РАЗДЕЛ XVI. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Афони́на Е.В., Басс Н.В.

Алгоритм создания объекта графического дизайна

ФГБОУ ВО «Брянский государственный технический университет»
(Россия, Брянск)

doi: 10.18411/lj-08-2019-70

idsp: ljjournal-08-2019-70

Аннотация

Предлагается алгоритм, упорядочивающий деятельность дизайнера. Указывается, что работа по созданию объекта графического дизайна должна носить стадийный характер. Процесс проектирования рассматривается с точки зрения комплекса требований к деятельности разработчика, при этом не нарушается творческий процесс создания изделия.

Ключевые слова: дизайн, проектирование объекта, этапы разработки, алгоритм, предлагаемый вариант, логотип предприятия.

Abstract

The algorithm ordering activities of the designer is offered. It is specified that operation on creation of an object of graphic design shall have phasic character. Design process is considered from the point of view of a complex of requirements to activities of the developer, at the same time creative process of creation of a product isn't broken.

Keywords: design, design of an object, development stages, an algorithm, the offered option, a logo of the enterprise.

В профессиональном понимании дизайн означает проектно-художественную деятельность, направленную на разработку изделий или объектов с высокими потребительскими и эстетическими качествами. Объектами дизайна в настоящее время выступают практически все предметы жилой, производственной, социально-культурной среды. В условиях товарного наполнения рынка традиционные требования к качеству продукции – удобство эксплуатации, надежность, долговечность, низкая стоимость и т.п. – теперь оказались недостаточными. Потребителей интересует внешний вид изделия, оригинальность, и даже исключительность изделия. Объекту проектирования требуется придать такие качества, которые бы при прочих равных характеристиках могли бы существенно выделить его в ряду равнозначных изделий. Дизайн промышленных объектов является особым видом проектно-художественной деятельности. Становление первых концепций дизайна, освоение проектных методик, производственных и эксплуатационных практик можно отнести к эпохе промышленных революций в Европе XIII – начала XIX века. В это время в сфере промышленного дизайна исследуется формирование основных методов композиции, формообразующих принципов, зарождается культура дизайнерского творчества [2, 3].

Специалист, перед которым стоит задача создать такое изделие, осуществляет не только проектно-художественную деятельность, работа его распространяется на информационную, экономическую, гуманитарную сферу. При проектировании объектов информационной среды, создании визуально-информативной продукции используют понятие «графического дизайна», дизайна с использованием визуальных, графических средств. Объектами графического дизайна могут выступать интернет-сайты, офисная продукция (визитки, ручки, флажки, стенды, логотипы), сувенирная продукция, реклама. Прикладное графическое творчество сегодня охватывает

практически все стороны материальной и духовной жизни общества, в связи с чем актуальным вопросом является разработка алгоритма создания гармоничного и эффективного продукта визуально-коммуникативной среды [2].

Считается, что метод мышления дизайнера – это поиск эстетически осмысленных, оригинальных, остроумных решений при строгом соответствии назначению создаваемой вещи. Результат работы дизайнера – достижение рационального внешнего вида на основе минимальных материальных затрат на технологию изготовления и материалы, ориентация на определенные культурные группы и типы потребителей. В отсутствии четких предметных границ сферы деятельности дизайнера заключается его универсальность, вместе с тем, работа должна оцениваться по установленным в данной сфере критериям и правилам. Чтобы выполнить их и добиться желаемого результата, дизайнер или творческий коллектив должны работать в соответствии с определённым алгоритмом действий. В этом случае этапы проектирования можно разделить между исполнителями, каждый из которых будет являться профессионалом в своём роде деятельности, знать или иметь возможность изучить критерии проектирования того или иного объекта. Алгоритм проектирования должен быть формализован в виде определенных этапов деятельности, в противном случае можно сказать, что деятельность дизайнера носит стихийный характер, а результат работы нельзя назвать профессионально выполненным. В имеющихся в свободном доступе публикациях на данную тему вопрос создания объекта графического дизайна рассматривается как творческий процесс, в котором дизайнер действует по большей части спонтанно, интуитивно, не придерживаясь никакой контролируемости и последовательности действий. Такой метод проектирования может дать положительный результат только лишь в отдельных случаях. Для профессиональной и систематической работы проектировочного бюро или дизайнерского коллектива необходима выработка алгоритма действий, прописывающего этапы выполнения работ. Данная работа ставит своей целью разработать алгоритм проектирования объекта графического дизайна.

ГОСТ 2.103-2013 «ЕСКД. Стадии разработки» устанавливает определённую последовательность разработки изделий всех отраслей промышленности и этапы выполнения работ:

- Техническое предложение;
- Эскизный проект;
- Технический проект;
- Рабочая документация опытного образца;
- Рабочая документация серийного производства.

Обязательность выполнения стадий и этапов разработки устанавливается техническим заданием на разработку.

Придерживаясь в целом установленной нормативными документами последовательности, можно составить алгоритм разработки объекта графического конструирования (дизайна).

1. Формирование цели проектирования объекта. На этом этапе обосновывается актуальность создания объекта. Принимается решение о создании нового или модернизация существующего варианта объекта. Формулируется техническое (в данном случае - творческое) задание, которое затем передаётся исполнителю проекта.

2. Составляется перечень параметров и требований, которым должен отвечать задуманный объект, указываются условия его использования, выдвигаются ограничения на проектирование (экономического, эстетического, социального характера и др.).

3. Процесс проектирования начинается с изучения существующих вариантов. Проводится исследование всего многообразия вариантов в том сегменте рынка изделий или услуг, в котором будет использоваться проектируемый объект.

4. Выбирается несколько подходящих вариантов (до 5). Составляется перечень преимуществ и недостатков по каждому из них. Несмотря на стремительное развитие графического дизайна, большое количество дизайнерских фирм и дизайнеров, предлагающих свои услуги, подходящих вариантов изделий (фирменных стилей, стилизованных конструкций, вариантов оформления плакатов или выставок, интернет-сайтов) окажется не так уж много.

5. За основу проектирования необходимо взять существующий образец. Если речь идёт о небольшой разработке, можно взять два варианта и работать одновременно с двумя, но не более.

В процессе проектирования исходный вариант может существенно измениться. Вначале необходимо освободить исходный вариант от лишних, не ведущих к достижению заявленных целей проектирования элементов. В оформлении интернет-сайтов это могут быть лишние меню, пустующие, не несущие востребованной пользователем информации, излишняя цветовая перегруженность, использование различных шрифтов. В логотипе фирмы – надписи, украшения и т.д. В оформлении плаката – избыточность информации, рекламы, фотографий и т.п.

6. Разрабатываемый вариант снабжается актуальными параметрами и элементами, приближающими проект к требованиям заказчика. Этап может начинаться как с модернизации существующего варианта, так и с чистого листа.

Это наиболее объёмный этап работы, составляющий сущность дизайнерской деятельности. Здесь различными художественными средствами и в соответствии с определёнными правилами, присутствующими в каждой области деятельности, воплощаются творческие идеи, реализуются оригинальные замыслы. Правила касаются организации композиционного построения объекта, создания гармоничной формы, детализации элементов, цветового соотношения. По мере введения новых элементов отслеживается соответствие изложенных заказчиком ограничений.

7. Разработанный образец оценивают с точки зрения экономической эффективности его создания, экологи оценивают безопасность использования для окружающей среды, социологи и психологи – приемлемость восприятия для общества. В зависимости от глобальности проекта круг привлекаемых специалистов может быть сокращен до минимума (дизайнер полагается на свою оценку целесообразности внедрения проекта), а может быть расширен до привлечения специалистов из самых различных отраслей деятельности современной промышленности и жизни общества.

8. В соответствии с экономическими, экологическими, социологическими и другими замечаниями проект корректируется. Если речь идёт об удешевлении стоимости изготовления – рассматривается вопрос о замене материалов на более дешёвые, упрощении технологии изготовления элементов, изменении сложных дорогостоящих фактур поверхностей на более простые и т.д. Изготавливается опытный образец, затем помещается в те условия, в которых предполагается его использование. Если разрабатываемым объектом является интернет-сайт – он размещается в рамках локальной сети организации. Если речь идет о логотипе, фирменном знаке предприятия или организации – он помещается на вывеску стенд, или визитку руководителя. Устанавливается срок эксперимента, по истечении которого проводится анализ эксплуатации изделия. Это может быть анкетирование пользователей, подсчет количества посещений интернет-сайта и его отдельных разделов, востребованность покупателями сувенирной или книжной продукции, справочников и т.п. (если объектом графического дизайна являлась обложка или оформление книги в целом).

9. По результатам опытного использования вносятся соответствующие коррективы. Процесс проектирования возвращается на тот или иной этап. В

зависимости от объёма внесенных изменений, принимается решение о передаче объекта заказчику или повторении опытной эксплуатации.

Действенность разработанного алгоритма рассматривалась авторами на примере создания логотипа и фирменного знака предприятия-производителя электроинструментов, а также учебников по технологии для 6- 7 классов общеобразовательной школы.

Предлагаемый алгоритм не может носить универсальный характер. В зависимости от объекта и характера проектирования какие-либо этапы могут быть расширены или исключены совсем [2, 3], объект дизайна на любом этапе может дорабатываться и корректироваться. Целью создания алгоритма была систематизация разрозненных рекомендаций по проектированию того или иного объекта, имеющих в литературе, и разработка определённой последовательности действий при проектировании объекта графического дизайна.

1. ГОСТ 2.103-2013 «Стадии разработки».
2. Басс, Н.В. Основы графической подготовки в проектной деятельности бакалавра по направлению «Профессиональное обучение (графический дизайн)» [Текст]+[Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.В. Афонина, Н. В. Басс. – Брянск : БГТУ, 2014. – 198 с.
3. Афонина, Е.В. Общие подходы к проектированию объекта графического дизайна / Е.В. Афонина, Н. В. Басс. // Молодой ученый. Электронный научный журнал. №7, 2015, с. 1-8.

Прокофьев О.В.

Тенденции развития информационных технологий и новое поколение профессионалов

*Пензенский государственный технологический университет
(Россия, Пенза)*

doi: 10.18411/lj-08-2019-71

idsp: ljjournal-08-2019-71

Аннотация

Наблюдаемое в последнее время появление новых информационных технологий, создание новых ниш на рынке информационных услуг делает необходимым подготовку нового поколения специалистов в области информационных технологий. С одной стороны, набор их компетенций должен соответствовать новым тенденциям в областях применения информационных технологий и, с другой стороны, необходимы компетенции готовности к непрерывному обучению и к работе при различных формах организации.

Ключевые слова: технологические тренды, цифровая экономика, информационные технологии, профессиональные компетенции

Abstract

The recent emergence of new information technologies, the emergence of new niches in the market for information services makes it necessary to train a new generation of specialists in the field of information technologies. On the one hand, the set of their competencies should correspond to new trends in the fields of application of information technologies and, on the other hand, the competencies of readiness for continuous training and work with various forms of organization are necessary

Keywords: technological trends, digital economy, information technology, professional competencies