывается из окон и как их можно использовать в расположении комнат (например, если в комнате много окон, то делать из нее гостиную может быть не рационально, потому что свет от окон может мешать просмотру телевизора). Это поможет создать правильный дизайн, который будет гармонировать с окружающей средой.

Также необходимо сообщить о том, будут ли в помещении предметы, которые существенно скажутся на планировке.<sup>[9]</sup>

- Диалог на объекте

Если данный объект является жилым помещением, то заказчик рассказывает о том, кто будет жить в данной квартире, кто чем занимается, увлекается, как часто бывают в доме гости. Если нежилым – узнать тематику помещения, для какого контингента людей и т.д. Лучше всего подготовить анкету для клиента, в которой он заполнит все данные необходимые

дизайнеру. Интервью в рабочем формате можно продолжить в кафе или офисе.<sup>[10]</sup>

- Референсы

Заказчик показывает дизайнеру примеры фотографий интерьеров, которые ему понравились. Дизайнер изучает вкусы клиента и вносит в проект похожие по духу идеи. Если же у клиента нет примеров работ, которые можно было бы предложить, то дизайнер предложит обсудить свои наработки.<sup>[11]</sup>

- Фотофиксация

Фотографии помогут дизайнеру ориентироваться в пространстве и, возможно, обнаружить несоответствия замеров.

Фотографии, сделанные широкоугольным объективом, точно отобразят помещение. На фотографиях должны быть: стены, окна, коммуникации, архитектурные особенности.

- Обмеры, создание чертежа, дизайн-проекта

Необходимо точно измерить объект и занести данные на чертеж, создать дизайн-проект. Измеряются: стены, высоты, проемы, несущие конструкции, обязательно нужно изучить привязку к коммуникациям. Необходима точность, чтобы избежать ошибок и перерасхода материала.

- Анализ инженерных сетей

Технические детали должны быть отмечены на обмерах. Дизайнер должен привязать замеры к чертежу, дизайн-проекту все кабели, трубы, выходы, отверстия и коммуникации, отмечает несущие конструкции и стены, которые можно демонтировать.

- Функциональное зонирование

Дизайнер применяет функциональное зонирование для того, чтобы определить с заказчиком варианты расположения зон в пространстве и найти оптимальное решение. Функциональное зонирование помогает определить требуемую площадь для комнаты, а затем располагают комнаты в пространстве.<sup>[12]</sup>

- **Стиль и концепция**

По итогу собранных данных и материалов дизайнер готовит концепцию оформления помещений (если жилое помещение: спальня, гостиная, кухня, ванная комната, туалет).

Это помогает определить цвета и материалы интерьера, а также сокращает время дизайна.

Техническое задание отражает все то, что удалось обсудить дизайнеру с клиентом на первом этапе общения и исследования объекта. По результату всех мероприятий дизайнер создает альбом технического задания, что для разработки полного эскизного проекта является отправной точкой.

Вторым этапом является эскизный проект.

Эскизный проект включает в себя:

- решение планировочное;
- эскизы;
- принципиальный подбор материалов, цветов, оборудования;
- 3-d визуализацию;
- светодизайн<sup>[13]</sup>.

- **Планировочное решение<sup>[14]</sup>**

Один из важнейших этапов проектирования интерьера. Залог успешного проекта - дизайн и продуманная, отвечающая всем пожеланиям заказчика, а также удовлетворяющая строительным нормам планировка.

Планировочное решение основано на обмерном плане. Дизайнер создает логичные решения пространства. Дизайнер рационально использует каждый сантиметр площади, размещает запланированные функции.

Планировка — это основа проекта. Ей стоит уделить максимум внимания. Продуманная планировка станет основой для качественного проекта.

- **Эскизы**

Дизайнеру необходимо разработать трехмерные эскизы. Эскизы способствуют развитию идеи и облегчают понимание пространства, а также,

когда клиент увидит рисунок, ему будет проще принять решение и согласовать идею.

Эскизы выполняются в виде трехмерной графики, чертежей, ручной подачи или макетов. Эскизы выполнены в черно-белом формате, потому что цвет (на начальном этапе) отвлекает от идеи и затрудняет согласование.

Сначала дизайнер работает с основными зонами: обычно это гостиная-кухня-столовая. После согласования принимается за остальные зоны: санузел, спальню, гостевую.<sup>[16]</sup>

На этом этапе стоит учесть инженерию, влияющую на дизайн: вентиляцию и кондиционирование. Для этого стоит привлечь специалистов для консультации или для создания полного проекта.

- Материалы, оборудование, детальный дизайн, задание на визуализацию

Дизайнеру необходимо доработать дизайн, после согласования всех эскизов. Подбирает материалы, мебель, принимает от смежников схемы и учитывает их в дизайне, создает задание на визуализацию.

- 3D-визуализация

3D-визуализация нужна, чтобы показать клиенту, каким именно будет выглядеть будущий интерьер. Это поможет понять и оценить задумку дизайнера. 3D передает не только форму и цветовое оформление, но даже их фактуру, распределение отражений, прозрачность. Немаловажная роль в визуализации отведена моделированию будущего освещения. Компьютерная программа может передать мощность ламп, степень рассеивания, цветовую температуру. Все предметы будут изображены так, как они будут выглядеть при дневном или электрическом освещении.<sup>[17]</sup>

Визуализация избавляет от неправильных решений, лишних затрат и возможных разочарований.<sup>[18]</sup>

- Светодизайн

Создать привлекательное и комфортное пространство, продумать воздействие на эмоции человека и настроение— задача в светодизайне.

Данное искусство основывается на научном понимании физических аспектов света, принципах устройства и работы источников света.

Свет позволяет выделять нужные акценты и буквально оживлять пространство, придавая фактуру и объем любым поверхностям.

С помощью световых эффектов можно построить до половины дизайна интерьера и только с помощью 3D-графики можно заранее увидеть, как светодизайн будет работать в интерьере.

Есть три вида освещения:

1. Основное – главное (общее) освещение в комнате
2. Акцентированное – освещение, направленное подчеркнуть определенные объекты в комнате, а также создать атмосферу в помещении. Акцентированное освещение делает помещение интересным.
3. Локальное – светильники, настольные лампы, бра, торшеры, которые служат вспомогательным освещением для решения функциональных задач.

Это был последний этап, где производится оценка дизайна и вводятся корректировки.

Третьим этапом является - рабочий проект<sup>[22]</sup>

Воплощение рабочего проекта происходит на основе визуализации с учетом возможных корректировок. В рабочий проект входит: чертежи, увязки инженерного оборудования, мебель и другое оборудование.

- Увязка дизайна с инженерными решениями

Все разобранные проекты дизайнер учитывает в рабочей документации: вентиляция, кондиционирование, «умный дом», бассейн и другие смежные проекты. Остается в эскизном варианте только то, что не выбрано.

Разработка инженерных проектов не входит в дизайн-проект. Специалисты получают от дизайнера техническое задание на разработку инженерных проектов. Дизайнер связывает готовые проекты с рабочей

документацией.<sup>[23]</sup>

- Окончательный подбор мебели, отделочных материалов, оборудования.

В ведомостях отображены наименование и количество заказных позиций, необходимых для реализации объекта. Комплектация может начаться даже с технического задания и пройти через весь проект, но в этом разделе альбом приобретает законченный вид со ссылками на чертежи и визуализацию.

- Рабочая документация<sup>[24]</sup>

Это пакет документов, разрабатываемый для того, чтобы было возможно внедрить технические, архитектурные или технологические решения непосредственно в процессе строительства.

По альбому рабочей документации клиент устраивает тендер среди строительных компаний и частных бригад. Квалифицированные строители хорошо реализуют проект, а неопытных легко будет разоблачить. Рабочая документация позволяет контролировать процесс стройки и спросить по всей строгости с подрядчиков за ошибки.

- Альбом чертежей

1. План обмеров.
2. План демонтажа.
3. План возведения перегородок.
4. План расстановки мебели и сантехники.
5. План полов.
6. План потолков.
7. План размещения светильников, световых групп и выключателей.
8. План розеток, электрических слаботочных выводов с привязками по стенам.
9. Принципиальный план вентиляции и кондиционирования.
10. Принципиальная разводка водоснабжения.
11. Развертки по стенам в местах, необходимых для строительства.



12. Схема раскладки согласованной плитки.
  13. Экспликация помещений.
  14. Узлы сложных и дизайнерских конструктивных решений.
  15. Эскизы и габаритные размеры декоративно-архитектурных элементов.
  16. Эскизное решение встроенной мебели.<sup>[25]</sup>
  17. Ведомость отделочных материалов с площадями и наименованиями.
  18. Ведомость заполнения дверных проемов.
  19. Ведомость заполнения оконных проемов.
  20. Ведомость предметов мебели.
  21. Ведомость источников света.
  22. Спецификации и рекомендации по художественному оформлению пола, стен, потолков, другого декора.
  23. Подбор декора оконных проемов.
  24. Альбом с рекомендуемыми материалами отделки.
  25. Альбом с рекомендуемой мебелью.
- Задания на разработку индивидуальных изделий

Создание исполнительных чертежей индивидуальных конструкций может потребоваться на этапе реализации. Как и в случае с инженерами, дизайнер предоставляет эскизы, габариты, материалы, важные узлы и принципиальные решения, а технолог выбранной подрядной организации создает исполнительные чертежи. Эти чертежи подрядчик согласовывает с клиентом или с дизайнером по договору комплектации.<sup>[26]</sup>

#### Финал дизайн-проекта

В итоге дизайн-проекта клиент получает три альбома, необходимые для реализации дизайна:

1. Альбом 3D-визуализаций.
2. Подбор материалов и оборудования.
3. Рабочие чертежи.

Можно выделить следующие этапы дизайн-проектирования.

1. Выявление проблемы на основе сбора информации. На этом этапе осуществляется сбор информации об объекте проектирования, происходит изучение, анализ и интерпретация функциональных свойств будущего дизайн-объекта; изучаются конкуренты.

2. Определение потребителя. Для успешной реализации функции объекта необходим анализ визуальной культуры, предпочтений потребителя. С этой целью требуется проведение специальных дополнительных исследований, свидетельствующих об изменениях в составе целевой аудитории и т.п. Определяется возраст, характер, модель поведения в данной ситуации и т.п. Ошибочной может быть позиция, что дизайн-графика должно находить понимание у всех потребителей. Ее воздействие через зрительное восприятие может вызывать у потребителя как положительное, так и отрицательное эмоциональное впечатление, выделение целевой аудитории, ее изучение позволит определить характерные для нее эстетические характеристики визуального решения знака (структура, пластика, цвет). <sup>[27]</sup>

3. Поиск методов. Осуществляется поиск методов решения, которые позволят использовать нетривиальные, новые идеи, либо использовать методы, уже зарекомендовавшие себя, прибегая к их модернизации и совершенствованию. Здесь происходит сбор информации по различным источникам, касающимся подобранных аналогов (просматриваются различные материалы, каталоги и т.п.). Это позволит не только выявить преимущества и недостатки прямых аналогов, но и позволяют обнаружить косвенные аналоги, которые выступают в качестве источника идей для новых проектных решений. Специфика данного проектного этапа состоит в том, что аналоги не должны восприниматься как прототипы разрабатываемого <sup>[28]</sup>

## **2. Виды проектирования**

### **2.1. Разновидности проектирования**

Разновидности проектирования:

1. инженерная инфраструктура;
2. сфера архитектурных и строительных разработок;
3. область решения градостроительных задач;
4. сфера дизайна;
5. область программного обеспечения. <sup>[29]</sup>

Также существуют иные критерии, на основании которых может классифицироваться проектирование: функциональность; оптимальность; системность. <sup>[30]</sup>

#### **1. Функциональный тип проектирования**

Прежде всего, функциональное проектирование предназначено для создания эффективно работающего объекта. Это является основой разработки объекта. Главные показатели - показатели качества и показатели надёжности.

Проектирование объектов соответствующего назначения будет осуществляться с учетом того, что только они способны выполнить требуемую функцию. Данный подход позволяет эффективно расставлять акценты в последовательности выстраивания инфраструктурной системы. Разработка проектной документации по ключевым объектам осуществляется в первую очередь, после - проектирование по второстепенным компонентам.

#### **2. Оптимальное проектирование**

При проектировании необходимо подчинение интересам двух групп людей: производителей и потребителей продукции. Каждая из групп стремится к удовлетворению своих требований к продукции.

Процесс решения практической задачи всегда многовариантен, и перед разработчиком встаёт проблема аргументированного выбора окончательного варианта.

Проектирование, цель которого - не только поиск функционально-

эффективных решений, а также удовлетворение разных, порой даже противоречивых потребностей людей, стали называть оптимальным проектированием.

### 3. Системный тип проектирования <sup>[31]</sup>

Указанный тип процесса предполагает объединение в первых двух в случаях, если это возможно. Если разработчик проекта имеет необходимые ресурсы для обеспечения данной функциональности на практике; если есть возможность обеспечить требуемую функциональность того или иного составляющего элемента системы инфраструктуры за счет решений, которые удовлетворяют каждую из сторон правоотношений - системное проектирование объектов может быть реализовано. <sup>[32]</sup>

## 2.2. Основные виды дизайн-проектирования

Основные виды современного проектного дизайнерского творчества:

Индустриальный(промышленный) дизайн

Первые промышленные дизайнеры появились ещё в XVIII веке в Англии, что связано, прежде всего, с деятельностью Джозайи Веджвуда и развитием промышленного производства набивных тканей. Но все же на протяжении многих веков предметно-пространственная среда человека была рукотворной, все предметы, окружавшие его, были результатом кропотливого и длительного труда мастеров-ремесленников. Все стало иначе, когда к началу XIX в. начали появляться предметы массового потребления, изготовленные промышленным способом.

Промышленный подъем привел к нарушению неторопливого многовекового ритма в развитии предметно-пространственного окружения человека. Быстрые изменения в предметно-пространственном окружении привели к тому, что что становится необходима адаптация ко вкусам потребителя и к прогнозированию этих вкусов. Осознание этих и других проблем, вызванных от перехода от ремесленного к промышленному производству, привело к появлению профессии дизайнера. <sup>[35]</sup>

На первом месте проектирование изделий группы «А» — наиболее

технически сложных, наукоемких, определяющих хозяйственно-экономический потенциал государства. Это продукция машиностроения и станкостроения, средства транспорта, орудий. Следующая группа: группа «Б» — объединяет отрасли промышленности, производящие предметы личного потребления и домашнего обихода: текстиль, трикотаж, швейную, обувь, мебель.<sup>[36]</sup>

На особом месте стоит: дизайн мебели и оборудования для интерьеров, посуда, столовые приборы и тому подобное.

#### Графический дизайн

Графика присутствует буквально везде - книги, дорожные знаки, иллюстрации и реклама в печатных изданиях, упаковки разнообразных товаров и так далее. Это наиболее распространенный вид дизайнерского творчества. Подъем вместе с рекламой произошел в начале XX века, прикладное графическое искусство на данный момент охватывает практически все сферы жизни общества. К традиционным видам плакатного и книжного оформления, решению упаковки, этикеток, разработкам фирменных знаков и стилей, шрифтов, по началу добавилась

#### Компьютерный дизайн

На данный момент, в компьютерном дизайне наблюдается стремительное развитие. Из прикладного он постепенно переходит в самостоятельный вид дизайнерской деятельности.

Есть большое достоинство в современных компьютерных программах - они сокращают время работы над проектом, а также расширяют палитру графических и технических возможностей дизайнера.

На сегодняшний день созданы специальные проектные пакеты инженерно-конструкторских программ и художественно-графических, включая мультипликацию и трехмерную графику.<sup>[37]</sup>

Специализированные программы могут заменить большое количество смежных специалистов. Данные программы проводят точные расчеты, определяя оптимальную форму изделия, подсказывая выбор каких-либо

материалов и конструкций , а также дают возможность в трехмерном изображении и в реальном времени моделировать будущий объект в любых ситуациях, не только создавать виртуальные образы формы проектируемого объекта и проверять ее функционирование(в том числе и в экстремальных ситуациях).<sup>[38]</sup>

#### Дизайн архитектурной среды

Дизайн архитектурной среды охватывает предметно-пространственную среду обитания человека. Это интерьеры и внешняя архитектурная среда. Решение интерьеров, жилых помещений, оборудования общественных и производственных зданий имеет свои отличительные признаки, которые определяют круг проектных методов и дизайнерских задач. В середине 1960-х годов, начали создавать благоустроенные пространства городов, к этому времени относится активное использование методов дизайна при формировании среды, повышенное внимание к потребительскому уровню оборудования улиц и площадей. На данный момент существует понятие ландшафтного дизайна, которое отодвинуло традиционное садово-парковое искусство и ландшафтную архитектуру.

#### Дизайн выставочных экспозиций

Выставочных экспозиция - один из эффективных инструментов, используемый в проведении брендинговых, ребрендинговых, рекламных кампаний. Удобный выставочный стенд является мечтой любого предпринимателя.

Дизайн выставочных экспозиций, праздничного оформления среды жизнедеятельности, обладая интересными особенностями и уже сложившимися традициями, занимает место на стыке дизайна архитектурной среды и графического дизайна.<sup>[39]</sup>

#### Арт-дизайн

При данном методе, в первую очередь, силы дизайнера направлены на создание художественных впечатлений, неподдельных эмоций, которые получают от образа воспринимаемого объекта.

Следующие черты отделили арт-дизайн от того, что было раньше:

1. работа с необычными образами
2. оригинальные сочетания цветов и света
3. в большей степени применение ручной работы
4. использование в работе необычных материалов
5. качественное создание композиции в целом
6. смешение стилей при разработке одного продукта

Из-за перехода к рынку «эмоциональных покупок» опыт создания произведений арт-дизайна все шире используется в проектировании продукции индустриального дизайна.

Арт-дизайн(англ. art — искусство) — один видов современного дзайна. Это использование и воплощение авангардных течений, появившихся на стыке декоративно-прикладного искусства, архитектуры, скульптуры и самого дизайна; а также это синтез архитектурного и художественного формообразования на основах философии дизайна: ориентация на современные технологии и материалы, эргономичность изделия, учет направлений моды и прочее. <sup>[40]</sup>

#### Дизайн одежды и аксессуаров

Индустрия моды живет во многом по своим законам. Мода - переменчива, это отражение нашего образа жизни, мировоззрения, культурного уровня, социальных условий.

Сегодня при создании используются современные материалы и технологии, учитываются интересы широких слоев населения, а самое главное — специфические методы дизайн-проектирования.

### **3.Методы в дизайн-проектировании**

### **3.1. Методы дизайн-проектирования**

Методы задают последовательность действий дизайнера, стимулируют его мышление и генерирование новых идей.

Для начала необходимо провести анализ методов дизайн-проектирования и определить наиболее важные методы, которые будут применяться при создании дизайн-проекта.

Термин «метод» говорит о практическом способе выполнения относительно узко очерченной работы. Методика составляет совокупность разных способов, которые позволяют решать широкий спектр профессиональных заданий дизайнера. Особенностью методик в дизайне - это целостность проектных действий она художественные и одновременно на прагматические результаты, при этом в процессе работы иерархия соответствующих установок и путей их осуществления может меняться. Это говорит о том, что методика дизайнера должна в себе содержать элементы, которые синтезируют возможности художественного творчества и инженерно-технического, что предопределяет специфику технологии профессиональной работы и его подготовку.

В ходе проектирования и разработки большую роль играет:

1. аналитическая деятельность самого дизайнера
2. критика профессионалов
3. мнение заказчика
4. мнение потребителя

Предпроектный анализ – это проводимое на самой ранней фазе проектирования функциональное исследование, а также сопоставление данных об ожидаемых функциях и облике продукта, объекта, пространства (среды).

Проектный анализ – один из основных методов исследования, выполняемый инициатором проекта на стадии перед инвестированием, с целью определения социально-экономической эффективности проекта, целесообразности реализации проекта, организации его финансирования и



комплекса рисков.

В проектном анализе необходимо проанализировать:

- гармоничность
- колористическую согласованность
- ритмические и пропорциональные связи

Дизайнеру надо уметь представлять любую проектную модель, которую он задумал, в виде предельно упрощенной условной схеме. Условная схема помогает избавиться от набегающих по ходу работы ошибок и искажений и проясняет положительные и отрицательные стороны идеи.

В процессе «обрастания» дизайн-концепции реальными размерами, конструкциями исходная идея часто искажается, заслоняется случайными впечатлениями и подробностями.

Перейдем к самим методам дизайн-проектирования:<sup>[43]</sup>

Аналогия эвристическая<sup>[44]</sup>

Метод творчества и познания, который основывается на отыскании и использовании сходства предметов и явлений, в целом различных. Основой этого метода служит отношение реальной действительности и сопоставление объективных связей. Различают аналогии:

1. Тривиальные – общеизвестные;
2. эвристические - неожиданные, поисковые.

Можно использовать аналогии следующих типов:

1. Прямые (часто обнаруживают в биологических системах);
2. Субъективные (конструктор старается представить себе, что он испытывал бы, если бы «был кроватью»);
3. Символические (сравнения и метафоры, в которых характеристики одного предмета отождествляются с характеристиками другого);
4. Фантастические (представление вещей иными, не такими какими они не являются, какими мы бы хотели их видеть).

Данный метод (аналогия эвристическая) способствует устранению противоречий, содержащихся в проблемной проектной ситуации.

## Метод агрегатирования<sup>[45]</sup>

Является художественным конструированием, которое основывается на том, что изделие будет рассматриваться как конструкция, которая разделена на самостоятельные узлы. Сочетания, которых могут выполнять только одну функцию или же менять, при перекомпоновке, рабочие функции. Тогда будет трансформироваться форма, изменяться объёмно-пространственная структура изделия. Агрегатные узлы останутся прежними, изменяться лишь их расположение в пространстве. <sup>[46]</sup>

При данном методе внимание дизайнера сосредоточено на отработке отдельных агрегатных узлов, но при этом он обязан иметь в виду весь набор необходимых структур целых изделий. Корпус изделия рассматривается в виде функционирующей формы. Внутренняя структура и внешняя форма оказываются фактически единым целым, функциональный и композиционный аспекты проектирования сливаются в единый функционально-композиционный подход.

## Метод ассоциации

Это способ образования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов и качеств. Ассоциации различаются: по сходству, смежности, контрасту. Ассоциативные образы, которые взяты из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с логикой и задачами проектируемой системы. Целевая взаимосвязь образных характеристик различных объектов делает метод ассоциации основой продуктивной проектно-преобразовательной деятельности, приводит к открытию новых отношений в проектируемой модели.

К открытию новых отношений в проектируемой модели приводит целевая взаимосвязь различных объектов образных характеристик, которая делает метод ассоциации основой продуктивной проектно-преобразовательной деятельности.

## Метод «вживания в роль»

Этот метод предполагает осмысление задач проектирования, учитывая прогнозируемую реакцию потребителя. Автор проекта обязан понимать результат проектирования не только как программирование духовно-практического поведения людей, но и как двухстороннюю коммуникацию изделия или среды с равноправным адресатом художественного сообщения. [\[47\]](#)

Есть два основных направления взаимодействия потребителя с окружением и объектом дизайна, которые формируются в процессе активного восприятия, выбора и оценки вещи: [\[48\]](#)

1. Обеспечивает человеку сохранение, а также закрепление уже выработанного им эмоционального отражения и индивидуального стиля деятельности в предметной среде.
2. Обеспечивает изменение в стиле индивидуальной деятельности в среде и формирование новых типов эмоционального и эстетического к ней отношения.

Второе направление определяет более высокий созидательный порядок психологических структур деятельности, чем первое направление.

Дизайнер, когда создает новые вещи, строит новые формы организации предметной среды или на новом уровне закрепляет уже традиционные. По факту происходят два процесса: преобразование мира дизайнером и изменение мира потребителем, поэтому продуктивный диалог между дизайнером и потребителем происходит исключительно при общности их направления.

### Проективография

Это метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях».

Проективография — наукоемкий инструмент для достижения целей гармонизации формотворчества, в работе архитектора, дизайнера, инженера. Она передает творческой работе некоторое новое качество научного

мышления, которое дается только специальными «проективными» методами преобразований в сочетании с привлечением комбинаторного мышления на основе перебора и изучения всех возможных перестановок пространственных элементов.

Переход в двухмерное пространство из трехмерного, которое отображено особым образом в упорядоченном поле чертежа, дающее специфические метрические эффекты, является ключом расшифровки проектографических отображений. В их «памяти» содержатся многовариантные пространственные пластические решения формообразования.

#### Творческий метод

Закономерность создания художественных образов пространства и структура организации профессионального мышления. В отличие от стиля воплощает закономерности построения самих архитектурных и средовых объектов и с этих позиций метод и стиль соотносятся как путь исканий и их итог. Творческий метод может принадлежать группе авторов, быть авторским, определенному времени, направлению и так далее.

#### Метод «сенектики»<sup>[49]</sup>

Проектная деятельность, которая сознательно использует механизмы творчества разного рода. В основном это различные типы аналогий, которые нужны для целенаправленного ориентирования нервной системы и спонтанной активности мозга. Творческая активность в методе «сенектики» вызывается внутренними причинами или пробуждениями, которые основаны на необходимости самодвижения и самовыражения мысли или идеи, и возникает самопроизвольно, без внешних признаков воздействий.<sup>[50]</sup>

#### Футурология

Творческий метод, который ориентирован на прогнозирование и поисковое проектирование с изображением свойств будущих объектов на языке зрительных образов. Аналогом работ по футурологии является понятие теории изобретательства «идеальный конечный результат», при его

формулировании условно снимаются различные ограничения технического или экономического порядка. Как достичь этого результата – вопрос решается позже.

Строго логические методы работы становятся менее эффективными, когда разработка ориентирована на более отдаленное будущее, уступая место интуиции специалиста и общекультурным соображениям.

Дизайнерская футурология не только прогнозирует реализуемые впоследствии формы и пути развития нашего предметно-пространственного окружения, но также она необходима самому дизайну в качестве катализатора свежих проектных идей и стимулятора, так как отказываясь от проектирования «по прототипам», она провоцирует и совершенствует неординарность мышления, моделирует любые ситуации и умеет ставить проблемы.

Жанры и виды дизайнерской футурологии — это проекты утопии и антиутопии, гипотезы, альтернативы, проекты-предостережения, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды, так и концепции жизнедеятельности.

Предметом футурологических исследований может стать: свойства вещи, техническая возможность, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики и эксперименты в области стиля, формы, образа.<sup>[51]</sup>

Богатые возможности этого метода, в сфере дизайнерского прогноза, а также в сфере художественных возможностей визуализации проекта, породили подлинный бум этого направления в 1960—1970-е годах (футуродизайн, бумажная архитектура).

«Штучный метод»<sup>[52]</sup>

Дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов нацелено на создание уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов. Проектная концепция и художественный принцип деятельности дизайнера в данном случае не всегда формулируются

методически и не оформляются документально, но это не означает, что их вовсе нет. Они открыто или скрыто обдумываются дизайнером с момента получения заказа и до формирования предложения, находя свое определенное визуальное или вербальное выражение в техническом задании, в предпроектном анализе, в эскизном предложении и других проектных материалах. «Штучный» объект дизайнер разрабатывает самостоятельно или с небольшим коллективом соучастников, решающие проблемы организации работ и координации действий в непосредственном общении его членов.

«Ликвидация тупиковых ситуаций»<sup>[53]</sup>

Это метод расширения области творческого поиска или выбора новых направлений для решения проектной задачи. Необходима в том случае, если очевидная область не дала приемлемого результата.

При этом методе проектировщик ориентируется на участки пространства поиска, которые сначала были исключены из-за ошибочных или утративших свой вес предположений о приемлемости возможных решений. При этом предполагается:

- использование приемов уменьшения психологической инерции мышления и упорядочения перебора вариантов решения
- вести поиск новых взаимосвязей между частями имеющегося неудовлетворительного решения. Переоценивать проектную ситуацию заменой слов, характеризующих затруднение, их синонимами; <sup>[54]</sup>
- принимать условия, что проблема решена, и идти от последствий вновь к основной структуре;
- использовать методы аналогий; использовать случайности как подсказку для решения творческой задачи;
- делать произвольные предложения;
- принимать правдоподобное, но заведомо неправильное решение и предлагать специалистам раскритиковать его;

- принимать невозможное решение и анализировать его; предлагать за ограниченное время как можно больше решений (при «мозговой атаке») и т.д.

Коллективный поиск идей<sup>[55]</sup>

Метод решения актуальных проблем путем совместной работы группы специалистов. Метод эффективной формы проектирования, изобретательства, рационализаторства. Коллективный поиск идей предполагает систематический, целенаправленный сбор и обобщение сведений об основных аспектах проектных проблем, а также поиск их решения с учетом требований, которые изначально сформулированы в виде:

- постановки проблемы;
- принципиального обзора важной информации о ней;
- указания возможных направлений поиска и связанных с ними частных подзадачах.

Формы коллективного поиска идей— проектный семинар, «мозговая атака» и др.<sup>[56]</sup>

«Мозговая атака»<sup>[57]</sup>

Метод стимулирующий продуктивность творческой деятельности за счет ее освобождения от ограничений.

Снятие «тормозящих факторов» при «мозговой атаке» - осуществляется при работе в коллективе, при этом каждый член группы высказывается на заданную тему и выдвигает свои идеи, и не оценивает их как истинные или ложные, и не подвергает их аналитическому разбору, побуждая друг друга к поиску разного рода ассоциаций.

Комбинаторика<sup>[58]</sup>

Этот метод отвечает за формообразование в дизайне. Метод основан на применении закономерностей различного изменения пространственных, конструктивных, графических и функциональных структур предмета, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов.

Специфика комбинаторики близка к природному формообразованию. Это дает возможность по-разному и многократно использовать элементы дизайн-конструкций и имеет прямое отношение к унифицированному массовому производству.

Благодаря комбинаторике мир окружающих нас форм бесконечно разнообразен и экономно устроен, так как многие из них это производное от сочетаний одних и тех же элементов.

Комбинаторика - это механизм, который порождает с заданными свойствами по определенным правилам богатство форм, как сказал Л. Салливан: «Три элементарные формы, а именно столб, перекладина и арка ... всего лишь три буквы, из которых разрослось Искусство Архитектуры - язык настолько великий и превосходный, что человек из поколения в поколение выражает с его помощью меняющийся поток мыслей». Настоящее время существенно обогатило этот условный «алфавит», особенно в дизайне, но «правила» самого языка - порядок изменения количества, качества и условий позиционирования исходных элементов (морфотипов) - сохранились. <sup>[59]</sup>

В дизайнерском творчестве комбинаторику разделяют на два направления:

- функционально-содержательное (собирающее из одинакового набора разных деталей индивидуальные приборы и изделия — кухонные комбайны, мебельные гарнитуры и так далее)
- формально-образное, использующее возможности комбинаторики для обогащения облика дизайн-объекта за счет вариаций цвета, группировки, орнаментации элементов целого, например, в графическом дизайне.

Метод «дельфы» (дельфийская техника)<sup>[60]</sup>

Этот метод подразумевает индивидуальное анкетирование мнений экспертов с целью выявить преобладающее суждение среди специалистов, исключая прямые дебаты и позволяющее экспертам оценивать свои суждения с учетом ответов и доводов коллег. Метод «дельфы» реализует



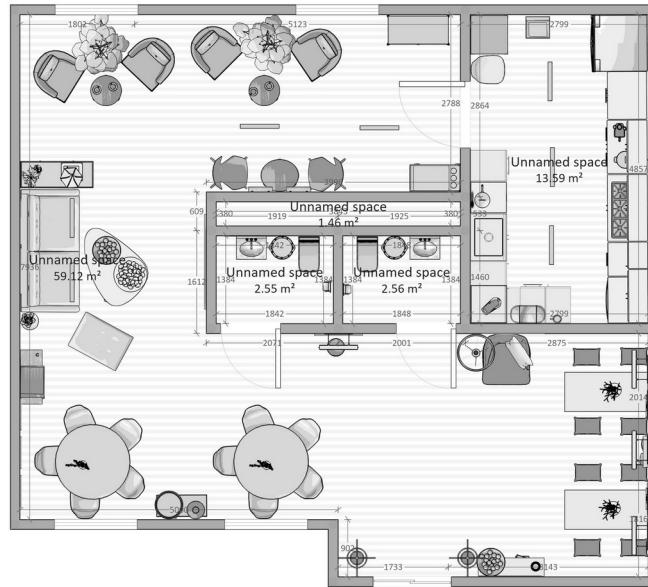
через обратные связи мнений системный подход к коллективному мышлению, снимает случайные влияния психологических факторов. Данный метод используется при сборе уникальных данных, которые затрагивают профессиональные проблемы, при экспертизе, определении приоритетов и других действиях, требующих специальной квалификации.

Ниже будет показан выполненный мною дизайн-проект в графической программе. Выбранная мною тематика – общественное заведение, а конкретно - кафе.

Кафе выполнено преимущественно в светлых оттенках. Помещение в светлых тонах, как мне кажется, является беспроигрышным вариантом. Светлые цвета визуально увеличивают пространство и подчёркивают яркие детали, расставляя нужные акценты для посетителей. Белый цвет – цвет чистоты и порядка, также он дает спокойствие и располагает долговременному нахождению в данном пространстве. Если бы мне хотелось сделать кафе быстрого питания, то я, скорее всего, использовала бы много красного цвета, ибо этот цвет не располагает спокойствием, он, можно сказать, принуждает человека быстро сделать то, зачем он пришел (поесть) и уйти. Красный цвет – цвет стресса, он не располагает спокойствием и долгим нахождением в заведении. Если бы я хотела сделать вечернее кафе, для встреч «после работы», то я бы скорее использовала больше коричневого цвета и меньше основного освещения (больше акцентированного), что подойдет для уставших глаз, также добавит больше интима. Мною спроектированное кафе располагает размеренным времяпровождением в уютной компании в дневное время, зайти пообедать на час, посидеть и поработать за компьютером за чашечкой кофе.

Ниже будут проведены скриншоты работы.

#### 1. План помещения



Unit: mm

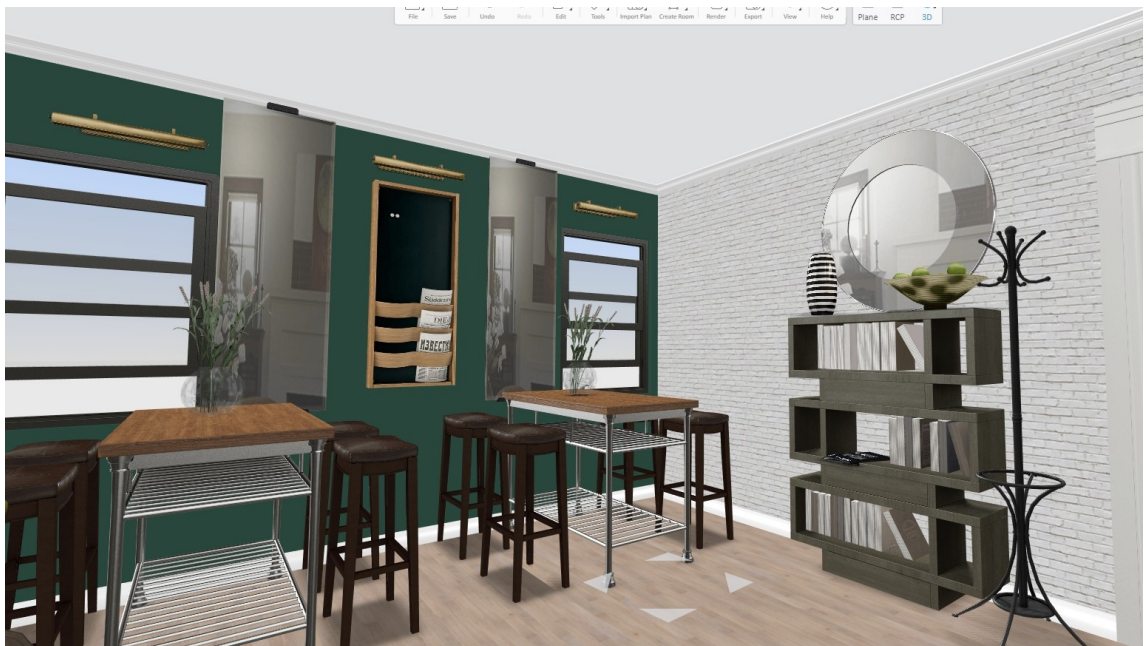
## 2. По левую сторону от прихожей



## 3. Обзор от главной двери. Прихожая



#### 4. Обзор по правую сторону прихожей





## 5. Углубление в кафе







## 5. Дополнительные помещения

Кухня, туалет.







## **Заключение**

Значение профессии дизайна очень велико. Как мы поняли, данная профессия охватывает практически весь предметный мир – это и промышленный дизайн, и графика, и упаковка, и текстиль, и моделирование одежды, а также организация городской и сельской среды, проектирование интерьеров и рекламы. Необходимо понимать, что дизайнерская деятельность очень прогрессивна сама по себе, и каждое новейшее решение остается таковым только в течение ограниченного отрезка времени.

Слишком мал срок существования дизайна, но уже можно говорить о том, что дизайн плотно врос в современное общество. В наше время потребление - это процесс постоянного обновления вещей. Руководствуясь своими желаниями, фантазиями, модой, стилем, престижем, мы участвуем в постоянной погоне за новыми предметами дизайна, обновляя свой образ и свою среду обитания.

Дизайн создается человеком и для человека. Это неразрывный союз, в котором объединяются и культура, и история, и география, и индивидуальность.

Таким образом, поставленные задачи на практику были выполнены в полном объеме.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Виды проектирования. <http://upr-proektom.ru/proektirovani>
2. Этапы создания дизайн-проекта. [https://d-e-s-i-g-n.ru/baza\\_znanij/chast-22-etapy-sozdaniya-dizajn-proekta/](https://d-e-s-i-g-n.ru/baza_znanij/chast-22-etapy-sozdaniya-dizajn-proekta/)
3. Дизайн: история и теория : учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А. Ковешникова. - 3-е изд., стер. - М. : Издательство «Омега-Л», 2009. -224 с.
4. Методическое указание. М.М.Михеева «Введение в дизайн-проектирование» [http:// design. bmstu.ru/ru /metodichki/ Bakalavriat/ Vvedenie %20v% 20professiiu.pdf](http://design.bmstu.ru/ru/metodichki/Bakalavriat/Vvedenie%20v%20professiiu.pdf)
5. Светодизайн в интерьере. <http://www.o-svet.ru/blog/lighting-design/>
6. Проектная и рабочая документация. <https://finswin.com/projects/osnovnye/rabochaya-i-proektnaya-dokumentaciya.html>.
7. Проектирование: определение и основные виды. <http://fb.ru/article/271593/proektirovanie-chto-takoe-i-gde-ispolzuetsya-opredelenie-i-osnovnyie-vidyi>
8. Предпроектный и проектный анализ. <https://finswin.com/projects/osnovnye/proektnyj-analiz.html>
9. Учебно-методическое пособие О.В.Ильина, В.Г. Бандорин. Проектирование в промышленном дизайне. Санкт-Петербург. 2008
10. Методы проектирования Джонс Дж.К. Мир. Редакция литературы по новой технике и космическим исследованиям. Москва. 1986
11. Интернет источник: Виды проектирования <http://alexsv.ru/vidy-dizajna/>
12. Предпроектное исследование <http://topuch.ru/tema-1-dizajn-kak-proektnaya-deyatelenoste/index3.html>
13. Методы моделирования <https://leksi.org/4-2412.html>
14. Методы в дизайне: <https://studopedia.org/14-51478.html>
15. Архитектура. Валерия Веселова.