

Дизáйн ([англ.](#) *design* инженер-конструктор, от [лат.](#) *designare* отмерять) — это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя. Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством.



Человека, занимающегося художественно-технической деятельностью в рамках какой-либо из отраслей дизайна называют в общем случае дизайнером (в том числе [архитектора](#), проектировщика, [иллюстратора](#), дизайнера [плакатной](#) и прочей [рекламной](#) графики, [веб-дизайнера](#)).

- **Дизайн** — [творческий метод](#), [процесс](#) и результат художественно-технического [проектирования](#) промышленных изделий, их комплексов и систем, ориентированного на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды в целом возможностям и [потребностям](#) человека, как утилитарным, так и эстетическим.

- **Дизайн** — искусство компоновки, стилистики и украшения.

Для дизайна актуально множество направлений.

- **Дизайн** — творческий процесс создания вещи, в котором эстетика определяет содержимое (суть), а [технологии](#) форму вещи.
- **Дизайн** — неразрывная взаимообусловленная связь эстетики и технологий, в которой эстетика задает содержание (суть) вещи или процесса, а технологии их форму.

Слово «*design*» появилось в XVI веке и однозначно употреблялось во всей Европе. Слово "дизайн" впервые упомянул в одной из своих работ итальянец К. В. Скьер. Итальянское выражение «*designo intero*» означало рожденную у художника и внушенную Богом идею — концепцию произведения искусства. Оксфордский словарь 1588 года дает следующую интерпретацию этого слова: «задуманный человеком план или схема чего-то, что будет реализовано, первый набросок будущего произведения искусства».

В сентябре 1969 года на конгрессе Международного совета организаций по дизайну (ИКСИД) было принято следующее определение: «Под термином дизайн понимается творческая деятельность, цель которой определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью. Эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но главным образом к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство с точки зрения, как изготовителя, так и потребителя».



В середине XX века в профессиональном лексиконе для обозначения формообразования в условиях индустриального производства употреблялось понятие «индустриальный дизайн». Тем самым подчеркивалась его неразрывная связь с промышленным производством и конкретизировалась многозначность термина «дизайн». И многие трактаты по истории дизайна того времени в заголовках содержали уточнение «индустриальный дизайн». Затем в конце XX века проектно-художественную деятельность в области индустриального формообразования стали называть более кратко — «дизайн». Отчасти это связано и с тем, что общество вступило в фазу постиндустриального развития, произошли значительные перемены в целеустановках «индустриального дизайна».

Современное представление о дизайне в цивилизованном мире рассматривается гораздо шире, чем промышленное проектирование. Известный американский дизайнер в области рекламы Максимилиано Вигнелли (Massimo Vignelli) воскликнул: «Дизайн всеобщ!». И действительно, в любой области созидательной деятельности человека, будь то искусство, строительство или политика мы сталкиваемся с понятием дизайна.

Дизайн как творческий процесс можно разделить на:

- художественный дизайн — создание вещного мира сугубо с точки зрения эстетики восприятия (внешние проявления формы);
- техническую эстетику — науку о дизайне, учитывающую все аспекты, и прежде всего конструктивность (ранний этап становления), функциональность (средний), комфортность производства, эксплуатации, утилизации технического изделия и т. д. (современное понимание).

Дизайн является не только процессом создания атмосферы, положения и употребления вещей как утилитарного понятия, а непосредственно является той средой в которой вещи, звуки, краски, идеи, рождаются, обретают иной смысл в дополнении уже созданного, наполняются тем естеством, той сущностью, принятой и понятной, не отторгающей, сливаясь в гармоничное целое с бесконечным Дизайном Природы, Вселенной с Самим Дизайном Творца.



Дизайн изменчив, но не капризен, не обросший догматами и положениями, он как вода наполняет и питает, стремится к простоте, гармонии и бесконечно разнообразен. Он просто красив, он прародитель **моды и стиля**, нашего мировоззрения, культуры и нашей культуры **крас**

оты

Дизайн является мотиватором движения наших мыслей и желаний, одновременно являясь и результатом воплощения оных.

Объектом дизайна может стать практически любое новое техническое промышленное изделие (комплект, [ансамбль](#) , [комплекс](#) , [система](#)) в любой сфере жизнедеятельности людей, где социально-культурно обусловлено человеческое общение.

Основные категории объекта дизайна

- [Образ](#) — идеальное представление об объекте, художественно-образная модель, созданная воображением дизайнера.
- [Функция](#) — работа, которую должно выполнять изделие, а также смысловая, знаковая и ценностная роли вещи.
- [Морфология](#) — строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления, воплощающая замысел дизайнера.
- **Технологическая форма** — морфология, воплощенная в способе промышленного производства вещи-объекта дизайн-проектирования в результате художественного осмысления технологии.
- **Эстетическая ценность** — особое значение объекта, выявляемое человеком в ситуации эстетического восприятия, эмоционального, чувственного переживания и оценки степени соответствия объекта эстетическому идеалу субъекта.

Методики поиска дизайн-решения

- [Выставочное моделирование](#)
- [Музейное ситуационное моделирование](#)
- Перевоплощение или заимствование позиции
- Проецирование личности в проектируемый объект
- Сценарное моделирование
- Игровое ситуационное моделирование
- Математическое и физическое моделирование динамики объекта в среде

Отрасли дизайна



[Промышленный дизайн](#)

- [орудия труда](#)

- механизмы
- [бытовая техника](#)
- Транспортный дизайн
- Дизайн мебели

- Дизайн среды



дизайн городской среды

- навигационный дизайн
- [дизайн интерьеров](#)
- [граффити](#)
- [спрей-арт](#)
- [световой дизайн](#)
- колористика и суперграфика

- Дизайн процессов
- фирменные стили
- дизайн церемоний
- дизайн-программы

- 3D дизайн
- 3D Анимация
- [дизайн интерьеров](#)
- 3D Презентация



[Графический дизайн](#)

- [шрифты](#)
- [полиграфический дизайн](#)
- [веб-дизайн](#)
- Визуальная идентификация
- [товарные знаки](#)
- визуальные коммуникации
- мобильный дизайн

- [Ландшафтный дизайн](#)
- Создание искусственных и реконструкция разрушенных ландшафтов, декоративная [дендрология](#)

- Архитектурный дизайн
- Массовое строительство (общественные жилища и производственные здания), инженерные сооружения

- Дизайн одежды, обуви, аксессуаров

Футуродизайн

Футуродизайн (от [англ.](#) *future design* — «будущий [дизайн](#)», «дизайн [будущего](#)») — направление в дизайне, превентивно разрабатывающее концепции дизайна, соответствующие

[смыслам](#)

будущего. В рамках футуродизайна

[проектирование](#)

решений является превентивным (перспективным), то есть оно предназначено не для немедленного внедрения, а намечает перспективные идеи и направления в дизайне, призванные дать (мифо)образы решений для продуктов, технологий и в целом среды обитания, ожидаемых в будущем.

«Необходимы методы, подстраивающиеся не к переменам, а к темпу перемен, нужны самоизменяющиеся структуры, то есть [самоорганизация ...](#)» [Стаффорд Бир](#)

Подход футуродизайна основан на [футурологическом](#) моделировании и прогнозировании эволюции технологий, социальных и культурных изменений в обществе будущего и ориентирован на

проектирование

[аций](#)

[ИННОВ](#)

адекватных будущему и актуальных для него.

Отдаленность футуродизайна от коммерческой выгоды рассматривается как важная его особенность, которая может способствовать изменению фокуса промышленного дизайна в целом с маркетинговых (экономических, производственных, эксплуатационных) аспектов на социальные, культурные и экологические аспекты и общественное

процветание в целом.

Одним из критериев, по которому может оцениваться эффективность решений в футуродизайне до их воплощения, может являться критерий прироста [«Качества жизни»](#).

Футурдизайн имеет прикладной аспект - создание дизайна декораций, одежды, техники и проч. для фильмов, действие которых разворачивается в будущем.

[Дизайн-студия "Шедевры Омска"](#)