

УДК 687

**ДИЗАЙН-ПРОЄКТНА ДІЯЛЬНІСТЬ У СФЕРІ РОЗРОБКИ
ПРОМИСЛОВИХ ВИРОБІВ**

Н.В. СЛАБЦЬКА, І.П. ЗАЙКІНА

Галицький коледж імені В'ячеслава Чорновола

Дизайн як соціальний феномен тісно пов'язаний з категорією «діяльність». Аналіз свідчить, що діяльність – це відношення людини до оточуючого світу, перетворення і підкорення його; цілеспрямована, раціонально усвідомлена діяльність, розвиток як людини, так і суспільства [1].

Метою дизайну може виступати розв'язання проблем проєктування від найменшого елемента конструкції до глобальних великих і навіть утопічних ідей. У зв'язку із різким зростанням населення планети, ще однією метою дизайну стає соціальна привабливість. Тобто дизайн стає інструментом комунікації між людиною та об'єктом дизайну. Мета ж дизайну має значущість лише для дизайнерів як керівників проєктування [3].

Дизайн є проєктною діяльністю і пов'язаний з культурою нового типу – проєктною культурою, що об'єднала науково-технічну і гуманітарну культури.

До структури дизайну входять наступні елементи:

- 1) суб'єкт дизайн-діяльності – дизайнер і споживач;
- 2) об'єкт дизайн-діяльності – дизайн-проєкт та дизайн-продукт;
- 3) середовище – різні системи діяльності [6].

Отже, можна сказати, що дизайн одягу – один із напрямків дизайн-діяльності, метою якого є проєктування одягу як одного з елементів предметного середовища, що задовольняє відповідні матеріальні і духовні потреби людини.

Зважаючи на своєрідність та багаторізноманітність прояву, у специфіці дизайнерської діяльності сьогодні виділяють, здебільшого, два спрямування:

– роботу над авторськими проєктами окремих речей і комплексами виробів;

– включеність в систему виробництва й розподілу, що опрацьовує товарну цінність речей, торкається найскладніших соціально-естетичних механізмів формування ідеалу, функціонування художньої культури.

Взятий в ході останніх років країною курс на інновації передбачає розвиток промислового дизайну як одного із складових елементів «інноваційної системи, що забезпечує прискорення розвитку промисловості».

Вітчизняні науковці (Л. Левчук, О. Оніщенко, В. Панченко), вважають, що поширення дизайнерської діяльності революціонізує вплинуло, як на технологію і техніку промислового виробництва, поставивши їх розвиток під контроль задоволення не тільки матеріальних, а й естетичних потреб людини, так і сприяло соціально-культурному розвитку суспільства, формуванню естетичних уподобань, смаків та ідеалів.

Існує безліч наукових визначень мети промислового дизайну, але всі вони сходяться на тому, що дизайн служить для визначення формальних якостей промислово вироблених продуктів, таких як зовнішній вигляд, структурні і функціональні особливості та ін. Більш лаконічно мета промислового дизайну сформульована Томасом Мальдонадо (член Колегії Індустріального дизайну США): поліпшити зовнішні переваги об'єктів,

вироблених в промисловості. Незважаючи на давність даного визначення (1969 рік), воно як і раніше є актуальним [7].

На сьогодні можна виділити п'ять основних завдань, які вирішує промисловий дизайн:

1. Зручність експлуатації продукту. В першу чергу, це пов'язано з безпечним, максимально простим і інтуїтивно зрозумілим використанням – вже своїм зовнішнім виглядом він має повідомляти користувачеві про своє призначення.

2. Зручність обслуговування. Такий параметр вкрай важливий для продуктів, які потребують частого технічного обслуговування або ремонту. Деталі продукту повинні нести інформацію про процедури, необхідні для обслуговування, хоча в ідеалі краще прагнути до повного усунення можливості технічного обслуговування.

3. Зовнішні якості продукту. Привабливий продукт асоціюється з високою модою та іміджем, і, більш того, здатний викликати у споживачів гордість від володіння ним (це одна з основних цілей, до яких повинен прагнути дизайнер в своїй роботі). Також промисловий дизайн сприяє зоровій диференціації товару, це особливо важливо для продуктів зі стабільним ринком збуту і технологіями.

4. Робота з брендом. Дизайн-продукт повинен повідомляти споживача про філософію і місію компанії. Ставлення до бренду, симпатія до образу товару даного виробника служать умовною константою для споживача у виборі продукту.

5. Зниження витрат на обладнання і виробництво. Функціональні особливості, використовувані матеріали та інші фактори суттєво впливають на витрати при виробництві продукту, тобто на його собівартість. Невдала конструкція продукту, надлишкові функції або використання екзотичних матеріалів впливають на процеси обробки, збірки і т.п. При правильному виборі матеріалу, врахуванні чинників, що стосуються екології, промисловий дизайн може позбавити від значних економічно невиправданих витрат при створенні нового продукту [7].

Дизайнерська діяльність, з моменту оформлення як специфічного виду діяльності, була розрахована на масовий попит, але існуюча розмаїтість соціальних груп та індивідів зі своїми смаками, різними, нерідко полярними естетичними уподобаннями в одязі, меблях, житлі, предметах побуту тощо така, що не може бути задоволена хоч і значними за кількістю, але однотипними за формою продуктами промислового виробництва. Такий стан справ, з огляду на розмаїття естетичних уподобань, вплинув на необхідність розширення дизайнерської діяльності. Незважаючи на її «масовізацію», коли певні естетичні норми виробляються колективом дизайнерів, стає більш затребуваною «індивідуальна» дизайнерська діяльність, яка має два аспекти: дизайнерська діяльність, що розрахована на певні естетичні смаки окремих людей, та така, що враховує естетичні смаки певних соціальних груп, що мають споріднені естетичні смаки. Тобто, сучасний дизайн є не тільки масовим, але змушений бути максимально індивідуалізованим особливо при виготовленні одягу.

Найбільш вдало дизайнерська діяльність проявляє себе є у комп'ютерній сфері. Для кращого виготовлення ескізів одягу, точних лекал та технічних малюнків допомагають спеціальні програми, такі як: Adobe Photoshop; Xara Designer Pro; Clo3D; Corel Draw.

Вирішення питань підвищення конкурентоспроможності та зниження собівартості продукції, що випускається в значній мірі пов'язано з автоматизацією проектних робіт, що виконуються на етапі конструкторсько-технологічної підготовки виробництва. Впровадження систем автоматизованого проектування (САПР) на швейних підприємствах дозволяє удосконалювати процес виробництва продукції, прискорювати процес проектування нових виробів, скорочувати тривалість часу від ідеї створення моделі до початку її виробництва.

Застосування комп'ютерної графіки при розробці костюма може допомогти дизайнеру, який працює над створенням нових ескізів (малюнків) створити спочатку ескіз, а в подальшому здійснити його обробку в графічному редакторі. Це дозволяє художнику-дизайнеру розширити вибір композицій, розробити безліч ескізів різноманітних варіантів моделей одягу з величезним асортиментом текстур та швидко відреагувати на зміну споживчого попиту [4].

Найбільш привабливою для швейних підприємств є конфігурація системи, яка включає модуль проектування виробів (з можливістю розрахунку витрат часу на технологічні операції) і модуль проектування процесу виробництва.

Програмне забезпечення – обов'язковий інструмент для будь-якого професіонала у дизайнерській діяльності. Проектування одягу за допомогою спеціальних програм необхідно – вони дозволяють мінімізувати кількість дизайнерських помилок. Професійні ескізи, зроблені в програмах для дизайну, стали вимогою сучасного ринку [4].

Таким чином, сутність дизайнерської діяльності зводиться до того, що це – спосіб відтворення соціальних процесів, самореалізації людини, її зв'язків з оточуючим світом. Поняттям діяльності охоплюються різні форми активності (економічна, політична, культурна, дизайнерська) і сфери функціонування суспільства. За допомогою цього поняття даються характеристики різних аспектів і якостей буття людей (діяльність фізична і розумова, зовнішня і внутрішня, творча та руйнівна).

Література

1. Воронов Н. В. Суть дизайну / Н. В. Воронов – М. : Изд-во «Грантъ», 2002. – 24 с.
2. Естетика: навч. посібн. / М. П. Колесніков, О. В. Колеснікова, В. О. Лозовой та ін. – К. : Юрінком Інтер, 2005. – 208 с.
3. Делійський О. Проблема діяльності в аналізі філософської культури // Мультиверсум: Філософський альманах: Зб. наук, праць / Гол. Ред. В.В.Лях. – Вип. 13. – К.: Український Центр духовної культури, 2000. – 228с. – С.220-227.
4. Яцюк О.Г. Основи графічного дизайну на базі комп'ютерних технологій О.Г. Яцюк. – СПб. : БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.
5. Дизайн-проектна діяльність в професійній соціалізації студента [Електронний ресурс] / Режим доступу https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/10281/1/APSD2018_V1_P178-182.pdf
6. Дизайн як вид творчої діяльності [Електронний ресурс]/Режим доступу <http://um.co.ua/8/8-19/8-196291.html>
7. Актуальні проблеми розвитку промислового дизайну в умовах сьогодення [Електронний ресурс]/Режим доступу <https://app.amanote.com/v3.11.10/note-taking/document/LZjf2nMBKQvf0Bhi0DGd>