

ISBN 978-83-68188-39-4

Норов Ж.С.

КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНА

Учебное пособие

 **iScience**
Варшава, Польша - 2026

МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И
ИННОВАЦИЙ РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТАН

ТАШКЕНТСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ КИМЁ
САМАРКАНДСКИЙ ФИЛИАЛ

Норов Жахонгир Саидович

КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНА

Учебное пособие

60210400 - Дизайн (дизайн интерьера) (IND)

Варшава - 2026

*Учебное пособие рекомендовано к изданию на основании приказа
Министерство высшего образования, науки и инноваций Республики
Узбекистан № 9282 от 3 февраля 2026 года.*

Автор: Норов Джахонгир Саидович

Рецензенты:

Бабаканов Отабек Нуритдинович – СамГАСУ, кафедра «Дизайн интерьера», доцент, PhD по архитектуре.

Мустаев Бахром Баходирович – Самаркандский филиал KIUT, кафедра «Точные науки», доцент, PhD по архитектуре.

Норов Ж.С. Концепция дизайна. Учебное пособие. – Варшава: iScience Sp. z.o.o. – 2026. – 131 с.

Дисциплина «Концепция дизайна» охватывает начальный и наиболее важный этап проектной деятельности. Она направлена на разработку основной идеи проекта, её систематизацию и определение дальнейших направлений развития. В концептуальном дизайне гармонично сочетаются эстетические, функциональные, социальные и экологические требования.

Данный курс формирует у студентов навыки творческого мышления, умение генерировать концептуальные идеи и превращать их в практические решения. Кроме того, он позволяет изучать дизайн во взаимосвязи с искусством, инженерией и потребностями общества. Таким образом, концепция дизайна выступает теоретическим фундаментом проектной практики и важнейшей дисциплиной, развивающей креативное мышление.

“Konsepsiya dizayni” fani dizayn faoliyatining boshlang‘ich va eng muhim bosqichini o‘rgatadi. U loyihaning asosiy g‘oyasini ishlab chiqish, uni tizimlashtirish va keyingi bosqichlarga yo‘naltirishni nazarda tutadi. Konseptual dizayn jarayonida estetik, funksional, ijtimoiy va ekologik talablar uyg‘unlashadi.

Mazkur fan talabalarda ijodiy fikrlash, konseptual g‘oya yaratish va uni amaliy yechimlarga aylantirish ko‘nikmalarini shakllantiradi. Shu bilan birga, u dizaynni san‘at, muhandislik va jamiyat ehtiyojlari bilan bog‘lab o‘rganishga imkon beradi. Demak, konsepsiya dizayni dizaynerlik faoliyatining nazariy poydevori va ijodiy tafakkurni rivojlantiruvchi asosiy yo‘nalish hisoblanadi.

The course “Conceptual Design” focuses on the initial and most essential stage of the design process. It deals with developing the core idea of a project, organizing it systematically, and directing it towards further stages. In conceptual design, aesthetic, functional, social, and environmental requirements are harmonized.

This subject helps students develop creative thinking, the ability to generate conceptual ideas, and transform them into practical solutions. Moreover, it allows studying design in connection with art, engineering, and societal needs. Thus, conceptual design serves as the theoretical foundation of design practice and as a key discipline that fosters creative thinking.

ISBN 978-83-68188-39-4

© Ж.С. Норов, 2026

© iScience Sp. z o. o.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
ГЛАВА I. ПОНЯТИЕ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА	7
1.1. Концептуальный дизайн первый этап создания проекта.	7
1.2. Данный этап опирается на творческое мышление и определяет функциональные, эстетические и культурные аспекты проекта.	11
1.3. Функциональные аспекты	13
1.4. Сегодня концептуальный дизайн широко используется в архитектурных, промышленных, интерьерных, модных и IT-проектах.	15
ГЛАВА II. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОРТРЕТ КЛИЕНТА	32
2.1. Необходимость изучения психологии клиента в процессе дизайна.....	32
2.2. Составление портрета на основе социологических и психологических методов.	33
2.3. Анализ потребностей и ценностей клиента.....	35
2.4. Техники адаптации творческих решений под клиента.....	35
ГЛАВА III. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СТИЛЯХ	38
3.1. Понятие и классификация стиля в дизайне.	38
3.2. Сравнительный анализ классических и современных стилей.	40
3.3. Культурные и исторические корни стилей.	43
3.4. Практические примеры и смешение стилей	43
ГЛАВА IV. ПОДГОТОВКА ПРЕЗЕНТАЦИИ О СТИЛЯХ (PPT)	45
4.1. Разработка структуры презентации	45
4.2. Выбор графических и визуальных материалов.	46
4.3. Методы сохранения баланса текста и изображений	46
4.4. Техники выразительного выступления	47
ГЛАВА V. РАЗРАБОТКА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА	49
5.1. Генерация идей и методы «мозгового штурма».....	49
5.2. Создание мудбордов и эскизов.....	51
5.3. Этапы перехода от концепта к прототипу.	54
5.4. Обеспечение технической и эстетической гармонии.	55
ГЛАВА VI. КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПОДХОДЫ В ИНТЕРЬЕРНОМ ДИЗАЙНЕ	58
6.1. Концептуальные основы интерьерного дизайна	58
6.2. Гармония функциональности и эстетики.	59
6.3. Подходы: минимализм, лофт, хай-тек.	60
6.4. Тренды на рынке интерьеров Узбекистана.....	63
ГЛАВА VII. ПОНЯТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ	67
7.1. Значение технического задания в дизайне.	67
7.2. Структура и составные части.....	68
7.3. Практические примеры и рекомендации.	69
7.4. Процесс согласования с клиентом.....	70

ГЛАВА VIII. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН	72
8.1. Программы для 3D моделирования (AutoCAD, Blender, 3ds Max).....	72
8.2. Методы цифровой визуализации и рендеринга	75
8.3. Перспективы создания дизайна с помощью искусственного интеллекта.	76
ГЛАВА IX. РОЛЬ ЦВЕТА, СВЕТА И ТЕКСТУРЫ	79
9.1. Психология цвета и его влияние в дизайне.	79
9.2. Источники света и создание атмосферы.....	80
9.3. Критерии выбора текстуры и материалов.	81
9.4. Создание гармонии в композиции.....	81
ГЛАВА X. ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ВИЗУАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПТУАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ	83
10.1. Методы визуальной презентации.	83
10.2. Техники создания портфолио.	85
10.3. 3D-визуализация и макеты.	86
10.4. Эффективная коммуникация с клиентом.....	87
ГЛАВА XI. БУДУЩЕЕ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА: ИННОВАЦИИ И ГЛОБАЛЬНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ	90
11.1. Новые технологии и материалы.	90
11.3. Возможные подходы будущего.	93
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	97
ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО УСВОЕНИЯ СТУДЕНТАМИ ТЕМ ЛЕКЦИЙ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ ПОЛУЧЕННЫХ ЗНАНИЙ	99
ГЛОССАРИЙ	118

ВВЕДЕНИЕ

На протяжении всей истории человечества концепция дизайна всегда была неотъемлемой частью жизни. В древности люди стремились совершенствовать свое жилище, орудия труда, одежду не только практически, но и эстетически. В современное время этот процесс обогащается конкретными научными основами и системными подходами. В этом плане концептуальный дизайн важнейший, начальный этап создания любого проекта. Концептуальный дизайн процесс формирования идеи, определения ее основной философии, цели и функциональных возможностей, который служит основой для всех последующих этапов.

Суть концептуального дизайна заключается в том, что он определяет не только внешний вид конечного продукта, но и его внутреннюю логику, механизм работы, взаимодействие с пользователем. Например, в сфере архитектуры концептуальный дизайн определяет основные решения, такие как расположение здания, объемно-композиционное решение, разделение на функциональные зоны, внутренние пространственные потоки. В промышленной продукции на данном этапе учитываются эргономика, удобство использования, технологии производства и требования рынка. Актуальность науки связана с возрастающей потребностью в творческих и инновационных подходах в современной жизни. Сегодня потребители предпочитают «эстетически красивые и функциональные предметы», а не обычные. В результате у дизайнеров возникает потребность не только в технических знаниях, но и в сотрудничестве с такими предметами, как искусство, психология, маркетинг, экология. Концептуальный дизайн является именно средством управления многогранным процессом.

Хотя понятие концептуального дизайна сформировалось в середине XX века, оно имеет глубокие корни. От древнеегипетских храмов до архитектурных проектов эпохи Возрождения, идея и концепция занимали центральное место. Только в наше время этот процесс приобрел научно-методическую основу и стал преподаваться как отдельное направление в области дизайна.

Основными задачами концептуального дизайна являются: *Четкое определение цели проекта и его визуальное и функциональное выражение. Глубокое изучение потребностей и потребностей клиента, составление его психологического портрета. Принятие эстетических решений с учетом исторических, культурных и социальных факторов. Анализ технологических возможностей и*

экономических факторов. Создание концептуальной модели, готовой к реализации идеи проекта в реальной жизни.

Сегодня концептуальный дизайн широко используется во многих сферах, таких как архитектура, дизайн интерьера, производство промышленной продукции, мода, IT и медиаиндустрия. Например, концепция мобильного интерфейса приложения в сфере IT создается в сочетании с пользовательским опытом (UX) и визуальным дизайном (UI). А в области архитектуры городские макеты, 3D-визуализация и эскизы концепций помогут нам предвидеть будущую форму проекта.

В Узбекистане также возрастает значение концептуального дизайна. За годы независимости в нашей стране появились крупные архитектурные проекты, градостроительные программы и современные интерьерные разработки. В таких проектах, как Ташкент-Сити, Президентская библиотека, Центр исламской цивилизации, этап концептуального дизайна сыграл важную роль в отражении не только эстетической, но и национальной идентичности. Кроме того, концептуальный подход широко применяется в дизайне мебели, интерьерах жилья и коммерческих площадях, адаптированных к требованиям внутреннего рынка. Концептуальный дизайн требует многогранной интеграции.

Дизайнер должен сотрудничать с технологами, инженерами, маркетологами, психологами, экологами и искусствоведами. Потому что современная продукция или здание не ограничивается одним аспектом - красотой или функциональностью. Она должна быть экологически чистой, энергоэффективной, удобной для пользователя и экономически эффективной.

В процессе изучения предмета у студентов формируются следующие компетенции: *Разработка оригинальной идеи для проекта и ее визуальное выражение. Умение анализировать психологию клиента и находить решения, отвечающие его потребностям. Знание и творческое использование различных стилей дизайна. Составление технического задания и управление процессом перехода от концепции к прототипу. Использование цифровых технологий (3D-моделирование, рендеринг, VR/AR).*

Концептуальный дизайн не просто творческий этап, состоящий из чертежей и эскизов, а процесс, создающий логическую и стратегическую основу всего проекта.

ГЛАВА I. ПОНЯТИЕ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

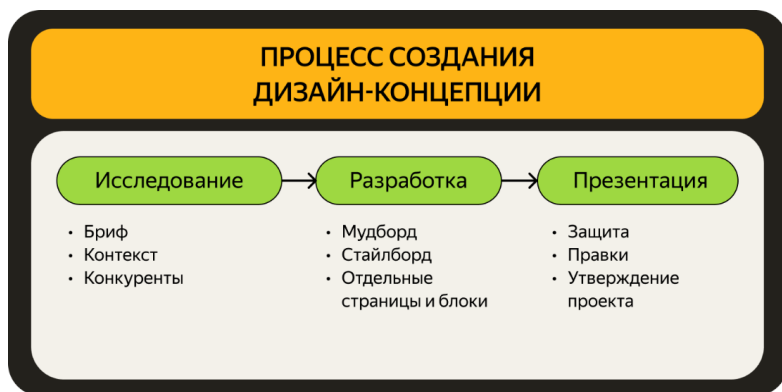
План урока:

1.1. Концептуальный дизайн первый этап создания проекта.

1.2. Этот этап опирается на творческое мышление, функциональные, эстетические и культурные аспекты проекта.

1.3. Сегодня концептуальный дизайн широко используется в архитектурных, промышленных, интерьерных, модных и IT-проектах.

Концептуальный дизайн начало любого творческого или инженерного проекта, который определяет дух, цель и направление проекта. На этом этапе будут обсуждаться не «что» и «сколько», а «что» и «как». Концептуальный дизайн предшествует конкретным техническим решениям: он представляет основные элементы идеи, подход к проблеме, функциональные и эстетические цели на общем уровне. Таким образом, все последующие этапы проекта – предварительные чертежи, инженерный учет, детальная проектная документация – опираются и развиваются на эту концепцию.



1.1 Первый этап создания проекта.

<https://avatars.mds.yandex.net/get-lpc>

1.1. Концептуальный дизайн первый этап создания проекта.

Цели и задачи этапа. Концептуальный дизайн служит определению стратегического направления проекта. Его основными

задачами являются: *определение цели и проблемы проекта; разработка основной концептуальной идеи и ее краткое, четкое изложение; указание произношения пространства и формы, отвечающих общим функциональным требованиям; принятие принципиальных решений с учетом эстетического и культурного контекста;*

Создание общего понимания между участниками проекта (заказчиками, дизайнерами, инженерами, коллективом).



1.2 Основные задачи.

https://avatars.dzeninfra.ru/get-zen_doc/

После реализации этих задач проект перейдет в стадию технического детального планирования. Поэтому концептуальный дизайн – проект можно назвать «дорожной картой»: он служит ориентиром на последующие кварталы.

Документы на въезд и отходы (deliverables). Основными документами и отходами, получаемыми на концептуальном этапе, могут быть: Концепция (concept statement): основная идея, цель и принципы проекта в краткой письменной форме, ранние эскизы и художественные работы: в том числе ручные эскизы, неравномерные планы-схемы, нестандартные чертежи. массажи или макеты: простые картонные или цифровые модели массинга указывают размер и расположение здания. визуализации: изображения среды для объяснения концепции, палитра материала. функциональные схемы: схемы зонирования, дорожного движения, потоков (например, потока человека, потока материала). основные экономические и технические оценки (на концептуальном уровне); общее мнение о потенциале и инженерных ограничениях.

Эти документы помогут заказчику и проектной команде в принятии решений по проекту и позволят утвердить или пересмотреть концепцию проекта.

Процесс и методология. Процесс концептуального дизайна обычно состоит из следующих этапов: Бриф (сбор требований заказчика): определяется цель проекта, бюджет, временные рамки, функциональные требования и другие ограничения. Исследование и анализ: изучается контекст – расположение, климат, культурная среда, потребности пользователей, технологические возможности и требования законодательства. Идейное мышление, мозговой штурм, аналогии, moodboard и другие творческие методы. Выбор и развитие концепции: из нескольких идей выделяются наиболее предпочтительные и они становятся более физическими. Визуализация и презентация: представляется концепция заказчику и коллективу; при необходимости концепция будет пересмотрена. Утверждение и переход на следующий этап: на основе утвержденной концепции начнется детальная проектная работа.

На каждом этапе важно сотрудничество, обмен мнениями и документирование. Концептуальный дизайн часто носит итеративный характер: при появлении новых сведений или мнений концепция пересматривается.



1.3 Процесс и методология.

<https://school.omu.ru/files/public/15063.png>

Значение концептуального дизайна. В зависимости от принципов, принятых на начальном этапе, определяется успех или провал проекта. Правильно разработанный концепт: ускоряет развитие проекта; содействует эффективному решению инженерных и бюджетных вопросов; облегчает соглашение между заинтересованными сторонами проекта; определяет идентификацию и брендинг проекта.

КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНА

Напротив, слабая или неоднозначная концепция может впоследствии вызвать технические и экономические проблемы, несоответствие требованиям или недовольство заказчика.



1.4 Правильно разработанный концепт.

<https://i.pining.com/73>

1.2. Данный этап опирается на творческое мышление и определяет функциональные, эстетические и культурные аспекты проекта.

Сердце концептуального дизайна – творческое мышление. В этом процессе широко используются несколько методов: Мозговой штурм. КРЕАТИВНЫЕ методы, такие как SCAMPER, mind mapping и lateral thinking: изменение существующих идей и создание новых. Moodboard и ideation boards: визуальные элементы определяют тон и эстетические направления. Аналогии и метафоры: инновации появляются путем применения решений в одной области к другой. Design sprint: быстрое прототипирование и тестирование с помощью кратковременных, интенсивных итераций.

В творческом процессе важно рассматривать ограничения не как проблему, а как возможность. Например, бюджетные или материальные ограничения могут создать новые, компактные и эффективные дизайнерские решения.



1.5 Творческое мышление и методы.

<https://studfile.net/html/2706/653/html>

1.3. Функциональные аспекты

Любой проект, каким бы эстетичным он ни был, должен выполнять свою работу. На концептуальном этапе функциональность рассматривается по следующим направлениям: Потребительские потребности: кто пользуется, их фактические потребности, рутина и специфические требования. Эргономика и удобство: расстояние, высота, чувствительность материалов и др.

Потоки и зонирование: направления движения людей или материалов, потоки посетителей. Технологическая адаптация: соответствие технической инфраструктуре (электричество, IT, вода, вентиляция и др.). Безопасность и соответствие критериям: стандарты, пожарная безопасность, доступность (Accessibility).



1.8. Дизайн изделия

<https://present5.com/presentation>

Концепт, не соблюдающий функциональные требования, часто терпит неудачу в реальном использовании, поэтому при разработке концепции пользователь должен быть центральным.

Эстетические аспекты. Эстетика еще один важный элемент концептуального дизайна. Он придаст проекту идентичность, визуальную привлекательность и эмоциональное воздействие. Эстетические решения включают в себя: *формы и пропорции (пропорции); материалы и текстуры; цветовая палитра и световые сценарии; фигуративные и смысловые элементы (символизм, культурные референты).*



1.9. Элементы эстетического дизайна.

https://cdn.prod.website-files_aesthetics_function00.webp



1.10-1.11. Эстетические принципы.

<https://topaddress.ae/wp-content/uploads/2022/10/12-1.jpg>

Эстетические принципы служат не только «красивой внешности»; они определяют опыт пользователя и приемку здания или продукции. Например, простой и чистый дизайн может указывать на минимализм определенного бренда, но в некоторых контекстах элементы украшения и украшения обеспечивают культурную или историческую связь.

Культурные аспекты и контекст. Каждый проект находится в своем культурном и социальном контексте. Концептуальный дизайн основан на глубоком понимании этого контекста: Историческая среда: если проект расположен на исторической территории, то его нужно уважать и адаптировать. Культурные коды: цвета, формы и украшения могут иметь особое значение в некоторых культурах. Социальные ожидания: порядок использования в соответствии с коллективными

традициями, в частности, религиозные или местные обряды. Идентичность и бренд: какое культурное или брендовое сообщение должен передать проект.

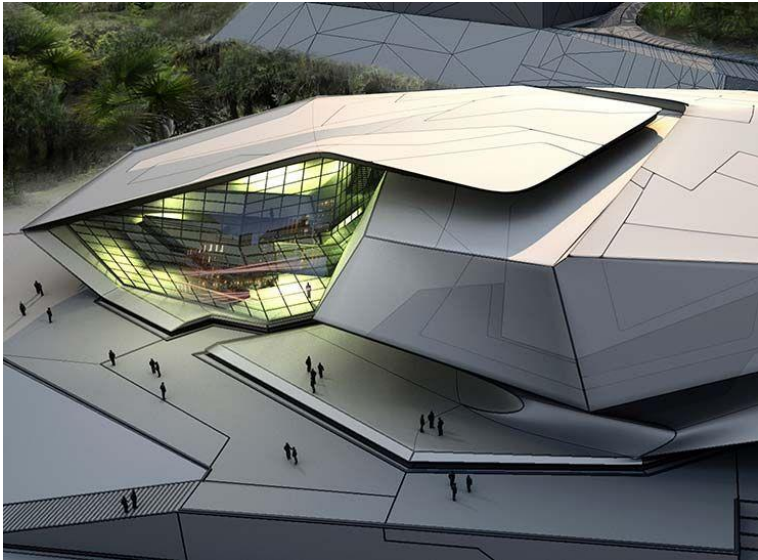
Игнорирование культурных аспектов может снизить совместимость проекта с коллективом или даже привести к социальному сопротивлению. Поэтому концептуальные дизайнеры используют консультации с местными заинтересованными сторонами, исследования и этнографические наблюдения, привлекающие население площади.

Функционально-эстетически-культурная гармония. Настоящая успешная концепция заключается в гармонии между этими тремя элементами функцией, эстетическим и культурным контекстом. Для обеспечения гармонии: концепция должна четко определять приоритет каждого элемента (например, если проект служит определенным культурным ценностям, то эстетические конкурсы должны соответствовать этим ценностям); концепция должна быть опробована путем повторного прототипирования и пользовательских тестов; проектная команда должна состоять из различных экспертиз (архитектор, антрополог, инженер, маркетолог).

1.4. Сегодня концептуальный дизайн широко используется в архитектурных, промышленных, интерьерных, модных и IT-проектах.

Концептуальный дизайн в архитектуре. В архитектуре концептуальный дизайн определяет внешний вид и внутреннюю беседу здания, отношение к городскому контексту и функциональную структуру. Разработанные на концептуальном этапе такие элементы, как массивные модели, диаграммы дорожек, анализ солнца и ветра, определяют путь к дальнейшему детальному проектированию здания. Например, в качестве концептов для общественного центра могут быть предложены идеи «открытого атриума» или «перетягивания дороги», которые определяют форму здания, точки входа и внутреннюю зону.

Современные тенденции в архитектуре отражаются и на концептуальном этапе: устойчивость (sustainability), адаптивная обработка (adaptive reuse), социальная интеграция и технологическая интеграция (smart buildings). Это говорит о том, что в ближайшем будущем здания станут не только эстетическими объектами, но и системами, взаимодействующими с окружающей средой ».



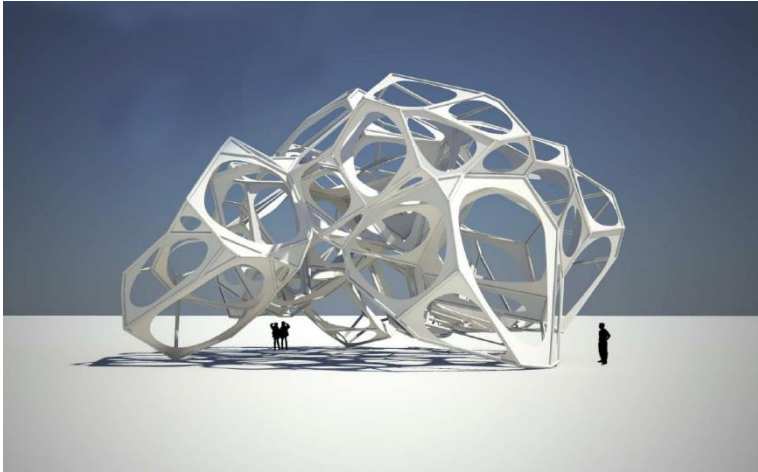
1.12. Концептуальный дизайн в архитектуре.

<https://i.pinimg.com/originals/g>



1.13.

<https://i.vimeocdn.com/video/13=webp>



1.14.

<https://i.pinimg.com/originals/db.jpg>



1.15.

<https://i.pinimg.com/736x/97ff44.jpg>

Промышленная продукция (product design). В промышленном дизайне концептуальный этап определяет в первую очередь функцию, опыт использования и эстетическую идентичность продукции.

Например, концепт для новой бытовой техники включает в себя такие принципы, как энергоэффективность, пользовательский интерфейс, модульность и выбор материала. Концептуальный дизайн позволяет разработчику продукции быстро и экономично создавать прототипы, тем самым тестируя варианты, отвечающие потребительским потребностям.



1.16. Промышленном дизайне концептуальный этап
<https://i.pinimg.com/736x/d3/99/40/d3994078667ecfc6e7b75142293bddb6.jpg>



1.17.
<https://i.pinimg.com/05b00.jpg>



1.18.

<https://i.pining.com/736x/29/5192.jpg>



1.19.

<https://i.pining.com/originals/ad8bfbeae35279.png>



1.20. Форма и Функция.

<https://moscow.bt-technika.products/10588/4652.jpeg>

Еще один важный момент: на концептуальном этапе будут оцениваться возможности производственных технологий и материалов в промышленном дизайне.

Например, выпуск 3D-bosib или новых композитных материалов может изменить форму и функции продукта

Дизайн интерьера. Концептуальный дизайн в интерьере определяет дух пространства: фоновые цвета, сценарии освещения, расположение мебели и палитра материалов.

На концептуальном этапе ответ на вопрос: «Что должен чувствовать клиент?» Например, концепт для интерьера ресторана может быть «теплой и семейной средой» или «современным и минималистичным». Этот конкурс затрагивает все дизайнерские решения (материал, стиль мебели, освещение).

Концепции интерьера часто содержат элементы истории – через внутреннее пространство здания передаются какие-либо тематические или исторические комментарии.

Это оставляет у пользователя прочную память и отличает пространство от конкурентов.



1.21. Концептуальный дизайн в интерьере

<https://mir-s3-cdn-cf.modules>



1.22.

<https://i.pinimg.com/originals/b2c854be3b854bca60e.jpg>



1.23.

<https://img.freepik.com/premium-photo/modern->



1.24.

<https://i.pinimg.com/originals/dd4c0a55f33>



1.25.

<https://i.pining.com/872e7e376a0>

Модный дизайн. В моде концептуальный дизайн определяет идею и общее эстетическое направление новой коллекции. На этапе концепта дизайнеры разработают идею темы, материалов, цветов, силуэта и accessories. Концепции моды часто основываются на культурных, политических или социальных сообщениях – например, коллекции, пропагандирующей использование переработанных материалов или отражающей идентичность через национальный орнамент. Модный концепт формирует имидж бренда и определяет, как отправить сообщение покупателю.



1.27.

<https://i.pining.com/originals/f35601ea01dc6f.jpg>



1.28. В моде концептуальный дизайн

https://revatorg.com.ua/images/5987_1

IT и дизайн (UX/UI, дизайн услуги). Концептуальный дизайн в сфере информационных технологий – это начало пользовательского опыта (UX), информационной архитектуры и дизайна услуг. На концептуальном этапе определяются функции, пользовательские

сценарии, поток информации и стиль интерфейса. Например, концепт для нового мобильного приложения – это то, для чего пользователь использует приложение, каковы его основные пути и какова основная цена приложения (value proposition).

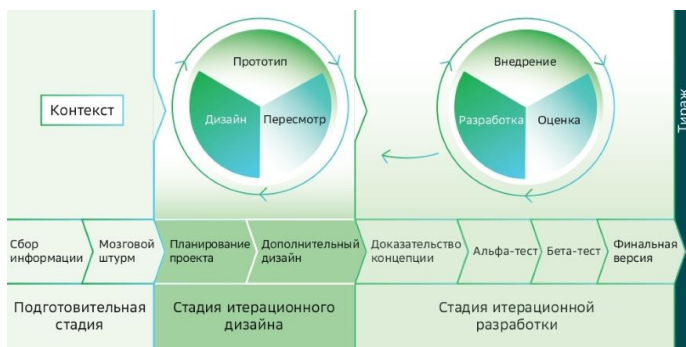
Этапы разработки мобильных приложений



1.29. Концептуальный дизайн в сфере IT.

<https://yandex.ru/images/>

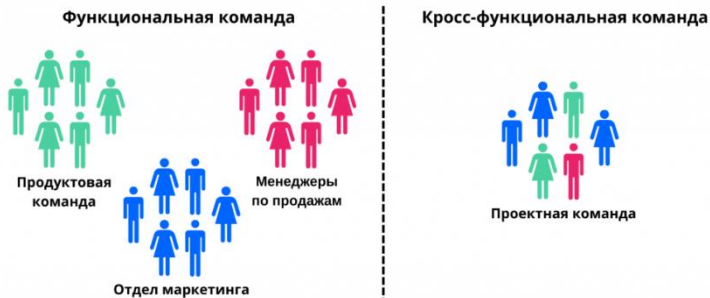
Концептуальный дизайн в сфере IT часто тестируется такими методами, как прототипирование, сортировка их card, wireframing и user testing. Решения, принятые на этом этапе, будут способствовать дальнейшей работе по программированию, архитектуре и интеграции.



1.30.

<https://sberuniversity.ru/upload/medialibrary/83e/fazy-proekta.jpg>

Кросс-дисциплинарность и интеграция. Современные проекты часто объединяют элементы из нескольких областей. Например, в архитектурном проекте могут быть синтезированы элементы интерьера, ландшафта, IoT и бренда. На концептуальном этапе очень важно междисциплинарное сотрудничество:



1.30. Междисциплинарное сотрудничество

<https://blog-prod-bucket.net/upl>

Междисциплинарный подход

- междисциплинарный подход в научном познании **не сводится к тому, чтобы совместно рассматривали проблемы из разных областей науки.**
- Совместное рассмотрение проблем, принадлежащих разным, иногда отстоящих далеко друг от друга наукам, характеризующимся порой весьма разными формами и средствами исследования и предъявляющим весьма разные требования к ученому, обязательно имеет место в междисциплинарных исследованиях, причем как раз оно составляет первый элемент их характеристики.
- Иначе говоря, его наличие представляет собой необходимое условие для того, чтобы считали данное исследование междисциплинарным.

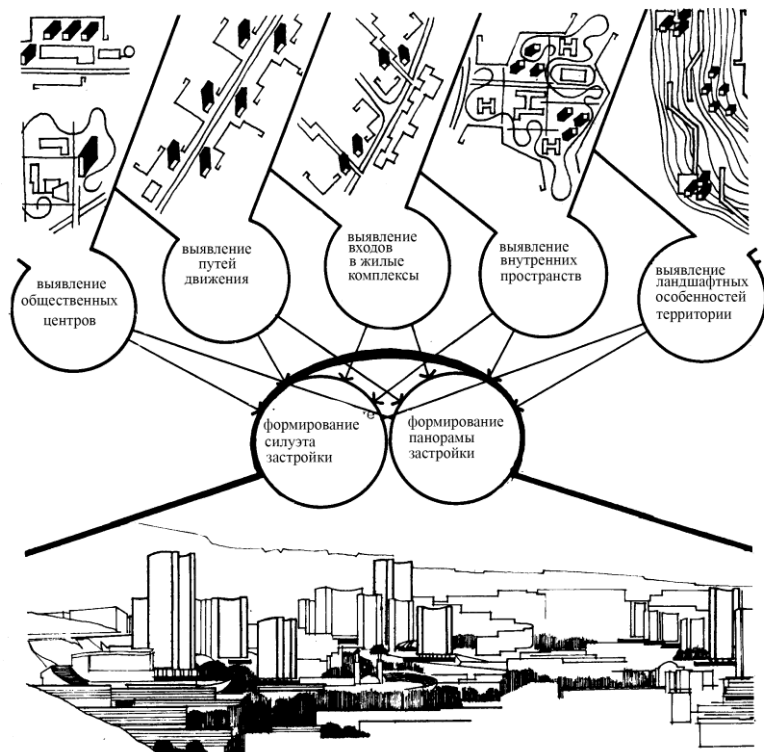
1.31.

<https://cf.ppt-online.org/files/slide>

представители каждой сферы рассматривают концепцию с разных сторон, и возникает общая, многогранная идея. Таким образом, концепт – это не единый блок, а совокупность решений по нескольким специальностям.

Практические примеры и малые case-студии. Архитектура: общественный центр.

Заказчик: новая инициатива города – центр культурных и социальных мероприятий.



1.32. Архитектура: общественный центр (пример).

<https://studfile.net/html>

Бриф: бюджет должен быть средним, а местность в старой части города, в сочетании с исторической обстановкой. Исследование: были

изучены исторические здания, пешеходный поток, направление солнца, подземная инфраструктура.

Идея состоит в том, что центральная атрия и небольшая окружающая территория – это «внутренний очаг».

Концепция: в модели массинга атриум помещается в центр, окруженный широкими лестницами и прозрачным фасадом, внутренние и внешние пространства взаимосвязаны.

Функциональное решение: модульные залы, передвижная сцена, социальные услуги, небольшие кафе.

Эстетика: использование местного кирпича и деревянных материалов, отражение элементов исторического узора на фасаде в упрощенной фигуративной форме.

Результат: заказчик одобряет концепцию; на следующем этапе детально спроектированы структуры и системы.

Промышленная продукция: портативная кофемашина.



1.33. Портативная кофемашина (пример)

<https://i.pinimg.com/originals/>

Бриф: компактная, энергоэффективная, эстетически подходящая портативная машина для быстрого приготовления кофе на рассвете.

Исследование: профиль пользователя – молодой, быстроходный профессионал, проживающий в городе; технологии производства; экологические материалы.

Концепция: «модуль и гибкость» – три модуля малого объема: емкость для воды, тепловой элемент, орех капсулы; показатели минимальны и интуитивны.

Эстетика: сочетание круглых, живописных силуэтов, матовых и металлических элементов.

Прототип: быстрое тестирование с помощью 3D-bosma моделей; проверены эргономика и удобство с помощью пользовательских тестов.

Результат: разработана концепция и разработана стратегия промышленного производства.

IT: приложение для здравоохранения (пример)



1.34. IT: приложение для здравоохранения (пример).

<https://replicadisk.ru>

Бриф: система наблюдений и напоминаний для пациентов с хроническими заболеваниями.

Исследование: потребности пациентов, требования врачей, законные требования (защита информации).

Концепция: «ежедневный помощник» – цель приложения – облегчить режим лечения, дать возможность предупредить и связаться с врачом в режиме реального времени.

Концепция UX: быстрый доступ, простой рабочий стол, примечания и легкая визуальная презентация.

Тестирование: прототип выдан пользователям; Структура сообщения и интерфейса признана заслуживающей внимания.

Результат: на основе концепции разработан MVP (minimum viable product) и начаты пилотные испытания.5. Проблемы, с которыми сталкивается концептуальный дизайн, и способы их решения

Источники сбоя

Источники ошибок

- Плохая спецификация.
- Неполные программы.
- Непредусмотренные аргументы.
- Непредусмотренные входные данные.
- Непредусмотренные состояния.
- Логические ошибки.

1.35. Источники сбоя.

<https://fsd.multiurok.ru/html/>

Неясный бриф: дизайнеры могут пойти по ложному пути, если их мнение не ясно. Недостаточное исследование пользователя: потребности интерпретируются неправильно. Не следует вводить преждевременные ограничения: бюджетные, технические, законодательные ограничения впоследствии вызывают проблемы. Отсутствие коммуникации внутри коллектива: концепция может быть реализована неправильно. Конфликты между эстетикой и функциональностью.

Контрмеры и рекомендации. Составление хорошего бриефа: получение конкретных требований посредством многоступенчатых бесед и вопросов с заказчиком. Расширение исследований: анализ площади, пользователей, конкурентов, испытания прототипов. Итеративный подход: быстрое тестирование и обработка небольших прототипов. Привлечение стейкхолдеров: привлечение заинтересованных сторон и получение их мнения на важных этапах проекта. Документирование: решения и их основы должны храниться в письменной форме – это уменьшит недопонимание в будущем.

Практика хорошего концептуального дизайна: правила и рекомендации Станьте в Центре пользователей: возьмите за основу потребности реального пользователя в разработке концепции. Примерьте привычные правила: консервативный подход часто не позволяет новым решениям; поощряйте латеральное мышление. Выбирайте простоту: сложность часто снижает практичность. Согласуйте визуальную и вербальную коммуникацию: слово и изображение должны дополнять друг друга при представлении концепции. Учтите устойчивость: рассмотрите влияние материалов, энергетики и окружающей среды на стадии концептуального решения. Технологическая гибкость: адаптируйте концепцию с учетом того, что технологии могут измениться в будущем. В конце дня

экспериментируйте: создавайте лаборатории и прототипы для тестирования новых идей в безопасной среде.

Концептуальный дизайн стратегическая основа для любого проекта, которая определяет цель, функцию, эстетику и культурную интеграцию проекта. Этот этап требует творческого мышления, но он связан не только с искусством или формой; функциональность, безопасность, законодательство и экономические аспекты. В современном мире концептуальный дизайн приобретает важное значение в различных сферах, таких как архитектура, промышленный дизайн, интерьер, мода и IT, и становится все богаче благодаря кросс-дискретному подходу.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Как можно определить понятие «концептуальный дизайн» в научном и профессиональном контексте?
2. Почему концептуальный дизайн рассматривается как начальный этап создания проекта, и какие задачи он решает?
3. Какие ключевые элементы входят в процесс формирования концепции в дизайне?
4. В чем заключается функциональный аспект концептуального дизайна и как он влияет на будущий проект?
5. Как эстетические принципы проявляются на стадии концептуального проектирования?
6. Как культурный контекст и традиции могут определять направление концептуального дизайна?
7. Какие современные архитектурные проекты можно привести в качестве примеров успешного концептуального дизайна?
8. Как концептуальный дизайн применяется в промышленном и продуктовом дизайне?
9. Как особенности концептуального подхода проявляются в модной индустрии и IT-проектах?
10. Почему в XXI веке концептуальный дизайн стал особенно востребованным в различных креативных индустриях?

ГЛАВА II. ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ПОРТРЕТ КЛИЕНТА

План урока:

- 2.1. Необходимость изучения психологии клиента в процессе дизайна**
- 2.2. Составление портрета на основе социологических и психологических методов**
- 2.3. Анализ потребностей и ценностей клиента**
- 2.4. Техники адаптации творческих решений под клиента**

В современном мире дизайн всё чаще рассматривается не только как эстетическая категория, но и как инструмент решения комплексных задач, связанных с восприятием, поведением и эмоциональным опытом человека. Создавая архитектурный объект, промышленный продукт, интерьер или цифровое приложение, дизайнер должен учитывать не только технические требования и визуальные стандарты, но и психологические особенности своего клиента.

Психологический портрет клиента выступает связующим звеном между творческой идеей и её восприятием пользователем. Он позволяет выявить глубинные мотивы, ценности, потребности и привычки человека, что в конечном итоге определяет эффективность и востребованность проектного решения. При этом формирование такого портрета требует междисциплинарного подхода, объединяющего знания из психологии, социологии, маркетинга и теории дизайна.

Актуальность данной темы обусловлена ростом персонализации услуг, усилением конкуренции в креативных индустриях и повышением роли эмоционального взаимодействия с продуктами. Дизайнер, который понимает психологию клиента, способен создавать решения, которые не просто удовлетворяют функциональные запросы, но и формируют эмоциональную привязанность, повышают лояльность и создают ценностное восприятие.

2.1. Необходимость изучения психологии клиента в процессе дизайна

Дизайн – это язык визуальной и функциональной коммуникации, в котором каждая форма, цвет и фактура несёт определённое сообщение. Чтобы это сообщение было прочитано и принято, оно должно соответствовать ожиданиям и внутреннему миру клиента.

Почему нужно изучать психологию восприятия и переработки информации человеком ?

Знание психологических закономерностей и механизмов восприятия и переработки информации имеет как теоретическое, так и практическое значение.

Теоретический аспект состоит в том, что это позволяет лучше и глубже человеку познать самого себя и удовлетворить тем самым свою любознательность. Познавательная потребность у человека является одной из важнейших.

Практическое значение данных знаний состоит в том, что они позволяют человеку лучше проектировать и использовать различные средства информационного взаимодействия, т.е. всего того, что опосредует процессы информационного взаимодействия с окружающим миром.

2.1. Психологический портрет клиента

<https://skazka-arkhyz.ru/wp>

Изучение психологии клиента необходимо по ряду причин: **Точность попадания в запрос** понимание мотивации и ценностей клиента позволяет минимизировать риск отклонения готового проекта. **Эффективность взаимодействия** знание особенностей восприятия клиента облегчает процесс коммуникации и согласования решений. **Эмоциональная вовлечённость** дизайн, построенный на учёте личных предпочтений, вызывает у клиента больше доверия и удовлетворённости.

Долгосрочная ценность проект, соответствующий психологическим ожиданиям, дольше остаётся актуальным для клиента.

В современных условиях, когда внимание пользователя является ценнейшим ресурсом, способность дизайнера учитывать психологические особенности клиента становится конкурентным преимуществом.

2.2. Составление портрета на основе социологических и психологических методов.

Психологический портрет клиента это структурированная модель личности, отражающая социально-демографические параметры,

ценностные ориентации, эмоциональные реакции, когнитивные особенности и мотивационные установки.

Алгоритм составления психологического портрета

1. Социально-демографические признаки

- пол
- возраст
- образование/специальность
- место жительства
- семейное положение

2. Внешний вид

- рост
- психосоматический тип

3. Социально-психологические признаки

- установление контакта
- потребности
- мотивы
- отношения с членами семьи

4. Индивидуально-личностные признаки

- темперамент
- характер
- способности
- волевые качества
- эмоциональные и поведенческие проявления
- самооценка

5. Примечание

2.2 Алгоритм.

<https://b-na.ru/wp-content/uploads/>

Социологические методы дают общую картину: Анкетирование – сбор информации о возрасте, образовании, профессии, уровне дохода, семейном положении. Фокус-группы – выявление групповых предпочтений и общих паттернов поведения. Мониторинг социальных сетей – определение интересов, стиля общения и визуальных предпочтений.

Психологические методы помогают глубже понять индивидуальные особенности: Глубинное интервью – выявление мотивов и скрытых потребностей через личную беседу. Проективные методики – анализ реакций на визуальные стимулы или ассоциативные задания. Личностное тестирование – использование методик (MBTI, Big Five) для определения черт характера.

Наблюдение в реальных условиях взаимодействия клиента с объектами и пространствами дополняет собранные данные и позволяет выявить несоответствия между декларируемыми предпочтениями и фактическим поведением.

Результатом этого этапа является детальная карта психологических характеристик, которая служит основой для принятия проектных решений.

2.3. Анализ потребностей и ценностей клиента

Потребности клиента можно условно разделить на несколько категорий: Функциональные требования к удобству, надёжности, эргономике. Эстетические стремление к гармонии, красоте, стилевому единству. Социальные желание подчеркнуть статус, принадлежность к определённой группе или культуре. Эмоциональные стремление испытать комфорт, удовольствие, безопасность.

Ценности формируют долгосрочные предпочтения клиента и определяют стиль его взаимодействия с продуктом или средой.



2.3. Потребности клиента.

<https://present5.com/presentation/>.

Например: **Традиционализм** формирует приверженность классическим формам и материалам. **Иновационность** стимулирует интерес к новым технологиям и смелым дизайнерским решениям. **Экологическая ответственность** предполагает использование натуральных материалов и энергоэффективных технологий.

2.4. Техники адаптации творческих решений под клиента

На основе собранных данных дизайнер адаптирует концепцию, следуя нескольким ключевым техникам: **Персонализация** –

использование цветов, материалов и форм, которые соответствуют индивидуальным предпочтениям клиента.

Эмоциональное проектирование (по Д. Норману) – обеспечение привлекательности на трёх уровнях:

Висцеральный – мгновенная визуальная реакция.

Поведенческий – удобство использования.

Рефлективный – смысловое и ценностное восприятие.

АДАПТАЦИЯ – ЧТО ЭТО?

Адаптация (от лат. adaptatio - приспособление) - способность организма приспосабливаться к различным условиям внешней среды.

Социальная адаптация – это вхождение ребенка в коллектив сверстников (социальную группу), принятие норм, правил поведения в обществе, приспособление к условиям пребывания в процессе которого формируется самосознание и ролевое поведение, способность к самоконтролю, самообслуживанию, адекватных связей с окружающим.

2.3. Адаптация.

<https://present5.com/presentation/>.

Когнитивная совместимость – соответствие решений привычкам и ментальным моделям клиента. Сторителлинг в дизайне – включение в проект элементов, отражающих личную историю или ценности клиента. Итерационный процесс – поэтапная разработка с регулярной обратной связью, позволяющая корректировать проект на основе реакции заказчика.

Формирование психологического портрета клиента это комплексный процесс, включающий сбор, анализ и интерпретацию данных о личности заказчика с целью максимальной адаптации проектных решений. Он позволяет: *повысить точность и актуальность концепций; укрепить эмоциональную связь клиента с проектом; снизить количество доработок и конфликтов в процессе работы; повысить рыночную ценность готового продукта.*

В условиях быстро меняющегося мира и растущей индивидуализации спроса, умение создавать проекты, глубоко

соответствующие психологическим особенностям клиента, становится ключевым фактором конкурентоспособности дизайнера.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Почему важно изучать психологию клиента в процессе разработки дизайнерского проекта?
2. Какие социологические методы используются для составления психологического портрета клиента?
3. Какие психологические тесты или опросники помогают понять предпочтения клиента?
4. Как ценности и образ жизни клиента влияют на выбор стиля и концепции дизайна?
5. Какие ключевые потребности клиента необходимо учитывать при создании дизайн-проекта?
6. Как дизайнер может адаптировать творческое решение под личные особенности заказчика?
7. Какие ошибки могут возникнуть при неверном понимании психологического портрета клиента?
8. Как установить доверительное взаимодействие с клиентом для более точного определения его ожиданий?

ГЛАВА III. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О СТИЛЯХ

План урока:

- 3.1. Понятие и классификация стиля в дизайне
- 3.2. Сравнительный анализ классических и современных стилей
- 3.3. Культурные и исторические корни стилей
- 3.4. Практические примеры и смешение стилей

Стиль в дизайне – это не просто совокупность форм, цветов и декоративных приёмов, а целостная система художественных, технических и композиционных принципов, отражающая определённую эпоху, культуру или индивидуальное мировоззрение автора. В любой сфере – будь то архитектура, интерьер, графика, промышленный дизайн или мода – стиль выполняет функцию визуального кода, через который передаётся настроение, культурная принадлежность и ценности.

Актуальность изучения стилей обусловлена тем, что дизайнер работает не в вакууме, а в контексте исторических традиций и современных тенденций. Понимание классификации стилей, их культурных корней и особенностей помогает специалисту грамотно подбирать выразительные средства, избегать визуальных и смысловых противоречий, а также сознательно создавать новые гибридные решения, опираясь на богатое наследие прошлого.

В современном мире, где глобализация соседствует с возрождением локальных традиций, а цифровые технологии меняют саму природу творческого процесса, вопрос стиля приобретает особую значимость. Он становится не только вопросом формы, но и способом культурной коммуникации.

3.1. Понятие и классификация стиля в дизайне.

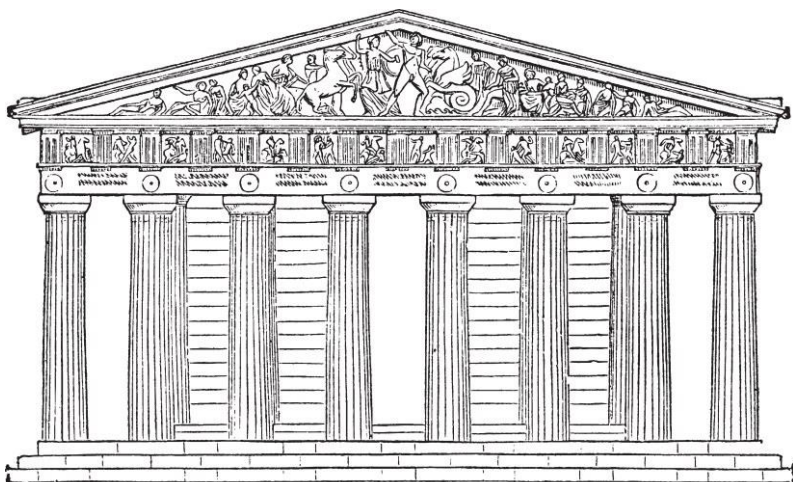
Стиль (от лат. *stilus* – палочка для письма) в контексте дизайна – это устойчивая система художественно – выразительных приёмов, формирующая визуальную и смысловую целостность объекта или среды.

Ключевые признаки стиля в дизайне: *Единство композиции – гармоничное соотношение элементов; Характерный набор форм и пропорций; Определённая цветовая палитра; Материалы и фактуры, свойственные стилю; Идеино-эмоциональное содержание.*

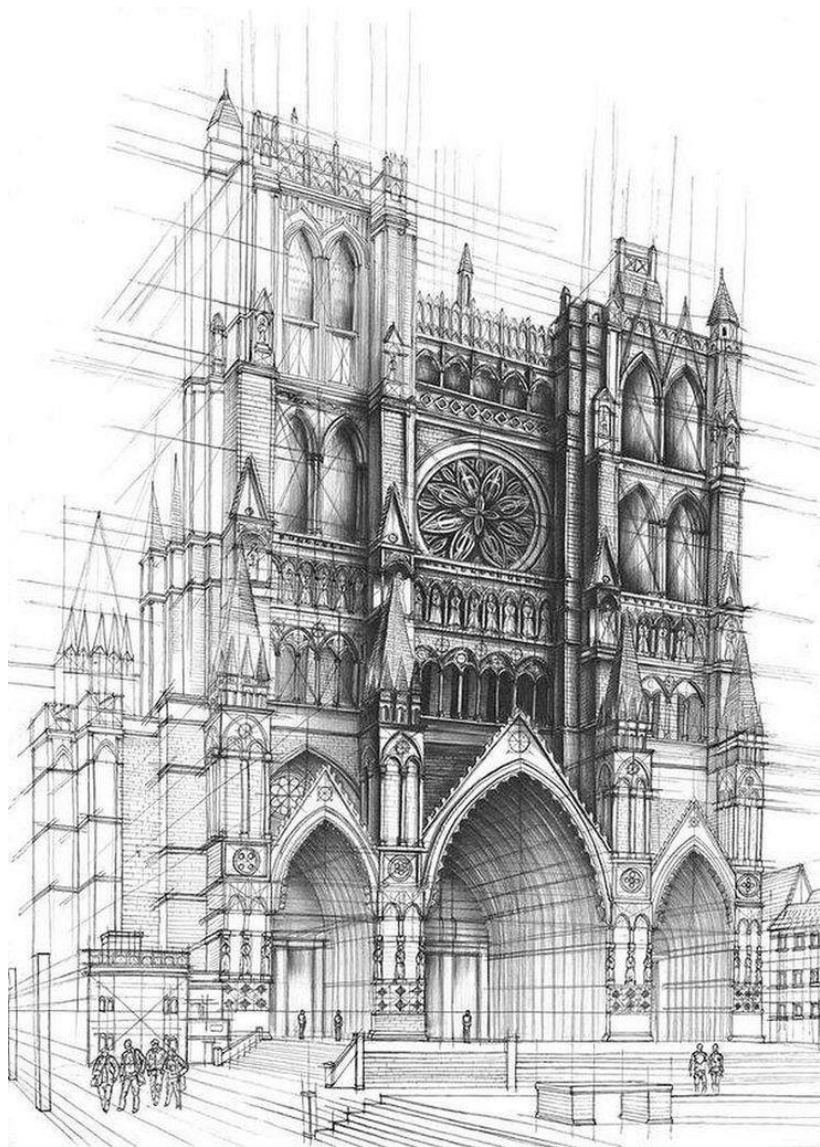
3.2. Сравнительный анализ классических и современных стилей.

Классические стили (античность, готика, барокко, классицизм, ампир) характеризуются: *строгими канонами пропорций; богатым декором и орнаментом; использованием натуральных материалов (камень, дерево, мрамор, бронза); символическим содержанием, часто связанным с религией или монархией.*

Современные стили (модерн, конструктивизм, хай-тек, минимализм, лофт) ориентированы на: функциональность и эргономику; технологические материалы (стекло, сталь, пластик, композиты); простоту форм и минимальный декор; универсальность и гибкость применения.



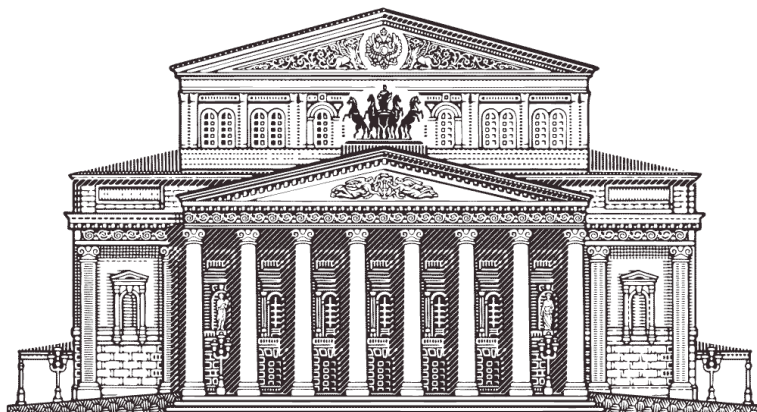
3.3. Античность.



3.4. Готика.



3.5. Барокко.



3.6. Классицизм.



3.7. Ампи́р.

Сравнительные черты:

Источники вдохновения: классика опирается на традиции и исторические образцы; современность – на инновации и технологический прогресс.

Форма: классика стремится к симметрии и орнаментальности, современные стили часто асимметричны и лаконичны.

Цветовая гамма: классические – насыщенные, глубокие тона; современные-нейтральные и контрастные сочетания.

3.3. Культурные и исторические корни стилей.

Каждый стиль формируется в определённой исторической и культурной среде, которая влияет на его эстетику, материалы и смысловое содержание.

Античность – Древняя Греция и Рим, философия гармонии и пропорций, ордера, мраморные и каменные конструкции.

Готика – Средневековая Европа, христианская символика, устремлённые ввысь шпили, витражи.

Ренессанс – Италия XV-XVI вв., гуманизм, возвращение к античным образцам, симметрия, перспектива.

Модерн – конец XIX- начало XX вв., вдохновение природными формами, плавные линии, орнаментальные мотивы.

Баухауз – Германия 1920-х, объединение искусства и промышленности, минимализм, модульные формы.

Хай-тек – 1970-е, культ технологий, использование металла, стекла, открытых коммуникаций.

Культурные корни стиля часто отражают экономические, политические и философские тенденции своего времени. Например, минимализм связан с поствоенной экономией ресурсов, а ар-деко – с оптимизмом индустриальной эпохи.

3.4. Практические примеры и смешение стилей

В реальной практике чистые стили встречаются редко. Чаще дизайнеры используют приём эклектики – осознанного смешения элементов разных направлений.

Примеры: Совмещение классики и хай-тека: использование колонн и лепнины в пространстве с металлическими конструкциями и современным освещением. Лофт с элементами скандинавского стиля: грубая кирпичная кладка сочетается с минималистичной мебелью из

светлого дерева. Японский минимализм и эко-стиль: натуральные материалы, простые формы, гармония с природой.

Преимущества смешения стилей: *возможность персонализации пространства; создание уникальных визуальных решений; адаптация под конкретные культурные контексты.*

Однако смешение требует баланса: чрезмерное количество несочетаемых элементов приводит к визуальному хаосу, поэтому дизайнеру важно сохранять композиционное единство и соблюдать пропорции.

Понимание стилей – это ключевой инструмент профессионального дизайнера.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Что понимается под понятием «стиль» в дизайне и какие существуют основные подходы к его определению?

2. Какие критерии лежат в основе классификации стилей в дизайне?

3. В чем заключаются ключевые отличия классических стилей от современных?

4. Какие культурные и исторические факторы оказали влияние на формирование определенных дизайнерских стилей?

5. Как эпоха и общественные изменения отражаются на развитии стилей в дизайне?

6. Приведите примеры успешного сочетания элементов разных стилей в одном интерьере.

7. Какие преимущества и недостатки имеет смешение стилей (эkleктика) в дизайне?

8. Как дизайнер может сохранить гармонию при комбинировании классических и современных элементов?

ГЛАВА IV. ПОДГОТОВКА ПРЕЗЕНТАЦИИ О СТИЛЯХ (РРТ)

План урока:

- 4.1. Разработка структуры презентации
- 4.2. Выбор графических и визуальных материалов
- 4.3. Методы сохранения баланса текста и изображений
- 4.4. Техники выразительного выступления

В современном образовательном и профессиональном пространстве презентации стали неотъемлемой частью коммуникации, позволяя не только донести информацию, но и визуально продемонстрировать идеи, концепции и художественные решения.

Для специалистов в области дизайна подготовка презентации о стилях имеет особое значение, так как она соединяет в себе аналитическую, креативную и коммуникативную составляющие. Визуальные материалы здесь играют ключевую роль, помогая подчеркнуть особенности стиля, его исторические корни и современные интерпретации.

Правильная структура презентации, баланс текста и графики, а также умение выразительно донести материал до аудитории факторы, определяющие успешность выступления. Данная глава рассматривает комплексный подход к подготовке презентации о стилях, начиная с разработки структуры и подбора визуального контента, и заканчивая методиками устного представления.

4.1. Разработка структуры презентации

Структура презентации это логический каркас, на котором строится весь материал. Для темы «стили в дизайне» целесообразно придерживаться последовательности от общего к частному: Введение в тему краткое определение понятия «стиль» и его роли в дизайне. Классификация стилей обзор основных направлений: классические, современные, смешанные. Исторические и культурные основы происхождения и эволюция каждого стиля. Примеры визуальных решений фотографии, схемы, иллюстрации. Сравнительный анализ выявление сходств и различий между стилями. **Заключение** обобщение и рекомендации по использованию стилей.

С научной точки зрения структура должна подчиняться принципам логичности и когерентности, чтобы слушатель мог последовательно воспринимать материал. Также важно учитывать

ограничения по времени стандартная презентация длится 7-15 минут, что требует лаконичности при сохранении информативности.

4.2. Выбор графических и визуальных материалов.

Графические материалы визуальные доказательства, которые подтверждают и иллюстрируют сказанное. При подготовке презентации о стилях важно: Подбирать оригинальные изображения высокой четкости (не менее 1920×1080 пикселей для демонстрации на проекторе). Использовать репрезентативные примеры, отражающие ключевые черты стиля. Например, для ар-деко симметрия, геометрические узоры; для минимализма – лаконичные формы и нейтральная палитра.

Сочетать разнотипные графические элементы: фотографии, инфографику, схемы, таблицы. Применять авторские наброски или коллажи, если это уместно для демонстрации творческого подхода.

Научные исследования в области визуальной коммуникации (Мейер, 2009; Кэрролл, 2015) показывают, что использование релевантных и качественных изображений значительно повышает запоминаемость материала и уровень вовлеченности аудитории.

4.3. Методы сохранения баланса текста и изображений

Одной из распространенных ошибок при подготовке презентации является перегрузка слайдов текстом или, наоборот, излишняя визуализация без пояснений. Согласно рекомендациям *Garr Reynolds* (2011), соотношение текста и графики должно быть оптимальным для быстрого восприятия.

Рекомендации для баланса: Правило 6×6: не более шести слов в строке и шести строк на слайде. Выделение ключевых слов жирным шрифтом или цветом. Использование однородного шрифта для всей презентации, предпочтительно без засечек (например, Arial, Calibri). Визуальная иерархия: заголовки – крупнее, подписи – меньше, иллюстрации – центральный элемент. Минимум анимаций – только для акцента, чтобы избежать отвлечения от основного содержания.

Исследования в области когнитивной психологии показывают, что мозг быстрее обрабатывает визуальную информацию, если она сопровождается краткими и ясными текстовыми пояснениями (Paivio, 1986).

4.4. Техники выразительного выступления

Даже идеальная по содержанию презентация может не произвести впечатления, если выступающий не владеет техниками публичного представления материала.

Основные аспекты выразительного выступления: Голос и темп речи – умеренный темп (120-150 слов в минуту), четкая артикуляция, вариативная интонация для удержания внимания. Контакт с аудиторией – зрительный контакт с разными зонами зала, использование открытых жестов. Подготовка сценария – наличие ключевых тезисов, которые можно воспроизвести без чтения с экрана. Использование вопросов и интерактива – вовлечение слушателей через уточняющие вопросы, мини-опросы. Репетиция – минимум 2-3 прогонов перед выступлением для проверки тайминга и уверенности в материале.

Согласно исследованиям *Lucas* (2015), уверенность оратора напрямую связана с его подготовкой и умением адаптироваться к реакции аудитории.

Подготовка презентации о стилях – это не просто создание набора слайдов, а комплексная задача, включающая исследовательскую работу, отбор материалов, структурирование информации и развитие навыков публичного выступления. Грамотная структура помогает логично донести материал, качественные графические элементы усиливают визуальное воздействие, сбалансированное сочетание текста и изображений облегчает восприятие, а выразительное выступление делает подачу запоминающейся.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Какие этапы включает разработка структуры презентации о стилях?
2. Как правильно подбирать графические материалы, чтобы они отражали тему стиля?
3. Какие принципы нужно учитывать при выборе цветовой гаммы презентации?
4. Как сохранить баланс между количеством текста и изображений на слайдах?
5. Какие виды визуализации (схемы, инфографика, фото) наиболее эффективны для темы «стили»?
6. Какие приемы помогают сделать устное выступление выразительным и запоминающимся?

7. Как репетиция выступления влияет на качество презентации?
8. Какие ошибки чаще всего допускают при создании презентаций о дизайнерских стилях?

ГЛАВА V. РАЗРАБОТКА КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

План урока:

- 5.1. Генерация идей и методы «мозгового штурма»**
- 5.2. Создание мудбордов и эскизов**
- 5.3. Этапы перехода от концепта к прототипу**
- 5.4. Обеспечение технической и эстетической гармонии**

В современном мире дизайн перестал быть исключительно эстетической дисциплиной – он стал ключевым инструментом коммуникации между продуктом и пользователем, брендом и аудиторией. Концептуальный дизайн занимает особое место в процессе проектирования, так как именно на этом этапе закладываются фундаментальные идеи, определяющие функциональные, визуальные и эмоциональные характеристики будущего продукта.

Процесс разработки концептуального дизайна – это комплексная работа, включающая в себя исследование, генерацию идей, формирование визуальных образов, проверку гипотез и тестирование на соответствие техническим и эстетическим требованиям. В нём задействованы как творческие, так и аналитические подходы, а успешная реализация зависит от умения дизайнера балансировать между креативом и инженерной точностью.

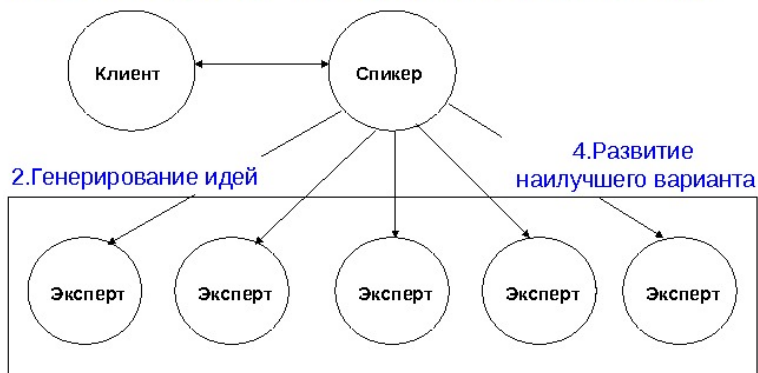
В данной главе будут рассмотрены ключевые аспекты процесса: методы генерации идей и проведения «мозгового штурма», создание мудбордов и эскизов, последовательный переход от концепта к прототипу, а также обеспечение гармонии между техническими параметрами и эстетическим восприятием.

5.1. Генерация идей и методы «мозгового штурма».

Генерация идей отправная точка концептуального дизайна. На данном этапе дизайнеры и команда проекта ищут креативные решения, опираясь на исследовательские данные, анализ потребностей целевой аудитории, тенденции в отрасли и уникальные особенности проекта.

Схема организации мозгового штурма

1. Постановка проблемы 3. Фильтрация и комбинирование идей



5.1. Мозговой штурм.

https://present5.com/docs/prez_manag_stud

Одним из самых популярных инструментов является «мозговой штурм» (brainstorming), разработанный Алексом Осборном в середине XX века. Основная идея метода заключается в разделении процесса на два этапа:

Свободная генерация идей – участники предлагают любые, даже самые смелые и фантастические варианты, избегая критики.

Отбор и анализ – из предложенных идей выбираются те, которые обладают наибольшим потенциалом, после чего они дорабатываются.

Принципы успешного мозгового штурма:

Отсутствие критики на этапе генерации – это стимулирует участников предлагать нестандартные решения.

Количество рождает качество – чем больше идей, тем выше шанс найти оригинальное решение.

Взаимное развитие идей – участники могут дополнять и улучшать предложения друг друга.

Разнообразие участников – чем шире опыт и профессиональный бэкграунд участников, тем более разноплановыми будут идеи.

Помимо классического «мозгового штурма», в дизайне используются и другие методы:

SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse)-системный подход к изменению существующих идей.

Ментальные карты (mind maps) – визуальное структурирование ассоциаций и связей между элементами концепции.

Метод обратного мышления – поиск решений через постановку вопроса наоборот («Как сделать продукт неудобным?»), чтобы потом исключить эти факторы.

Алгоритм подготовки и проведения мозгового штурма

Подготовка

1. Постановка проблемы
2. Составление списка участников мозгового штурма
3. Составление и рассылка информационного письма участникам МШ
4. Составление списка мотивирующих вопросов

Проведение

1. Перечисление идей без оценки реальности их воплощения
2. Оценка идей с точки зрения их важности и вклада в решение проблемы
3. Сортировка собранных идей
4. Отбор и оценка идей



5.2. Алгоритм.

<https://cf.ppt-online.org/files/slide>

Пример из практики: при разработке концепта смартфона дизайнерская команда может начать с мозгового штурма, где фиксируются все пожелания к устройству – от «голографического дисплея» до «самоочищающегося корпуса».

5.2. Создание мудбордов и эскизов

Значение мудборда в концептуальном дизайне. Мудборд (от англ. *mood board* – «доска настроения») представляет собой визуальную подборку, отражающую стиль, атмосферу и настроение будущего проекта. Это инструмент, который позволяет дизайнеру

систематизировать идеи, передать их команде и заказчику в наглядной форме.

Мудборд может включать: *фотографии референсов; цветовые палитры; текстуры и материалы; примеры шрифтов и графических элементов; образы, передающие атмосферу (природные пейзажи, предметы, архитектура).*

Главная задача мудборда – визуально зафиксировать концепцию и сделать её понятной всем участникам проекта. Он помогает избежать разночтений на этапе обсуждения и служит «визуальным договором» между дизайнером и клиентом.

Виды мудбордов. Существует несколько подходов к созданию мудбордов: Физические мудборды – доска или планшет с закреплёнными распечатками, кусочками ткани, образцами материалов. Цифровые мудборды – создаются с помощью программ (*Milanote, Pinterest, Figma, Miro*), что облегчает обмен и обновление материалов. Гибридные мудборды – сочетание физических образцов и цифровой презентации.

Алгоритм создания мудборда. Сбор информации: изучение брифа, анализ целевой аудитории, исследование конкурентной среды. Определение ключевых ассоциаций: выбор слов и понятий, которые передают настроение проекта (например: «минимализм», «теплота», «технологичность»). Подбор референсов: поиск изображений, текстур, цветовых решений, форм. Систематизация: распределение материалов по логическим блокам (цвет, форма, атмосфера, материалы). Презентация мудборда: демонстрация заказчику с пояснением, как каждый элемент отражает концепцию.

Эскизы как инструмент конкретизации идей. Эскиз – это быстрый рисунок или чертёж, передающий основную идею объекта. Если мудборд формирует общее настроение, то эскиз уже демонстрирует конкретную композицию, формы и пропорции.

Преимущества эскизов: *возможность быстро проверить несколько вариантов решения; минимальные затраты времени по сравнению с детальной 3D-визуализацией; гибкость в внесении изменений.*

Техники создания эскизов. Ручная графика: карандаш, маркеры, акварель – позволяет передать индивидуальный стиль. Цифровое рисование: планшеты и программы (*Procreate, SketchBook, Photoshop*). Схематичные чертежи: для архитектурных и инженерных проектов.

В связке мудборд + эскизы дизайнер получает полный стартовый пакет визуальной информации, который упрощает переход к следующему этапу.



5.3. Мудборд + Эскизы.
<https://i.pining.com/736x>



5.4. Мудборд + Эскизы.
<https://i.pining.com/736x/3e>

5.3. Этапы перехода от концепта к прототипу.

Переход от идеи к рабочему прототипу – сложный и многоступенчатый процесс. Здесь важно не потерять креативную составляющую, но при этом адаптировать концепцию к техническим, эргономическим и бюджетным ограничениям.

Основные этапы. Анализ и уточнение концепции. *На основе мудборда и эскизов уточняются ключевые параметры будущего продукта: размеры, материалы, функционал, сценарии использования. Создание технического задания. В него входят: детальное описание продукта; требования к материалам и технологиям; сроки и бюджет; ограничения по производству.*

Разработка 3D-моделей. *3D-визуализация помогает: оценить пропорции и эргономику; проверить взаимодействие деталей; спрогнозировать поведение материалов.*

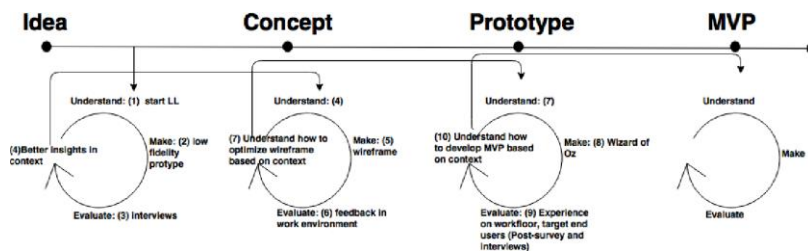
Выбор материалов и технологий. *На этом этапе проводится подбор реальных образцов, тестирование текстур, согласование цветовых решений.*

Изготовление прототипа. Это может быть: *функциональный прототип (рабочая модель, отражающая технические свойства); визуальный макет (нерабочая, но детализированная модель для демонстрации внешнего вида); интерактивный прототип (в цифровых продуктах – кликабельная модель интерфейса).*

Тестирование прототипа. Проверяются: *соответствие концепции; удобство использования; устойчивость и надёжность; восприятие целевой аудиторией.*

Корректировка и доработка. *На основании тестирования вносятся изменения в конструкцию, материалы или дизайн.*

Проблемы и риски на переходном этапе. Потеря оригинальной идеи из-за слишком сильной адаптации под технические ограничения. Нереалистичные ожидания заказчика по срокам и стоимости. Неучёт эксплуатационных условий – например, выбор неподходящих материалов. Технические ошибки в чертежах и моделях.



5.5. Основные этапы.

<https://yandex.ru/images/search?from>

5.4. Обеспечение технической и эстетической гармонии.

Суть гармонии в дизайне. Техническая и эстетическая гармония баланс между функциональностью, безопасностью и визуальной привлекательностью продукта. Хороший дизайн не только красив, но и удобен, долговечен, соответствует требованиям производства.

Принципы достижения гармонии. Функциональность в приоритете

Красивый, но нефункциональный объект быстро потеряет ценность.

Эргономика. Продукт должен быть удобным для пользователя: правильная высота мебели, доступность элементов интерфейса, логичное расположение деталей.

Материаловедение. Выбор материалов должен учитывать не только внешний вид, но и прочность, устойчивость к износу, экологичность.

Пропорции и масштаб. Гармоничные пропорции воспринимаются легче, создают ощущение завершенности.

Цвет и свет. Цветовые решения и освещение должны поддерживать основную концепцию.

Технологическая реализуемость. Проект должен быть выполнен с учётом доступных технологий и бюджета.

Методы проверки гармонии. Рендеринг в реалистичной среде – проверка восприятия объекта в предполагаемом окружении. Прототипирование – создание физического образца для оценки взаимодействия элементов. Юзабилити – тестирование – проверка удобства и интуитивности (для цифровых продуктов). Материал-тесты – испытания образцов на прочность, износостойкость, устойчивость к влаге и температуре.

Роль междисциплинарного взаимодействия. Для обеспечения гармонии требуется совместная работа: *дизайнеров; инженеров; технологов; маркетологов; специалистов по производству.*



5.6. Суть гармонии в дизайне.

<https://i.pinimg.com/originals/>

Разработка концептуального дизайна – это не просто рисование красивой картинки. Это глубокий, многоплановый процесс, который начинается с вдохновения и мудбордов, проходит через серию уточнений, тестов и адаптаций, и в итоге приводит к созданию продукта, сочетающего в себе функциональность, техническую точность и эстетическую выразительность.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Какие приемы и правила эффективного «мозгового штурма» применяются при генерации идей?
2. Какую роль играют мудборды в процессе разработки концептуального дизайна?
3. Какие элементы должны быть отражены в эскизах для передачи основной идеи?
4. Как осуществляется переход от концепции к первому прототипу?
5. Какие технические требования необходимо учитывать при разработке концепта?
6. Как обеспечить гармонию между функциональностью и эстетикой проекта?

7. Какие инструменты помогают визуализировать концепт перед созданием прототипа?

8. Какие ошибки чаще всего возникают при переходе от идеи к рабочему дизайну?

ГЛАВА VI. КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ПОДХОДЫ В ИНТЕРЬЕРНОМ ДИЗАЙНЕ

План урока:

- 6.1. Концептуальные основы интерьерного дизайна**
- 6.2. Гармония функциональности и эстетики**
- 6.3. Подходы: минимализм, лофт, хай-тек**
- 6.4. Тренды на рынке интерьеров Узбекистана**

Интерьерный дизайн в современном понимании это не просто оформление внутренних пространств, а целостная система художественных, функциональных и технологических решений, направленных на создание гармоничной среды, соответствующей потребностям человека. В условиях глобализации, ускоренного технологического прогресса и культурного обмена интерьерный дизайн стал одним из ключевых инструментов формирования комфортной, эстетически привлекательной и психологически благоприятной жилой или рабочей атмосферы.

Концептуальные подходы в интерьерном дизайне позволяют формировать уникальную творческую стратегию, которая определяет не только стилистику, но и функциональные особенности интерьера. Сегодня дизайнеры используют разнообразные концептуальные методы, опираясь на философию минимализма, индустриальные решения в стиле лофт, технологичность хай-тека и другие направления. При этом особое значение приобретает адаптация мировых трендов к культурным, экономическим и климатическим условиям конкретного региона, например, к рынку интерьеров Узбекистана.

6.1. Концептуальные основы интерьерного дизайна

Концептуальные основы интерьерного дизайна представляют собой совокупность идей, принципов и методов, которые формируют стратегию создания пространства. Они позволяют определить функциональное назначение интерьера, его стилистическое направление и эмоциональное восприятие.

В основе любого концептуального подхода лежат следующие ключевые элементы:

Идея и философия. Концепция интерьера формируется на основании главной дизайнерской идеи, которая отражает образ жизни клиента, назначение помещения и его индивидуальность. Например,

для творческого пространства идея может быть связана с открытостью, светом и динамикой, а для офиса-с эффективностью и эргономикой.



6.1. Концептуальные основы интерьера.

<https://static.tildacdn.com/til>

Функциональное зонирование. Принципиально важно определить, как именно будут распределены функциональные зоны, чтобы обеспечить максимальное удобство и логичность передвижения. При концептуальном проектировании учитывается антропометрия, эргономика и сценарии использования пространства.

Стилистическое единство. Выбранный стиль должен последовательно прослеживаться во всех элементах – от отделочных материалов до аксессуаров. Концептуальный дизайн исключает хаотичное смешение несочетаемых элементов.

Эмоциональная атмосфера. Интерьер оказывает сильное психологическое влияние. Цветовые решения, освещение, текстуры и формы подбираются с учётом желаемого эмоционального эффекта: уюта, вдохновения, концентрации или расслабления.

6.2. Гармония функциональности и эстетики.

Одним из важнейших принципов концептуального интерьерного дизайна является гармония функциональности и эстетики. Пространство должно быть не только красивым, но и удобным для повседневного использования.

Функциональность. Она подразумевает рациональное использование пространства, эргономичность мебели, удобство перемещения и логичное расположение предметов. Например, на кухне

это может выражаться в удобном «рабочем треугольнике» между плитой, мойкой и холодильником.

Эстетика. Эстетическая составляющая отражает художественный вкус, стиль и атмосферу помещения. Она достигается за счёт грамотного сочетания цветов, фактур, форм и декоративных элементов.

Баланс. Гармония возникает тогда, когда функциональные решения не противоречат визуальной привлекательности, а эстетические решения не мешают практическому использованию. Например, минималистичный интерьер может быть тёплым и уютным при использовании мягких текстур и тёплого света.

Пример. В рабочем кабинете стиль хай-тек с его чёткими линиями и современными материалами обеспечивает порядок и концентрацию, а дополнительные элементы декора – картины или растения – создают психологический комфорт.

6.3. Подходы: минимализм, лофт, хай-тек.

Минимализм как концепция интерьерного дизайна основан на принципах простоты, функциональности и чистоты формы. Он возник в середине XX века под влиянием японской философии дзэн и скандинавского подхода к организации пространства. Основные характеристики: Нейтральная цветовая гамма (белый, серый, бежевый). Минимум мебели и декоративных элементов. Чёткие линии и простые геометрические формы. Максимум естественного света.

Минимализм идеально подходит для небольших помещений, так как визуально расширяет пространство и способствует ощущению лёгкости.



6.2. Минимализм.

<https://i.pining.com/originals/>



6.3. Лофт.

<https://i.ytimg.com/vi/7NO9nmlDnMI/maxresdefault.jpg>

Лофт – стиль, родившийся в Нью-Йорке в 1940-х годах, когда промышленные помещения начали переоборудовать под жилые. Основные черты: *Открытые пространства без перегородок. Грубые отделочные материалы (кирпич, бетон, металл). Высокие потолки и большие окна. Видимые инженерные коммуникации.*

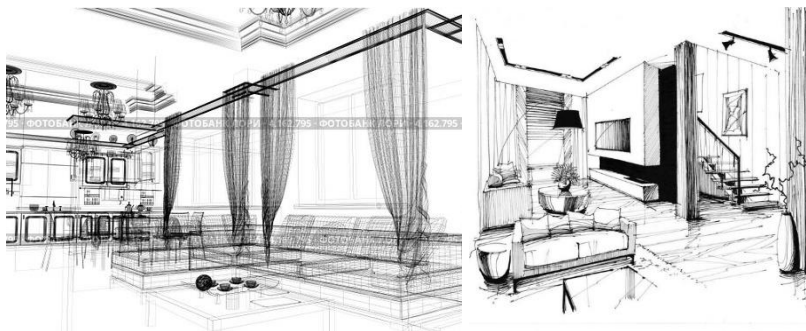
Лофт отлично подходит для творческих личностей и любителей урбанистической эстетики, а также для офисных и креативных пространств.

Хай-тек (от англ. high technology) появился в конце XX века как отражение технологического прогресса. Его особенности: *Использование металла, стекла, пластика. Монохромная цветовая гамма. Мебель трансформеры и встроенная техника. Интеллектуальные системы управления освещением, климатом и безопасностью.*



6.3 Хай-тек.

<https://home-zagorod.ru/wp-content/uploads/>



6.4 Хай-тек.

<https://i.pining.com/736x/6d/ec/26/>



6.5. Хай-тек.

https://dobrovdome.ru/assets/cache_image/assets/uploads/projects/



6.6.-6.7. Хай-тек.

<https://dkp.by/wp-content/uploads/2022>

6.4. Тренды на рынке интерьеров Узбекистана

Рынок интерьерного дизайна Узбекистана в последние годы демонстрирует стремительный рост, связанный с активным развитием строительного сектора, ростом доходов населения и влиянием глобальных трендов.

Восточно-западный синтез. В интерьерах всё чаще встречается сочетание традиционных восточных мотивов – резьбы по дереву,

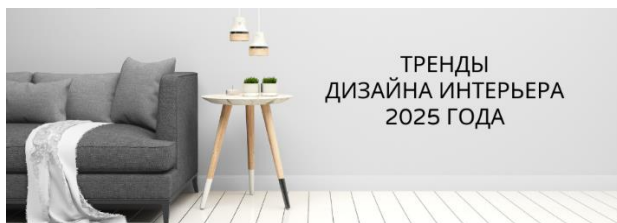
национальных тканей (адрас, икат) – с современными минималистичными или лофт-решениями.

Экологичность. Увеличивается интерес к экологически чистым материалам – дереву, камню, натуральным тканям. Всё больше проектов предусматривают энергоэффективные системы освещения и вентиляции.

Многофункциональность. С ростом урбанизации востребованы квартиры-студии и трансформируемые пространства, где мебель выполняет несколько функций, а зонирование достигается с помощью света или декоративных перегородок.

Технологизация. Системы «умный дом» становятся всё более популярными, особенно в сегменте премиум-жилья.

Цветовые решения. В 2024-2025 годах в тренде натуральные и тёплые оттенки-терракотовый, оливковый, песочный, которые гармонично сочетаются с белым и серым.



6.8. Натуральные и Тёплые



6.9. Цветовые решения.

<https://i.pining.com/originals/65>



6.10. Цветовые решения.
<https://i.pining.com/736x/b4/37/d0/>

Концептуальные подходы в интерьерном дизайне представляют собой комплекс идей и методов, которые формируют уникальный облик пространства. Они позволяют добиться баланса между функциональностью и эстетикой, учитывают культурные особенности и современные технологические возможности.

В условиях динамично развивающегося рынка интерьеров Узбекистана особое значение приобретает умение дизайнеров адаптировать мировые стили под локальные потребности, сочетать традиционные элементы с современными решениями, обеспечивая тем самым комфорт, красоту и индивидуальность каждого проекта.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. В чем заключаются основные концептуальные основы интерьерного дизайна?
2. Как достичь гармонии между функциональностью и эстетикой в интерьере?
3. Какие ключевые принципы лежат в основе стиля минимализм?

4. Какие характерные черты отличают стиль лофт от других направлений?
5. Каковы основные особенности стиля хай-тек в интерьере?
6. Какие современные тренды наблюдаются на рынке интерьерного дизайна Узбекистана?
7. Как культурные и национальные особенности влияют на интерьеры в Узбекистане?
8. Какие методы позволяют сочетать разные концептуальные подходы в одном проекте?

ГЛАВА VII. ПОНЯТИЕ ТЕХНИЧЕСКОГО ЗАДАНИЯ

План урока:

- 7.1. Значение технического задания в дизайне
- 7.2. Структура и составные части
- 7.3. Практические примеры и рекомендации
- 7.4. Процесс согласования с клиентом

В сфере дизайна, будь то интерьер, графика, промышленный дизайн или архитектура, успех проекта во многом зависит от четко сформулированных требований, зафиксированных в документе, называемом **техническим заданием (ТЗ)**. Этот документ является мостом между заказчиком и исполнителем, формализуя все договоренности, цели, параметры и ограничения будущего проекта.

Техническое задание служит своеобразной «дорожной картой» для дизайнера и всей команды, участвующей в разработке. Оно помогает избежать двусмысленностей, снизить риски неправильного толкования пожеланий клиента и гарантировать, что конечный результат будет соответствовать ожиданиям.

Исторически практика формализации требований возникла в инженерии и промышленности, но в XXI веке она прочно вошла в мир дизайна. Современные проекты часто включают в себя многопрофильные команды, цифровые и физические компоненты, сложные логистические процессы. Без четкого ТЗ в таких условиях возрастает вероятность ошибок, переработок, а значит – увеличения бюджета и сроков.

Таким образом, понимание сути и структуры технического задания – это не только профессиональный навык, но и ключевой элемент эффективной коммуникации между дизайнером и клиентом.

7.1. Значение технического задания в дизайне.

Техническое задание – это основной документ, определяющий рамки, цели и условия реализации проекта. Для дизайнера оно выполняет сразу несколько функций:

Формализация требований – все пожелания клиента переводятся в конкретные, измеримые параметры.

Согласование ожиданий – и заказчик, и исполнитель получают одинаковое понимание будущего результата.

Сокращение рисков – минимизация вероятности конфликтов и недопонимания.

Юридическая защита – при возникновении споров ТЗ является доказательной базой в арбитраже.

В контексте дизайна значение ТЗ особенно велико, поскольку творческая работа часто связана с субъективным восприятием. Там, где инженер может измерить прочность балки или мощность двигателя, дизайнер работает с эстетическими категориями, которые труднее формализовать. Здесь и кроется ценность ТЗ: оно позволяет перевести абстрактные представления в конкретные критерии, которые можно оценить.

Например, если клиент говорит «я хочу уютный интерьер», то дизайнер должен уточнить, что именно подразумевается под «уютом»: теплые тона, мягкий свет, натуральные материалы, компактная планировка и т.д. Все эти характеристики нужно зафиксировать в ТЗ, чтобы в конце проекта можно было оценить, выполнены ли условия.

Кроме того, грамотное ТЗ экономит ресурсы. Исследования в области проектного менеджмента показывают, что четко составленное техническое задание сокращает сроки реализации в среднем на 20-30% и уменьшает расходы на 10–15% за счет сокращения количества переделок.

7.2. Структура и составные части.

Классическое техническое задание в дизайне включает несколько блоков. Их грамотное оформление определяет эффективность будущей работы.

Общие сведения. Сюда входят название проекта, сведения о заказчике и исполнителе, адрес объекта, дата составления документа. Этот раздел формирует базу для идентификации проекта.

Описание объекта. Необходимо указать площадь, планировку, высоту потолков, состояние инженерных систем, особенности здания (например, исторический статус или ограничение на перепланировку). Эти данные позволяют заранее учитывать технические ограничения.

Функциональные требования. Определяются назначение каждого помещения, количество зон и их характеристики. Для жилого пространства это могут быть спальня, кухня-гостиная, рабочий кабинет; для офиса – зона приёма, переговорная, рабочие места, серверная.

Эстетические требования. Фиксируется желаемый стиль (минимализм, лофт, классика), цветовая гамма, используемые

материалы. Можно прикладывать примеры из журналов, Pinterest или других источников.

Технические параметры. Включают требования к освещению, вентиляции, акустике, системам безопасности, мультимедиа и «умному дому».

Бюджет и сроки. Задаётся ориентировочная смета и график выполнения. Для сложных проектов полезно прописывать этапы и контрольные точки.

Специальные пожелания. Например, использование только местных производителей, адаптация для маломобильных людей, интеграция арт-объектов.

Чёткая структура делает ТЗ удобным для чтения и использования. Кроме того, она позволяет легко обновлять документ при внесении изменений.

7.3. Практические примеры и рекомендации.

Квартира-студия. В проекте студии 35 м² заказчик сразу указал в ТЗ необходимость создания спальных мест для трёх человек, а также обязательное наличие полноценного обеденного стола. Дизайнер спроектировал трансформируемую мебель и выдвижные модули, что позволило совместить компактность и функциональность. Без чётко прописанного требования о спальнях места проект мог бы уйти в совершенно другое русло.

Офис компании. Заказчик требовал, чтобы интерьер отражал фирменный стиль бренда и включал цвета логотипа. Благодаря фиксации этого условия в ТЗ дизайнер заранее проработал палитру и заказал индивидуальные покрытия для мебели, что ускорило процесс утверждения.

Ресторан в историческом здании. В ТЗ был прописан запрет на изменение несущих стен и сохранение оригинальной лепнины. Это ограничение определило все планировочные решения и помогло сохранить историческую ценность объекта.

Рекомендации: Всегда документируйте пожелания в письменном виде. Приложите визуальные материалы: фотографии, коллажи, 3D-визуализации. Не используйте размытые формулировки – конкретика ключ к успеху. Уточняйте приоритеты: что обязательно, а что желательно.

7.4. Процесс согласования с клиентом.

Согласование ТЗ – это не просто формальность, а стратегически важный этап, от которого зависит весь проект.

Сбор информации. Проводятся замеры, фотосъёмка, изучается техническое состояние объекта, проводится интервью с заказчиком.

Составление предварительного ТЗ. Дизайнер формирует черновой вариант, в котором отражает все выявленные данные.

Обсуждение и правки. Заказчик проверяет документ, уточняет или добавляет пожелания, иногда меняет приоритеты.

Финальное утверждение. После согласования все стороны подписывают документ. С этого момента он становится обязательным к исполнению.

Типичные ошибки: *Недостаточная детализация требований. Игнорирование технических ограничений здания. Несогласованные изменения в ходе проекта.*

Как избежать проблем: *Использовать конкретные числовые и цветовые обозначения (RAL, Pantone). Вести протокол всех изменений. Обновлять ТЗ официально, а не «на словах».*

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Что такое техническое задание и какую роль оно играет в дизайне интерьеров?
2. Почему техническое задание считается основой успешного дизайн-проекта?
3. Какие функции выполняет ТЗ в коммуникации между заказчиком и дизайнером?
4. Как ТЗ помогает контролировать сроки и бюджет проекта?
5. В каких случаях ТЗ может служить юридическим документом?
6. Как отсутствие ТЗ может повлиять на качество и сроки выполнения проекта?
7. Приведите примеры, когда ограничения в ТЗ стимулируют творческий подход.
8. Почему важно переводить эмоциональные пожелания заказчика в конкретные параметры?
9. Перечислите основные разделы, которые включает ТЗ для дизайн-проекта.
10. Для чего нужен раздел «Общие сведения»?

11. Какие сведения следует указать в разделе «Описание объекта»?

12. Почему функциональные и эстетические требования фиксируются отдельно?

13. Какую роль играет раздел с техническими параметрами (освещение, вентиляция и др.)?

14. Какие примеры специальных пожеланий заказчика можно зафиксировать в ТЗ?

15. Почему использование визуальных референсов облегчает работу по ТЗ?

16. Как правильно формулировать требования, чтобы избежать разночтений?

17. Приведите пример ситуации, когда чёткое ТЗ позволило сэкономить ресурсы.

ГЛАВА VIII. ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН

План урока:

- 8.1. Программы для 3D моделирования (AutoCAD, Blender, 3ds Max)**
- 8.2. Методы цифровой визуализации и рендеринга**
- 8.3. Перспективы создания дизайна с помощью искусственного интеллекта**

Современный концептуальный дизайн невозможно представить без цифровых технологий. Если ещё несколько десятилетий назад дизайнеры создавали чертежи на миллиметровке, вручную наносили цветовые решения и делали коллажи из вырезок журналов, то сегодня большую часть этих задач выполняют специализированные компьютерные программы. Цифровизация открыла невиданные ранее возможности: от создания фотореалистичных трёхмерных моделей до демонстрации будущего интерьера в виртуальной или дополненной реальности.

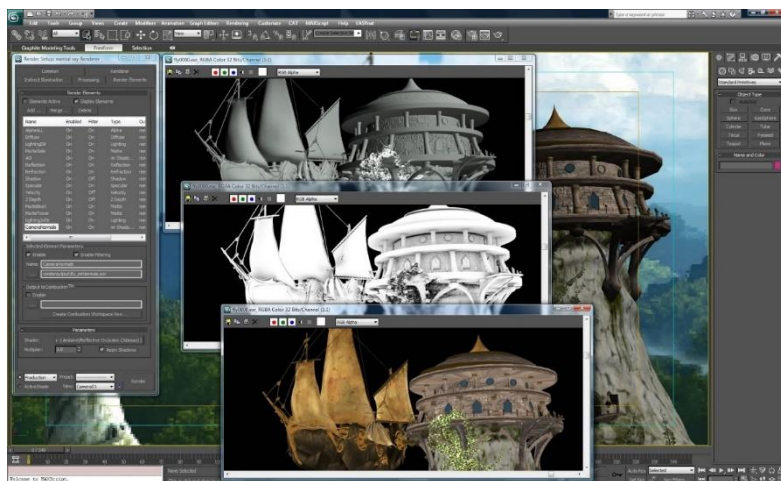
Развитие программного обеспечения, технологий визуализации и вычислительных мощностей привело к тому, что процесс проектирования стал не только быстрее и удобнее, но и значительно точнее. Клиенты могут видеть будущий проект ещё до начала строительных работ, а дизайнеры — тестировать различные решения в безопасной цифровой среде, не тратя ресурсы на физические макеты. Более того, в сферу дизайна активно входит искусственный интеллект, который начинает выступать полноценным участником творческого процесса.

В этой главе мы рассмотрим ключевые направления внедрения цифровых технологий в концептуальный дизайн: *современные программы для 3D-моделирования; возможности виртуальной и дополненной реальности; методы цифровой визуализации и рендеринга;*

8.1. Программы для 3D моделирования (AutoCAD, Blender, 3ds Max).

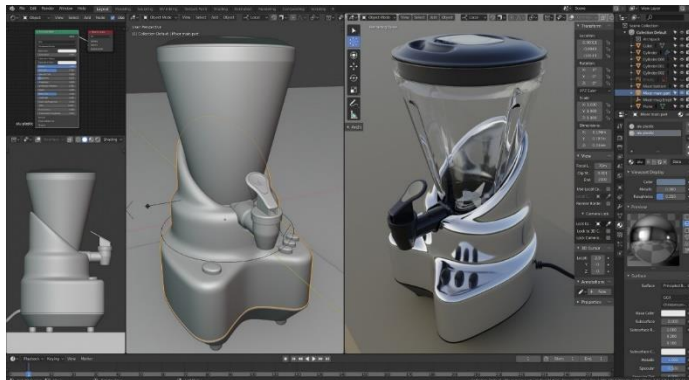
3D-моделирование стало фундаментом современного проектирования. В отличие от двумерных чертежей, трёхмерная модель позволяет увидеть объект в объёме, оценить пропорции, взаимодействие света и тени, материалы и цветовые решения.

AutoCAD - один из самых известных и надёжных инструментов, созданный компанией Autodesk. Он изначально предназначался для точного черчения и проектирования в архитектуре, машиностроении и строительстве. Программа идеально подходит для разработки планов, схем и рабочих чертежей. В дизайне интерьеров AutoCAD часто используют для подготовки базовой планировки и проектной документации, которую затем экспортируют в программы с более мощными визуальными возможностями. Преимущество AutoCAD - высокая точность, поддержка стандартизированных форматов и возможность интеграции с множеством других приложений.



8.1. AutoCAD - высокая точность,
<https://sapr-soft.ru/sites/default/files>

Blender – бесплатная, но невероятно мощная программа с открытым исходным кодом. Её сильная сторона универсальность: Blender позволяет моделировать, текстурировать, анимировать, выполнять рендеринг, создавать физические симуляции и даже монтировать видео. Огромное сообщество пользователей постоянно разрабатывает новые плагины и скрипты, что делает Blender привлекательным даже для профессионалов. В концептуальном дизайне Blender ценят за гибкость, быстрый переход от идеи к готовой модели и возможность создавать анимационные презентации.



8.2. Blender.

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/>

3ds Max – ещё один продукт Autodesk, но в отличие от AutoCAD, ориентированный именно на 3D-графику и визуализацию.

3ds Max славится своим богатым функционалом для моделирования сложных форм, работы с материалами и освещением. В сочетании с движками рендеринга (V-Ray, Corona Renderer) он позволяет создавать изображения, практически неотличимые от фотографий.

Для архитекторов и дизайнеров это особенно важно, ведь реалистичная визуализация помогает заказчику точно понять, каким будет конечный результат.



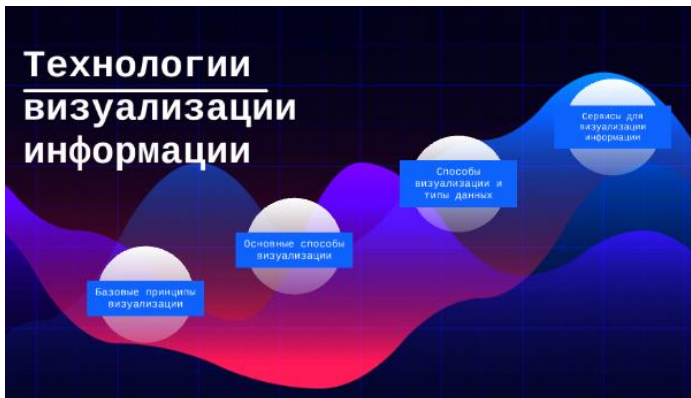
8.3. 3ds Max.

<https://wikisovet.ru/wp-content/uploads/>.

Комбинированный подход. Чаще всего профессионалы используют несколько программ одновременно: AutoCAD для чертежей, Blender для моделирования сложных форм, 3ds Max для финальной визуализации. Такой рабочий процесс позволяет объединить точность инженерной документации и выразительность художественной подачи.

8.2. Методы цифровой визуализации и рендеринга

Визуализация – это создание наглядного изображения проекта, а рендеринг – процесс превращения цифровой модели в готовое фотореалистичное изображение.



8.4. Цифровой визуализации и рендеринга.

<https://0701.static.prezi.com/p>.

Методы рендеринга: Растеризация – быстрый способ, используемый в играх и VR. Он обеспечивает отображение сцены в реальном времени, но с меньшей детализацией. Трассировка лучей (Ray Tracing) – имитация реального поведения света, что даёт максимально реалистичный результат, но требует больших вычислительных ресурсов.

Инструменты: V-Ray – популярный рендер-движок с высокой детализацией и гибкой настройкой. Corona Renderer – проще в освоении, но выдаёт изображения очень высокого качества. Cycles (Blender) – встроенный движок с поддержкой трассировки лучей. Lumion – позволяет быстро создавать анимации и панорамы.

Современные визуализации включают не только статичные рендеры, но и виртуальные туры, панорамы 360°, анимированные walkthrough (прогулки по интерьеру). Это повышает интерактивность и помогает клиенту лучше понять проект.

9. Визуализация

Визуализация - это любое средство, информирующее о том, как должна выполняться работа. Это также размещение инструментов, деталей, тары и других индикаторов состояния производства, при котором каждый с первого взгляда может понять состояние системы - норма или отклонение.



Наиболее часто используемые методы визуализации:

1. Оконтуривание.
2. Цветовая маркировка.
3. Метод дорожных знаков.
4. Маркировка краской.
5. «Было»-«стало».
6. Графические рабочие инструкции.



8.5. Современные визуализация.

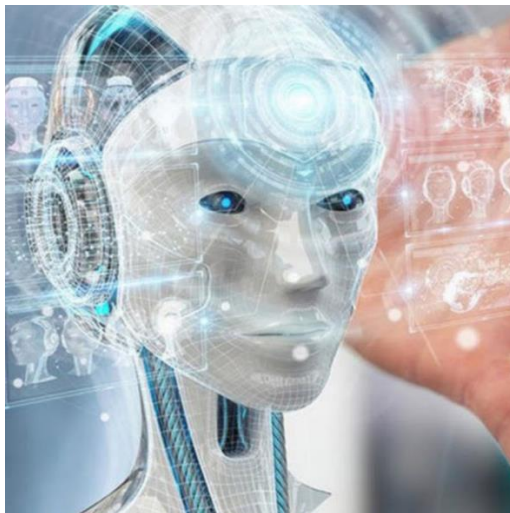
<https://psiola-center.ru/wp-content/>.

8.3. Перспективы создания дизайна с помощью искусственного интеллекта.

Искусственный интеллект (ИИ) уже начал оказывать серьёзное влияние на концептуальный дизайн.

Сегодня ИИ умеет: Генерировать эскизы интерьеров по текстовому описанию (Midjourney, Stable Diffusion). Предлагать варианты планировки на основе заданных параметров. Автоматически подбирать материалы и цветовые схемы. Анализировать освещённость и эргономику пространства.

Будущее ИИ в дизайне: В ближайшие годы можно ожидать появления комплексных платформ, где дизайнер сможет загрузить техническое задание, а ИИ предложит десятки вариантов концепции, просчитает смету, создаст 3D-модель и подготовит VR-тур. При этом человеческий фактор сохранит решающую роль: ИИ останется инструментом, а не заменой творческой личности.



8.7. Сегодня ИИ.

<https://yt3.ggpht.com/a>

Плюсы использования ИИ: Экономия времени. Уменьшение рутины. Возможность быстро исследовать широкий спектр идей.

Минусы: Ограниченность в художественном восприятии. Риск унификации и потери индивидуальности проектов.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Каковы основные функции AutoCAD при создании концептуальных проектов?
2. В чём ключевые преимущества Blender по сравнению с коммерческими 3D-редакторами?
3. Для каких сфер чаще всего применяется 3ds Max?
4. Объясните разницу между виртуальной реальностью и дополненной реальностью.
5. Как VR может помочь в презентации концептуального дизайна клиенту?
6. Приведите примеры использования AR в архитектуре и дизайне интерьера.
7. Дайте определение рендеринга в контексте 3D-моделирования.
8. Какие существуют основные методы рендеринга и в чём их

различия?

9. Почему трассировка лучей (Ray Tracing) считается наиболее фотореалистичным методом?

10. Какие задачи в концептуальном дизайне уже могут выполняться с помощью ИИ?

11. Как применение ИИ может повлиять на сроки и стоимость проектирования?

**ГЛАВА IX.
РОЛЬ ЦВЕТА, СВЕТА И ТЕКСТУРЫ**

План урока:

- 9.1. Психология цвета и его влияние в дизайне**
- 9.2. Источники света и создание атмосферы**
- 9.3. Критерии выбора текстуры и материалов**
- 9.4. Создание гармонии в композиции**

Цвет, свет и текстура – три фундаментальных элемента, определяющих восприятие любого дизайнерского проекта, будь то архитектурное пространство, интерьер, предметный дизайн или визуальная композиция. Они воздействуют не только на эстетическое впечатление, но и на эмоциональное состояние человека, формируя атмосферу, ритм и характер объекта. В концептуальном дизайне эти категории становятся не просто декоративными инструментами, а смыслообразующими компонентами, через которые автор транслирует идею, эмоциональное послание и функциональное назначение пространства или предмета.

С древнейших времен человек осознавал мощь визуального восприятия. Архитекторы античности использовали игру света и тени в храмах, художники эпохи Возрождения подчиняли цветовую палитру символическим законам, а мастера Востока ценили фактурность материалов как носителей культурной идентичности. В современной практике, когда технические возможности безграничны, понимание роли цвета, света и текстуры требует не только художественного вкуса, но и научного подхода – знаний в области психологии восприятия, эргономики, материаловедения и технологий освещения.

9.1. Психология цвета и его влияние в дизайне.

Цвет – это мощнейший инструмент воздействия на восприятие. Он способен вызывать эмоции, ассоциации, влиять на физиологическое состояние человека. Психология цвета изучает, как разные оттенки воздействуют на настроение, работоспособность и общее восприятие пространства или объекта.

1. Эмоциональное влияние цветов. Тёплые оттенки (красный, оранжевый, жёлтый) вызывают чувство энергии, тепла, активности. Красный стимулирует, но в избытке может вызывать раздражительность. Жёлтый ассоциируется с оптимизмом и открытостью, но слишком яркий – с тревожностью.

Холодные оттенки (синий, голубой, зелёный) успокаивают, создают ощущение свежести и умиротворения. Синий повышает концентрацию, зелёный расслабляет и восстанавливает эмоциональный баланс.

Нейтральные тона (серый, белый, бежевый) служат фоном, на котором могут раскрываться акцентные элементы. Белый символизирует чистоту, но в больших количествах может казаться стерильным.

Цвет и культура. Значение цвета зависит от культурного контекста. Например, белый в Европе ассоциируется с чистотой и свадьбой, а в Китае – с трауром. Красный в западных странах часто символизирует страсть, а в Индии – благословение и удачу.

Цвет и пространство. Цвет может визуальнo изменять размеры помещения: тёмные оттенки делают его более камерным, светлые – просторным. Вертикальные цветовые акценты «поднимают» потолок, а горизонтальные расширяют стены.

Цветовые схемы. Дизайнеры используют гармоничные цветовые комбинации: Монохромная схема – оттенки одного цвета. Комплементарная – сочетание противоположных цветов на цветовом круге (синий и оранжевый). Аналоговая – соседние оттенки на цветовом круге (жёлтый, жёлто-зелёный, зелёный). Триадная – три равноудалённых цвета (красный, синий, жёлтый).

9.2. Источники света и создание атмосферы.

Свет – это не только техническая необходимость, но и художественное средство. Он формирует настроение, подчёркивает архитектурные и дизайнерские решения, управляет восприятием пространства.

Естественное и искусственное освещение.

Естественный свет – самый приятный для глаз и психики, меняющийся в течение дня, создаёт динамику восприятия. Ориентация окон, сезон и климат влияют на его качество.

Искусственное освещение – бывает общего, акцентного и декоративного назначения.

Типы искусственных источников света.

Лампы накаливания – тёплый свет, но низкая энергоэффективность.

Люминесцентные лампы – холодный или нейтральный свет, экономичность, но возможен эффект мерцания.

Светодиоды (LED) – широкий диапазон цветовой температуры, энергоэффективность, долговечность.

Создание атмосферы. Свет может делать пространство уютным или строгим, драматичным или мягким. Тёплый свет способствует расслаблению, холодный – концентрации. Светотеневые эффекты добавляют глубину и объём, а динамическая подсветка способна менять настроение помещения в течение дня.

Архитектурное освещение. В архитектуре свет применяется для подчёркивания фасадов, создания «сценического» эффекта зданий ночью, выделения текстур и декоративных элементов.

9.3. Критерии выбора текстуры и материалов.

Текстура – это визуальное и тактильное качество поверхности, которое влияет на восприятие объекта. Материал и его обработка напрямую связаны с долговечностью, комфортом и эстетикой.

Влияние текстуры на восприятие. *Гладкие поверхности создают ощущение современности и чистоты, но могут быть холодными и стерильными. Шероховатые или рельефные поверхности добавляют уюта, тепла, тактильной привлекательности. Блеск и отражающая способность поверхности меняют восприятие пространства (глянец увеличивает визуальный объём, матовость – делает его камерным).*

Выбор материалов. При выборе учитываются: *Функциональное назначение (прочность, влагостойкость, износостойкость). Эстетика (цвет, фактура, стиль). Экологичность и безопасность. Стоимость и доступность.*

Современные материалы в дизайне. *Натуральные (камень, дерево, текстиль). Искусственные (пластик, композиты, акрил, искусственный камень). Высокотехнологичные (самовосстанавливающиеся покрытия, умные ткани).*

Взаимодействие текстуры и света. Текстура проявляется особенно ярко при направленном освещении. Глубокий рельеф создаёт тени, усиливающие декоративный эффект.

9.4. Создание гармонии в композиции.

Гармония сбалансированное взаимодействие всех элементов дизайна: цвета, света, текстур, формы и пропорций.

Принципы гармонизации. *Единство стиля* – все элементы подчиняются общей концепции. *Баланс* – симметрия или асимметрия, создающие ощущение устойчивости. *Ритм* – повторение элементов

(цвет, форма, световые акценты). *Контраст* – противопоставление цветов, текстур, освещённости.

Гармония цвета, света и текстуры. *Цветовая гамма должна учитывать тип освещения, так как свет меняет восприятие оттенков. Текстура подбирается так, чтобы в свете она раскрывала свои лучшие качества. Контрасты и нюансы используются для оживления композиции.*

Психологический комфорт. *Гармоничная композиция не только красива, но и психологически комфортна. Правильное сочетание цвета, света и текстуры способно снижать стресс, повышать концентрацию или создавать атмосферу отдыха.*

Интеграция технологий. *Современные дизайнеры используют программные средства 3D-визуализации, VR и AR для предварительной оценки гармонии в проекте ещё до его реализации.*

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Какие основные эмоции вызывают тёплые и холодные оттенки?
2. Как культурные различия влияют на восприятие цвета?
3. Каким образом цвет способен визуальнo изменять размеры и пропорции пространства?
4. В чём разница между естественным и искусственным освещением?
5. Какие существуют типы искусственных источников света и их особенности?
6. Как свет влияет на восприятие атмосферы в интерьере или архитектурном объекте?
7. Как текстура поверхности влияет на тактильное и визуальное восприятие объекта?
8. Какие факторы учитываются при выборе материалов в дизайне?
9. Как взаимодействие света и текстуры влияет на конечный результат композиции?
10. Какие принципы гармонизации элементов дизайна вы знаете?
11. Как цвет, свет и текстура могут взаимодействовать для создания психологического комфорта?
12. Каким образом современные технологии помогают заранее оценить гармонию композиции?

ГЛАВА X. ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ВИЗУАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПТУАЛЬНЫХ ПРОЕКТОВ

План урока:

- 10.1. Методы визуальной презентации**
- 10.2. Техники создания портфолио**
- 10.3. 3D-визуализация и макеты**
- 10.4. Эффективная коммуникация с клиентом**

Презентация и визуализация концептуальных проектов финальная и одна из ключевых стадий в процессе разработки дизайн-решений. Даже самый инновационный и технически совершенный проект требует грамотного представления, чтобы донести до заказчика его ценность, функциональные и эстетические преимущества. В условиях высокой конкуренции на рынке дизайна, архитектуры и креативных индустрий, визуальная подача становится неотъемлемой частью успеха.

Визуализация – не просто красивое изображение, а инструмент, позволяющий передать замысел в максимально понятной форме. Современные технологии позволяют проектировать и демонстрировать объекты в формате 3D, дополнять их интерактивными элементами, а также погружать клиента в проект с помощью виртуальной и дополненной реальности.

Презентация комплекс мероприятий и материалов, включающий в себя визуальные, текстовые и устные формы передачи информации. Её цель – убедить клиента, инвестора или аудиторию в правильности предложенного решения и вызвать эмоциональное вовлечение.

В данной главе будут рассмотрены методы визуальной презентации, техники создания профессионального портфолио, подходы к 3D-визуализации и макетированию, а также принципы эффективного взаимодействия с клиентом на этапе защиты проекта.

10.1. Методы визуальной презентации.

Методы визуальной презентации разнообразны и зависят от типа проекта, целевой аудитории и технических возможностей исполнителя.



10.1. Методы визуальной презентации.

<https://avatars.mds.yandex.net/>

Они могут включать графические изображения, чертежи, коллажи, инфографику, видео и интерактивные модели.

Статические графические материалы. *Чертежи и схемы* – традиционный способ передачи проектной информации. Они позволяют понять размеры, пропорции и взаимосвязи элементов. *Ручные эскизы* – ценятся за живость и индивидуальность. Могут быть выполнены маркерами, акварелью или в цифровых графических редакторах. *Инфографик* – помогает структурировать данные, делает сложную информацию понятной.

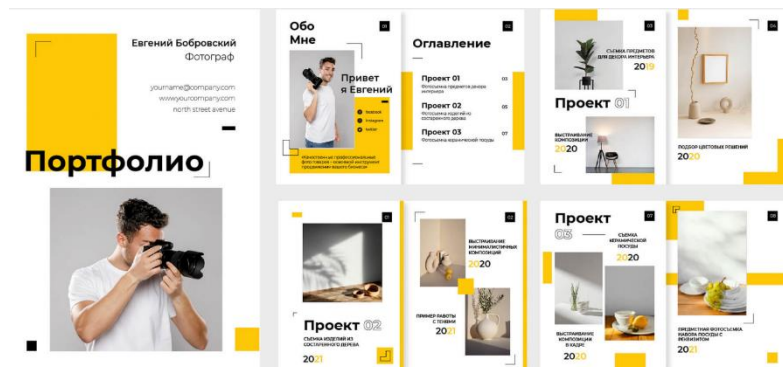
Динамические презентации. *Слайд-шоу* – позволяет поэтапно раскрывать концепцию, включая текст, изображения и анимацию. *Видео-анимация* – даёт возможность “оживить” проект, показать его в динамике, смоделировать взаимодействие человека с пространством или объектом.

Интерактивные методы. *Виртуальные туры* – позволяют клиенту “пройтись” по будущему объекту. *AR-модели* – дают возможность “поместить” проект в реальную среду через экран смартфона или планшета.

Принципы успешной визуальной презентации. Чёткая структура: введение, основная часть, вывод. Визуальная и стилевая целостность. Сбалансированное сочетание текста и изображений. Учет психологии восприятия (цвет, контраст, композиция).

10.2. Техники создания портфолио.

Портфолио – это визитная карточка дизайнера, отражающая его стиль, профессионализм и спектр навыков. Оно может быть в печатном, цифровом или интерактивном формате.



10.2 Техники создания портфолио.

<https://neiros.ru/img/portfoli>.

Структура портфолио. *Титульный лист* – имя, контактная информация, фото или логотип. *О себе* – краткое описание компетенций и опыта. *Проекты* – каждый проект оформляется по единой схеме: название, год, описание задачи, процесс разработки, визуальные материалы, итог. *Заключение* – отзывы клиентов, награды, публикации.

Визуальная подача. *Единый стиль оформления (шрифты, цвета, сетка)*. *Высокое качество изображений*. *Четкая логика расположения материалов*.

Разновидности портфолио. *Печатное* – для личных встреч и выставок. *PDF-версия* – удобна для отправки по электронной почте. *Веб-портфолио* – обеспечивает доступ к материалам в любое время и позволяет интегрировать мультимедиа. *Интерактивное портфолио* – с использованием *VR/AR* или *анимации* для демонстрации проектов в *3D*.

Ошибки при создании портфолио. *Перегруженность информацией*. *Некачественные изображения*. *Смешение стилей и отсутствие единой концепции*.

10.3. 3D-визуализация и макеты.

Современная 3D-визуализация позволяет максимально реалистично представить проект, а макетирование воплотить его в физической модели.



10.3. Современная 3D-визуализация.

https://sun1-86.userapi.com/s/_E



10.4.

<https://i.pining.com/originals/g>

3D-визуализация. Использует программы AutoCAD, 3ds Max, Blender, SketchUp, Revit. Применяется для создания фотореалистичных изображений с учетом освещения, материалов, текстур. Позволяет менять параметры в реальном времени (цвет, фактуры, элементы).

Типы 3D-визуализации. *Статическая* – изображения, рендеры. *Анимационная* – видеоролики, показывающие проект в движении. *Интерактивная* – VR/AR-модели, с которыми можно взаимодействовать.

Макетирование. *Ручное* изготовление макета из бумаги, картона, дерева, пластика. *С применением технологий* 3D-печать, лазерная резка. Преимущества макета: тактильное восприятие, возможность изучить проект с разных углов.



10.5. 3D и макет.

<https://i.pinimg.com/originals/>

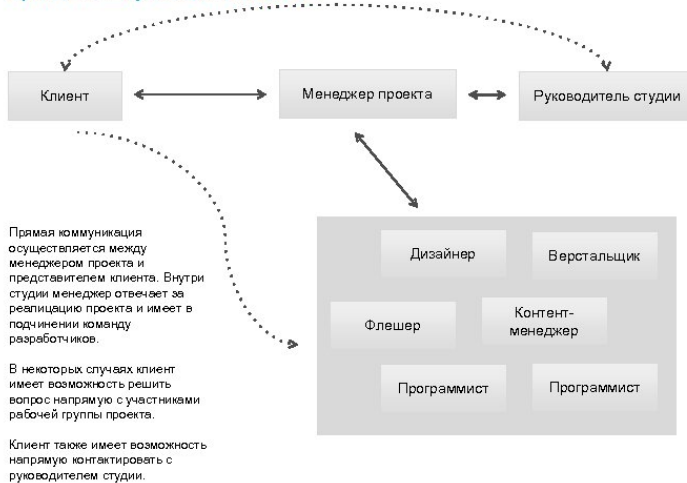
Роль 3D и макетов в концептуальном дизайне. Помогают клиенту и команде увидеть проект в целостности. Выявляют ошибки на ранних стадиях. Повышают убедительность презентации.

10.4. Эффективная коммуникация с клиентом.

Даже идеальный проект может быть отвергнут, если его автор не смог наладить продуктивное общение с заказчиком. Эффективная

коммуникация-это комплекс навыков, включающих умение слушать, доносить идеи и вести переговоры.

Принцип коммуникации с клиентом



10.6. Эффективная коммуникация.

<https://present5.com/presentation/>

Подготовка к встрече. Изучение потребностей клиента. Подготовка визуальных и текстовых материалов. Планирование сценария презентации.

Презентация проекта. *Четкое объяснение концепции. Обоснование дизайнерских решений (функциональность, эстетика, бюджет). Демонстрация преимуществ и уникальности.*

Работа с возражениями. *Выслушивание и анализ критики. Предложение альтернативных решений. Подтверждение аргументов визуальными материалами.*

Постпрезентационное взаимодействие. *Отправка клиенту материалов для повторного ознакомления. Обсуждение деталей и внесение корректировок. Поддержка связи до утверждения проекта.*

Психология общения. *Эмпатия и умение “говорить на языке клиента”. Гибкость в подходе. Уверенность без давления.*

Презентация и визуализация концептуальных проектов – это не просто показ картинки, а комплексный процесс, в котором сочетаются художественные, технические и коммуникативные навыки.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. Какие основные методы визуальной презентации применяются в концептуальном дизайне?
2. Чем отличается инфографика от традиционной презентации в дизайне?
3. Почему важен выбор стиля презентации в зависимости от аудитории?
4. Какие ключевые элементы должны присутствовать в дизайнерском портфолио?
5. Чем цифровое портфолио отличается от печатного?
6. Как правильно структурировать проекты в портфолио для лучшего восприятия?
7. Какие программы чаще всего используют для 3D-визуализации?
8. Какие преимущества у физических макетов по сравнению с цифровыми моделями?
9. Как рендеринг влияет на реалистичность 3D-визуализации?
10. Какие основные этапы презентации проекта клиенту вы знаете?
11. Почему важно учитывать психологические аспекты общения с заказчиком?
12. Как можно адаптировать презентацию под разные типы клиентов?

**ГЛАВА XI.
БУДУЩЕЕ КОНЦЕПТУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА: ИННОВАЦИИ И
ГЛОБАЛЬНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ**

План урока:

- 11.1. Новые технологии и материалы**
- 11.2. Влияние глобального культурного обмена**
- 11.3. Возможные подходы будущего**

Будущее концептуального дизайна формируется под влиянием стремительного прогресса технологий, глобализации культур и возрастающих запросов общества. Сегодня дизайнеры уже не ограничиваются лишь эстетическими и функциональными задачами – они всё чаще работают на стыке науки, искусства, инженерии, психологии и социологии. Современный подход предполагает гибкость, адаптивность и ориентацию на устойчивое развитие, где каждый проект рассматривается не только с точки зрения внешней привлекательности, но и как часть глобальной экосистемы.

Главные векторы развития концептуального дизайна в ближайшие десятилетия связаны с внедрением новых технологий и материалов, интеграцией искусственного интеллекта, активным глобальным культурным обменом и поиском новаторских подходов, которые изменят само понимание профессии дизайнера.

Концептуальный дизайн – это не просто этап проектирования, а целостная система поиска и формирования уникальной идеи, которая определяет дальнейшее развитие проекта. В последние десятилетия он претерпел значительные изменения благодаря стремительному развитию технологий, глобализации и переосмыслению культурных ценностей. Сегодня будущее концептуального дизайна определяется новыми технологическими инструментами, появлением уникальных материалов, интеграцией искусственного интеллекта, а также влиянием глобального культурного обмена, который стирает границы между традиционными школами и подходами.

В условиях цифровой трансформации и экологических вызовов дизайнеры все чаще ориентируются на устойчивые решения, кросс-культурные коллаборации и гибридные формы творчества.

11.1. Новые технологии и материалы.

1. Инновационные материалы как основа будущего дизайна.

Одним из важнейших факторов развития концептуального дизайна являются новые материалы, которые меняют как технические, так и эстетические параметры объектов. Развитие нанотехнологий, биоинженерии и 3D-печати позволяет создавать материалы с уникальными свойствами:



11.1. Новые технологии

<https://i.pining.com/originals/fb>.

Самовосстанавливающиеся покрытия, которые способны устранять царапины и микрповреждения без вмешательства человека.

Смарт-материалы, изменяющие цвет или прозрачность в зависимости от освещенности или температуры.

Экологически чистые биополимеры, которые не только биоразлагаемы, но и производятся из возобновляемых ресурсов. Такие материалы открывают возможность создавать проекты, которые не просто долговечны, но и адаптивны к меняющимся условиям окружающей среды.

3D-печать и аддитивные технологии. Аддитивное производство постепенно выходит за пределы прототипирования и начинает использоваться в массовом производстве дизайнерских объектов. Преимущество: минимизация отходов, гибкость формы, возможность создания сложных геометрий. Пример: печать мебели с интегрированными кабель-каналами или вентиляционными каналами, архитектурных элементов с улучшенными акустическими свойствами. Влияние умных технологий на проектирование. Интернет вещей (IoT), сенсорные панели, интеграция электроники в конструкцию мебели или

архитектурных объектов становятся стандартом. Дизайн все больше ориентируется на взаимодействие человека с пространством через цифровые устройства.



11.2. Умные технологии.
<https://vestnikstroy.ru/upload/iblock/>



11.3.
<https://wallpaperaccess.com/full/>

11.2. Влияние глобального культурного обмена.

Интернационализация дизайнерских подходов. Глобализация способствует смешению культурных традиций, что ведет к появлению

гибридных стилей – от скандинавско-японского минимализма до сочетания высоких технологий с этническими мотивами.

Глобализация культуры

Глобализация культуры представляет собой процесс интеграции отдельных этнических культур в единую мировую культуру на основе развития транспортных средств, экономических связей и средств коммуникации.



Глобализация культуры – это культурно-исторический процесс развития и сближения национальных культур на базе общечеловеческих ценностей.



11.4. Глобальный культурный обмен

<https://i2.wp.com/present5.com/pres.>

Доступ к мировым ресурсам. Дизайнеры могут черпать вдохновение и материалы со всего мира, что расширяет палитру идей и повышает конкурентоспособность проектов.

Онлайн-коллаборации. Современные технологии позволяют дизайнерам из разных стран работать над одним проектом в реальном времени, используя облачные платформы для обмена 3D-моделями и визуализациями.

Опасность культурной унификации. Несмотря на плюсы, существует риск потери локальной идентичности. Дизайнеры будущего будут вынуждены балансировать между глобальными трендами и сохранением уникальных культурных кодов.

11.3. Возможные подходы будущего.

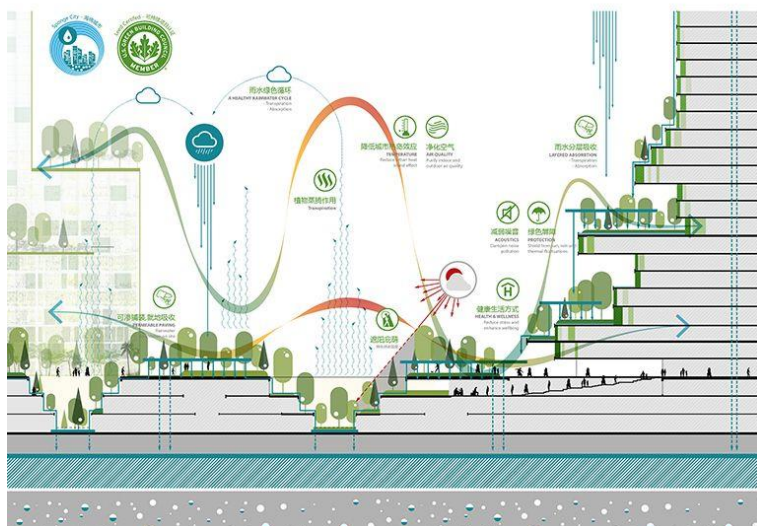
Устойчивый дизайн. Будущее за проектами, которые учитывают экологический след на всех этапах – от добычи сырья до утилизации. Принципы “Zero Waste” и “Cradle-to-Cradle” становятся основой концептуального мышления.

Концепция «Zero waste»



11.4. Zero Waste

https://avatars.dzeninfra.ru/get-zen_doc/



11.5. Биофильный дизайн.

<https://i.pinimg.com/originals/>

Биофильный дизайн. Использование природных форм, натуральных материалов, интеграция зелёных зон в архитектуру и интерьер будет усиливаться, так как это напрямую влияет на психологическое и физическое здоровье человека.

Модульные и трансформируемые решения. Жилые и рабочие пространства будут гибко перестраиваться под разные сценарии использования, что особенно важно в условиях урбанизации и роста мегаполисов.

Интеграция дополненной и виртуальной реальности. VR и AR будут не только инструментами презентации, но и частью самого проектного процесса – от моделирования концепции до интерактивной эксплуатации объекта.



11.6. VR и AR.

<https://www.computerra.ru/wp-content/uploads/>.

Человеко-центричный подход. Несмотря на технологичность, основной вектор будущего дизайна – удобство, эмоциональная вовлеченность и позитивное воздействие на пользователя.

Будущее концептуального дизайна формируется на стыке технологий, культурных взаимодействий и устойчивых практик. Новые материалы и цифровые инструменты меняют скорость и качество

проектирования, искусственный интеллект оптимизирует решения и повышает их персонализацию, глобальный обмен опытом открывает доступ к разнообразию форм и идей, а экологические и социальные вызовы заставляют переосмысливать саму философию проектирования. Дизайнер XXI века не только творец, но и исследователь, технолог, культурный медиатор, способный мыслить глобально и действовать локально.

Вопросы для усвоения тем урока и закрепления полученных знаний:

1. В чём заключается отличие умных материалов от традиционных?
2. Как новые технологии влияют на устойчивость и экологичность проектов?
3. Как глобализация влияет на стили и направления в современном дизайне?
4. В чём преимущества интеграции элементов разных культур в один проект?
5. Какие примеры культурного взаимодействия в дизайне можно привести из последних лет?
6. Какие ключевые тенденции могут определять развитие концептуального дизайна в ближайшие 20 лет?
7. Как устойчивое развитие и «зелёный» дизайн могут изменить будущие проекты?
8. Какие навыки дизайнеру важно развивать, чтобы оставаться востребованным в будущем?

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Концептуальный дизайн занимает особое место в современном проектировании, выступая связующим звеном между замыслом и его реализацией. Это не просто начальный этап работы, а фундамент, на котором строится вся дальнейшая архитектурная, интерьерная или промышленная разработка. Он формирует основу для творческого поиска, направляет проектировщика в выборе стиля, технологий и материалов, а также помогает выстроить эффективное взаимодействие с заказчиком.

Главная ценность концептуального дизайна заключается в его способности объединять функциональные, эстетические и культурные аспекты в единое целое. Функциональность обеспечивает практическую применимость решений, эстетика – их визуальную привлекательность, а культурный контекст – гармонию с историческими и социальными особенностями среды. Благодаря этому дизайн перестает быть просто «красивой картинкой» и становится полноценным инструментом, влияющим на восприятие пространства и предметов.

Важным элементом концептуального подхода является исследование и понимание целевой аудитории. Анализ психологических и социальных характеристик клиента позволяет создавать решения, которые отвечают его индивидуальным потребностям. Это особенно актуально в эпоху персонализации, когда универсальные шаблоны все чаще уступают место уникальным, «под клиента» разработанным проектам.

Методы концептуального дизайна включают генерацию идей, использование мозгового штурма, создание мудбордов, эскизов и 3D-визуализаций. Эти инструменты помогают не только систематизировать творческий процесс, но и сделать его наглядным для заказчика, что способствует более продуктивному диалогу и уменьшает риск недопонимания. Современные цифровые технологии – программы для 3D-моделирования, средства виртуальной и дополненной реальности, системы искусственного интеллекта – расширяют возможности дизайнера, ускоряя процесс и повышая точность визуализации.

Одним из ключевых факторов успешного концептуального дизайна является гармоничное сочетание цвета, света и текстуры. Грамотное использование этих элементов позволяет создавать определённую атмосферу, управлять эмоциональным состоянием пользователя и подчеркивать функциональные зоны. Свет, будь то

естественный или искусственный, формирует глубину и акценты; цвет вызывает ассоциации и настроения; текстура придает тактильное и визуальное разнообразие.

Креативный процесс в концептуальном дизайне требует от специалиста не только художественного вкуса, но и системного мышления. Умение переходить от общей идеи к конкретным деталям, адаптироваться к изменяющимся условиям и внедрять инновации – всё это определяет профессионализм дизайнера. При этом сохранение авторского стиля и индивидуального почерка позволяет выделиться на фоне конкурентов, укрепить личный бренд и привлечь новых клиентов.

Современные тенденции показывают, что будущее концептуального дизайна связано с интеграцией инновационных технологий, экологических решений и межкультурных обменов. Использование устойчивых материалов, энергоэффективных систем и адаптивных конструкций становится неотъемлемой частью проектирования. Искусственный интеллект открывает новые горизонты в автоматизации рутинных задач и генерации идей, тогда как глобализация позволяет черпать вдохновение из различных культурных источников, создавая уникальные и многослойные концепции.

Таким образом, концептуальный дизайн – это сложный, многогранный и динамичный процесс, объединяющий в себе науку, искусство и технологию. Он требует от специалиста глубоких знаний, творческой смелости и постоянного саморазвития. Именно на этапе концептуального проектирования закладываются ключевые параметры будущего объекта: его форма, функция, атмосфера и эмоциональное воздействие.

Завершая рассмотрение темы, можно утверждать, что успех любого проекта во многом зависит от качества его концептуальной проработки.

**ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО
УСВОЕНИЯ СТУДЕНТАМИ ТЕМ ЛЕКЦИЙ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ
ПОЛУЧЕННЫХ ЗНАНИЙ**

Тестовые задания

1. Что такое концептуальный дизайн?

- a) Финальная стадия проектирования.
- b) Начальный этап создания проекта, основанный на разработке концепции.
- c) Чертёжная документация.
- d) Декоративное оформление.

2. Главная цель концептуального дизайна?

- a) Составление сметы.
- b) Разработка общих идей и концепции будущего проекта.
- c) Закупка материалов.
- d) Технический надзор.

3. К какому этапу проектирования относится концептуальный дизайн?

- a) Предпроектному.
- b) Заключительному.
- c) Производственному.
- d) Эксплуатационному.

4. Какой из ниже перечисленных аспектов относится к функциональному в концептуальном дизайне?

- a) Сочетание цветов.
- b) Определение назначения объекта.
- c) Выбор декоративных элементов.
- d) Исторические мотивы.

5. Эстетический аспект концептуального дизайна подразумевает?

- a) Оптимизацию затрат.
- b) Выбор гармоничных форм, пропорций, цвета и стиля.
- c) Определение технологической схемы.
- d) Разработку технических чертежей.

6. Культурный аспект концептуального дизайна связан с:

- a) Учётом традиций, менталитета и культурных ценностей.
- b) Оптимизацией времени производства.
- c) Подбором оборудования.
- d) Маркетинговой стратегией.

7. В какой сфере НЕ применяется концептуальный дизайн?

- a) Архитектура.
- b) Мода.
- c) IT.
- d) Геология.

8. Какой из приведённых пунктов является результатом концептуального дизайна?

- a) Рабочая документация.
- b) Идея и визуальная концепция проекта.
- c) Смета расходов.
- d) Подписание контракта.

9. Почему концептуальный дизайн важен в архитектуре?

- a) Он снижает стоимость строительства.
- b) Он задаёт общее направление и стиль будущего объекта.
- c) Он заменяет строительные работы.
- d) Он используется только для декоративных решений.

10. Как концептуальный дизайн помогает в IT-проектах?

- a) Создаёт архитектурные чертежи.
- b) Определяет пользовательский опыт и интерфейс на раннем этапе.
- c) Выбирает оборудование.
- d) Выполняет тестирование ПО.

11. Какой из ниже перечисленных инструментов чаще всего используется на стадии концептуального дизайна?

- a) 3D-визуализация и эскизы.
- b) Бетономешалка.
- c) Сварочный аппарат.
- d) Лабораторные анализы.

12. Что отличает концептуальный дизайн от детального проектирования?

- a) Концептуальный ориентирован на общую идею, а детальный- на конкретные чертежи и расчёты.
- b) Концептуальный требует больше технических знаний.
- c) Детальный всегда предшествует концептуальному.
- d) Концептуальный полностью заменяет техническую документацию.

13. В модной индустрии концептуальный дизайн используется для:

- a) Разработки уникального стиля коллекции.
- b) Пошива одежды по готовым выкройкам.
- c) Организации показов.
- d) Производства тканей.

14. Какая из современных тенденций усилила роль концептуального дизайнера?

- a) Рост автоматизации производства
- b) Массовое строительство типовых зданий.
- c) Увеличение значимости креативных индустрий и индивидуальных решений.
- d) Сокращение дизайнерских профессий.

15. Что часто является первым шагом концептуального дизайнера?

- a) Подписание договора с подрядчиком.
- b) Анализ задачи и формулировка концепции.
- c) Закупка материалов.
- d) Составление технических чертежей.

16. Что такое психологический портрет клиента?

- a) Финансовый отчёт заказчика.
- b) Совокупность данных о личности, ценностях и потребностях клиента.
- c) План работы над проектом.
- d) Эскиз дизайн-концепции.

17. Зачем дизайнеру изучать психологию клиента?

- a) Чтобы ускорить производство.

b) Чтобы проект соответствовал ожиданиям и внутренним мотивам клиента.

c) Чтобы снизить стоимость материалов.

d) Чтобы избежать общения с заказчиком.

18. Какой метод относится к социологическим при составлении портрета клиента?

a) Личностное тестирование.

b) Анкетирование.

c) Метод ассоциаций.

d) Глубинное интервью.

19. Какой метод относится к психологическим при составлении портрета клиента?

a) Анализ социальных сетей.

b) Фокус-группа.

c) Тестирование личности (Big Five, MBTI).

d) Опрос в интернете

20. Какой тип потребностей связан с комфортом, безопасностью и удовольствием?

a) Эстетические

b) Социальные

c) Эмоциональные

d) Функциональные

21. Что означает ценность «инновационность» у клиента?

a) Интерес к новым технологиям и нестандартным решениям.

b) Приверженность традициям.

c) Желание сэкономить на проекте.

d) Интерес к классическим стилям.

22. Какой приём относится к техникам адаптации дизайна под клиента?

a) Использование типовых решений без учёта предпочтений.

b) Персонализация цвета, формы и материалов.

c) Полный отказ от консультаций с заказчиком.

d) Игнорирование культурных особенностей клиента.

23. Что включает эмоциональное проектирование по Д. Норману?

- a) Висцеральный, поведенческий и рефлексивный уровни.
- b) Только визуальное оформление.
- c) Только функциональную эргономику.
- d) Анализ рынка и конкурентов.

24. Какой из перечисленных инструментов помогает выявить скрытые предпочтения клиента?

- a) Метод ассоциаций.
- b) Подсчёт бюджета.
- c) Просмотр портфолио дизайнера.
- d) Заключение договора.

25. Как называется техника включения личных историй клиента в проект?

- a) Персонализация.
- b) Эмоциональное проектирование.
- c) Сторителлинг.
- d) Визуализация.

26. Что в дизайне понимается под термином "стиль"?

- a) Набор случайных элементов оформления.
- b) Систематическая совокупность художественных приёмов и средств.
- c) Только цветовая палитра проекта.
- d) Только форма и пропорции предмета.

27. Какая из классификаций стилей является наиболее распространённой в дизайне?

- a) По регионам и климату.
- b) По эпохам и историческим периодам.
- c) По стоимости и доступности материалов.
- d) По популярности в соцсетях.

28. Какой стиль относится к классическим?

- a) Минимализм.
- b) Барокко.
- c) Хай-тек.
- d) Лофт.

29. Какой стиль считается современным?

- a) Ампир.
- b) Ренессанс.
- c) Лофт.
- d) Готика.

30. К какому культурному контексту относится стиль "Ампир"?

- a) Франция периода Наполеона.
- b) Древний Египет.
- c) СССР 1960-х.
- d) США 1990-х.

31. Какой из стилей основан на функциональности и технологичности?

- a) Ар-деко.
- b) Хай-тек.
- c) Классицизм.
- d) Рококо.

32. Какое из утверждений верно для смешанных стилей?

- a) Они всегда строго придерживаются одного исторического периода.
- b) Они сочетают элементы разных стилей в едином пространстве.
- c) Их можно применять только в архитектуре.
- d) Они запрещены в профессиональном дизайне.

33. Какой стиль характеризуется пышностью, обилием декора и драматичностью?

- a) Минимализм.
- b) Барокко.
- c) Модерн.
- d) Лофт.

34. Какой стиль в интерьере использует грубые текстуры, открытые коммуникации и индустриальный вид?

- a) Лофт.
- b) Ампир.
- c) Ар-деко.
- d) Модерн.

35. В каком стиле преобладают плавные линии, растительные мотивы и декоративная графика?

- a) Модерн.
- b) Хай-тек.
- c) Готика.
- d) Лофт.

36. Какой стиль зародился в Италии в XIV–XVI веках и характеризуется гармонией и пропорциональностью?

- a) Ренессанс.
- b) Ар-деко.
- c) Рококо.
- d) Постмодерн.

37. Какой стиль можно назвать предшественником современного минимализма?

- a) Готика.
- b) Баухаус.
- c) Барокко.
- d) Ампи́р.

38. Какой фактор часто определяет выбор стиля в современном дизайне?

- a) Только бюджет клиента.
- b) Только вкусы дизайнера.
- c) Культурные и функциональные потребности пользователя.
- d) Мо́да в Instagram.

39. Какой стиль в интерьере чаще всего использует натуральные материалы и этнические мотивы?

- a) Эко-стиль.
- b) Хай-тек.
- c) Модерн.
- d) Барокко.

40. Почему в дизайне важно знание исторических стилей?

- a) Чтобы копировать старинные интерьеры без изменений.
- b) Чтобы понимать контекст и грамотно сочетать традиции с современностью.
- c) Чтобы отказаться от них в пользу новых направлений.
- d) Чтобы увеличить стоимость проекта.

41. Какова основная цель разработки структуры презентации?

- a) Добавить как можно больше слайдов.
- b) Логично организовать материал для восприятия.
- c) Использовать все доступные шрифты.
- d) Сделать презентацию максимально длинной.

42. Что следует учитывать при выборе графических материалов?

- a) Лишь бы они были красивыми.
- b) Соответствие содержанию и стилю презентации.
- c) Использовать только фотографии без текста.
- d) Чем больше картинок, тем лучше.

43. Что подразумевается под балансом текста и изображений?

- a) Равное количество слов и картинок.
- b) Визуальная гармония и читаемость слайдов.
- c) Минимум текста и отсутствие графики.
- d) Максимум текста на каждом слайде.

44. Какая ошибка часто встречается в презентациях?

- a) Четкая структура.
- b) Слишком много текста на одном слайде.
- c) Использование единого шрифта.
- d) Логичный переход между слайдами.

45. Какой формат изображений предпочтительнее для презентации?

- a) Низкое разрешение для экономии места.
- b) Высокое разрешение без потери качества.
- c) Только чёрно-белые фото.
- d) Только клип-арт.

46. Что помогает удерживать внимание аудитории во время выступления?

- a) Монотонное чтение слайдов.
- b) Контакт глазами, жесты и интонация.
- c) Быстрое пролистывание всех слайдов.
- d) Использование сложных терминов без объяснений.

47. Какой принцип стоит применять при оформлении текста?

- a) Шрифт не меньше 18 pt, читаемость с дальнего ряда.
- b) Мелкий шрифт для экономии места.
- c) Разные шрифты на каждом слайде.
- d) Максимум текста без абзацев.

48. Что рекомендуется для оформления заголовков?

- a) Выделение цветом или жирным.
- b) Разноцветные буквы.
- c) Подчёркивание всех заголовков.
- d) Заголовки можно не делать.

49. Как лучше завершить презентацию?

- a) Пустым слайдом.
- b) Слайдом с выводами и благодарностью.
- c) Повтором первого слайда.
- d) Шуткой, не связанной с темой.

50. Какую технику можно использовать для запоминания ключевых пунктов выступления?

- a) Чтение всего текста с экрана.
- b) Подготовка тезисов и репетиций.
- c) Полная импровизация без подготовки.
- d) Игнорирование обратной связи.

51. Что является основной целью генерации идей на этапе разработки концептуального дизайна?

- A) Создание окончательного продукта.
- B) Поиск максимального количества возможных решений.
- C) Минимизация затрат.
- D) Подготовка к маркетинговой кампании.

52. Какой метод чаще всего используется для коллективного поиска идей?

- a) SWOT-анализ.
- b) Мозговой штурм.
- c) Бенчмаркинг.
- d) Метод цепных ассоциаций.

53. Что представляет собой мудборд в дизайне?

- a) Электронная доска для презентаций.
- b) Коллекция изображений, цветов и текстур для визуализации концепции.
- c) Технический чертёж проекта.
- d) План маркетингового продвижения.

54. На каком этапе концепт превращается в прототип?

- a) Сразу после генерации идей.
- b) После создания мудборда и эскизов.
- c) После утверждения сметы.
- d) На стадии постпродакшн.

55. Что такое эскиз в процессе дизайна?

- a) Финальный вариант продукта.
- b) Быстрый набросок, отображающий основные идеи.
- c) Детализированный чертёж.
- d) 3D-визуализация с текстурами.

56. Что помогает обеспечить гармонию между технической и эстетической частью дизайна?

- a) Совмещение инженерных расчётов и художественного видения.
- b) Использование дорогих материалов.
- c) Минимизация количества элементов.
- d) Увеличение бюджета проекта.

57. Какой из методов относится к визуальной поддержке концепции?

- a) Мудборд.
- b) Финансовый отчёт.
- c) SWOT-анализ.
- d) План продаж.

58. Какой подход к мозговому штурму считается наиболее эффективным?

- a) Критиковать каждую идею сразу.
- b) Откладывать критику на конец сессии.
- c) Приглашать как можно меньше участников.
- d) Сразу отбирать только реалистичные варианты.

59. Что является первой стадией перехода от концепта к прототипу?

- a) Подготовка чертежей.
- b) Разработка визуальных эскизов.
- c) Маркетинговое тестирование.
- d) Презентация клиенту.

60. В чём состоит основная роль прототипа в концептуальном дизайне?

- a) Привлечь инвесторов.
- b) Дать возможность протестировать и оценить идею.
- c) Быть окончательным продуктом.
- d) Минимизировать количество идей.

61. Что является главным принципом концептуального подхода в интерьерном дизайне?

- a) Случайный выбор элементов.
- b) Единая идея, проходящая через весь интерьер.
- c) Максимальное количество декора
- d) Игнорирование функциональности.

62. Какой стиль предполагает использование открытых пространств, грубой отделки и индустриальных элементов?

- a) Лофт.
- b) Минимализм.
- c) Хай-тек.
- d) Классика.

63. Какое требование относится к минимализму?

- a) Многоуровневые декоративные детали.
- b) Преобладание ярких орнаментов.
- c) Лаконичность форм и минимум предметов.
- d) Сочетание разных исторических стилей.

64. Какой стиль чаще всего использует стекло, металл и технологичные материалы?

- a) Минимализм.
- b) Хай-тек.
- c) Ар-деко.
- d) Прованс.

65. Что в первую очередь учитывается при гармонии функциональности и эстетики?

- a) Мода.
- b) Личный вкус дизайнера.
- c) Удобство и комфорт для пользователя.
- d) Цена материалов.

66. Какая тенденция наблюдается на рынке интерьерного дизайна Узбекистана в последние годы?

- a) Снижение интереса к современным стилям.
- b) Рост популярности национальных мотивов в современном исполнении.
- c) Полный отказ от локальной идентичности.
- d) Переход исключительно к классике.

67. Что является отличительной чертой лофта?

- a) Массивная резьба по дереву
- b) Открытые инженерные коммуникации
- c) Применение пастельных тонов
- d) Скрытые источники освещения

68. Какой стиль нацелен на технологичность, минимальное использование декора и современное оборудование?

- a) Ар-деко
- b) Хай-тек
- c) Прованс
- d) Модерн

69. Какую роль играют тренды при разработке интерьера?

- a) Определяют только цветовую гамму
- b) Задают общее направление, но адаптируются под клиента
- c) Полностью заменяют проектирование
- d) Не имеют значения

70. Что является ключевым элементом в создании мудборда для концептуального интерьера?

- a) Случайные изображения
- b) Фотографии любимых фильмов клиента
- c) Подбор визуальных и цветовых решений, отражающих концепцию
- d) Личный стиль дизайнера

71. Какое из перечисленных утверждений об AutoCAD верно?

- a) Предназначен только для создания анимаций
- b) Является векторным графическим редактором для 2D/3D проектирования
- c) Используется исключительно для фотореалистичного рендеринга
- d) Применяется только в игровой индустрии

72. Blender отличается от 3ds Max тем, что...

- a) Blender является полностью бесплатным и с открытым исходным кодом
- b) Blender поддерживает только 2D графику
- c) 3ds Max не имеет инструментов для анимации
- d) Blender используется только архитекторами

73. Какое из утверждений о 3ds Max неверно?

- a) Часто используется в архитектурной визуализации
- b) Подходит для создания сложных 3D-анимаций
- c) Абсолютно бесплатен и не требует лицензии
- d) Поддерживает плагины для расширения функционала

74. Виртуальная реальность (VR) — это:

- a) Наложение цифровых объектов на реальный мир
- b) Полностью искусственно созданная среда, в которую погружается пользователь
- c) Отображение информации на реальном объекте с помощью проектора
- d) 2D-анимация

75. Дополненная реальность (AR) применяется для:

- a) Создания текстур в 3D-моделях
- b) Демонстрации проектов на месте их будущей реализации
- c) Моделирования физических процессов в лаборатории
- d) Создания виртуальных миров

76. Что такое рендеринг?

- a) Процесс сканирования объекта
- b) Генерация изображения из 3D-модели с учетом света, текстур и материалов
- c) Визуальное редактирование фотографии
- d) Запись видео-анимации

77. Какой тип рендеринга обеспечивает наибольшую фотореалистичность?

- a) Рендеринг в реальном времени
- b) Ray Tracing (трассировка лучей)
- c) Wireframe (каркасная модель)
- d) Sketch rendering (стилизиация под рисунок)

78. Какая из возможностей ИИ уже используется в дизайне?

- a) Автоматическое создание концептов на основе текстового описания
- b) Мгновенное построение физических макетов
- c) Замена VR-технологий
- d) Полное исключение дизайнеров из процесса

79. Основное преимущество применения ИИ в концептуальном дизайне:

- a) ИИ полностью исключает необходимость в креативности
- b) Сокращение времени разработки и автоматизация рутинных процессов
- c) Замена программ 3D-моделирования
- d) Создание только 2D-графики

80. Какое из утверждений о будущем ИИ в дизайне неверно?

- a) ИИ сможет адаптировать дизайн под предпочтения клиента в реальном времени
- b) ИИ никогда не сможет обучаться на существующих дизайнерских проектах
- c) ИИ будет интегрироваться в VR/AR-платформы
- d) ИИ сможет генерировать целые виртуальные пространства

81. Какие эмоции чаще всего вызывает красный цвет?

- a) Спокойствие, умиротворение
- b) Энергия, страсть, возбуждение
- c) Печаль, холодность
- d) Нейтральность

82. Как холодные оттенки влияют на человека?

- A) Увеличивают тревожность
- B) Успокаивают и создают ощущение свежести
- C) Делают помещение теплее визуально
- D) Всегда уменьшают пространство

83. Какой цвет в европейской культуре традиционно символизирует чистоту, а в Китае — траур?

- A) Белый
- B) Чёрный
- C) Золотой
- D) Красный

84. Что относится к естественному источнику света?

- A) Светодиодная лампа
- B) Окно, пропускающее солнечный свет
- C) Галогеновая лампа
- D) Люминесцентная лампа

85. Какой тип искусственного освещения наиболее энергоэффективен и долговечен?

- A) Лампа накаливания
- B) Люминесцентная лампа
- C) Светодиод (LED)
- D) Галогеновая лампа

86. Какое влияние оказывает тёплый свет в интерьере?

- A) Стимулирует активность
- B) Повышает концентрацию
- C) Создаёт уют и расслабляющую атмосферу
- D) Делает помещение визуально холодным

87. Как глянцевая поверхность влияет на восприятие пространства?

- A) Делает его более камерным
- B) Визуально увеличивает объём
- C) Делает его темнее
- D) Не оказывает влияния

88. Что из перечисленного не относится к критериям выбора материалов?

- A) Прочность и износостойкость
- B) Экологичность
- C) Стоимость
- D) Знак зодиака дизайнера

89. При каком типе освещения текстура поверхности проявляется наиболее ярко?

- A).Равномерный рассеянный свет
- B) Направленный свет
- C) Отражённый свет
- D) Полная темнота

90. Какой принцип гармонии основан на повторении элементов дизайна?

- A).Контраст
- B) Ритм
- C) Баланс
- D) Симметрия

91. Как цвет, свет и текстура должны взаимодействовать для психологического комфорта?

- A).Создавать единое стилевое и эмоциональное впечатление
- B) Быть максимально контрастными
- C) Полностью исключать тёплые оттенки
- D) Быть одинаковыми по насыщенности

92. Какая технология позволяет заранее “примерить” гармонию проекта в реальном масштабе?

- A).Электронная почта
- B) Виртуальная и дополненная реальность (VR/AR)
- C) Лазерная резка
- D) Обычная фотография

93. Какой метод относится к визуальной презентации?

- a).Вербальное описание
- b) 3D-визуализация
- c) Сметный расчёт

94. Какое преимущество у цифрового портфолио перед печатным?

- a).Легче хранить и пересылать
- b) Больше подходит для выставок
- c) Менее гибкое в обновлении

95. Какая программа наиболее популярна для архитектурной 3D-визуализации?

- a) Microsoft Word
- b) 3ds Max
- c) Adobe Photoshop

96. Какой из элементов не обязателен в портфолио?

- a) Краткая биография
- b) Примеры работ
- c) Личная переписка с клиентами

97. Что помогает повысить реалистичность 3D-визуализации?

- a) Чёрно-белое оформление
- b) Рендеринг с качественными текстурами
- c) Упрощённая графика

98. Какие из перечисленных материалов относятся к инновационным в дизайне?

- a) Стекло, бетон
- b) Самовосстанавливающийся бетон, графен
- c) Дерево, кирпич
- d) Гипс, керамика

99. Что отличает умные материалы от традиционных?

- a) Высокая прочность
- b) Способность изменять свойства под воздействием внешних факторов
- c) Лёгкость в производстве
- d) Низкая стоимость

100. Каким образом новые технологии влияют на экологичность проектов?

- a) Увеличивают расходы
- b) Снижают долговечность
- c) Позволяют применять переработанные и энергоэффективные решения
- d) Исключают ручной труд

101. Какие задачи уже сегодня способен выполнять ИИ в дизайне?

- a) Генерация концепций, подбор материалов, рендеринг
- b) Только 3D-моделирование
- c) Только администрирование проектов
- d) Только обучение дизайнеров

102. Как ИИ помогает ускорить проектирование?

- a) Исключает необходимость человеческого участия
- b) Автоматизирует рутинные задачи и визуализацию
- c) Полностью заменяет творческое мышление
- d) Снижает качество работ

103. Какой из рисков связан с использованием ИИ в дизайне?

- a) Повышение креативности
- b) Потеря авторской уникальности работ
- c) Рост стоимости проектов
- d) Снижение скорости работы

Правильный ответ: B

104. Как глобализация влияет на современный дизайн?

- a) Делает его однообразным
- b) Расширяет палитру стилей и идей
- c) Исключает национальные особенности
- d) Упрощает формы

105. Какое преимущество даёт интеграция элементов разных культур?

- a) Повышение стоимости проекта
- b) Создание уникальных и богатых по смыслу композиций
- c) Усложнение восприятия
- d) Уменьшение вариативности

106. Какой пример культурного взаимодействия можно привести?

- a) Использование хай-тека без изменений
- b) Соединение японского минимализма и скандинавского стиля
- c) Отказ от традиционных мотивов
- d) Применение одного стиля на всех объектах

107. Какая тенденция, вероятно, будет определять дизайн в ближайшие 20 лет?

- a) Увеличение количества однотипных решений
- b) Массовый переход к устойчивому и «зелёному» проектированию
- c) Отказ от технологий
- d) Возврат к исключительно ручному труду

108. Что может изменить подход к проектированию в будущем?

- a) Только рост конкуренции
- b) Широкое внедрение возобновляемых источников энергии и переработанных материалов
- c) Снижение количества специалистов
- a) Запрет на использование цифровых технологий

109. Какие навыки будут востребованы у дизайнера будущего?

- a) Только традиционные художественные техники
- b) Владение цифровыми инструментами, кросс-культурная коммуникация, экологическое мышление
- c) Только умение работать с бумагой и карандашом
- d) Только знание одного стиля

ГЛОССАРИЙ

Абстракция – упрощение форм и отказ от реализма.

Авангард – экспериментальное направление в дизайне.

Адаптивный дизайн – подстройка под разные устройства.

Анимация – движение объектов для привлечения внимания.

Архитектурная графика – визуализация архитектурных объектов.

Баланс – равновесие элементов в композиции.

Брендинг – создание фирменного стиля.

Векторная графика – графика, построенная на математических кривых.

Визуальная иерархия – расстановка элементов по значимости.

Гармония – цельное сочетание элементов.

Графический дизайн – оформление изображений и визуальной информации.

Градация – плавное изменение цвета, формы или размера.

Графика интерфейса – визуальное оформление интерфейсов.

Деконструктивизм – разрушение привычных форм.

Декор – декоративные элементы.

Динамика – ощущение движения.

Диаграмма – графическое представление данных.

Дизайн упаковки – оформление продукта.

Дизайн среды – проектирование пространства.

Дизайн персонажей – создание визуального образа персонажей.

Дизайн-процесс – этапы разработки проекта.

Иконка – небольшое графическое изображение.

Иммерсивный дизайн – эффект погружения пользователя.

Интерактивность – реакция на действия пользователя.

Интерьерный дизайн – оформление внутренних пространств.

Используемость – удобство взаимодействия.

Каллиграфия – художественное оформление букв.

Каркас (Wireframe) – базовая схема интерфейса.

Кегль – размер шрифта.

Кинетический дизайн – движущиеся объекты.

Коллаж – комбинирование разных элементов.

Колористика – наука о цвете.

Композиция – организация элементов в структуре.

Контраст – противоположность элементов.

Концепт – основная идея проекта.

Концептуальный дизайн – акцент на идее и смысле.

Копирайтинг – тексты для рекламы или информации.

Креативность – способность создавать новые идеи.

Лейаут – макет страницы или интерфейса.

Логотип – графический знак бренда.

Модульность – повторяющиеся элементы.

Монохром – оформление в одном цвете.

Морфология – форма и структура элементов.

Мультимедиа – объединение текста, аудио и видео.

Навигация – структура перемещения по интерфейсу.

Нейтральные цвета – серый, белый, черный.

Объем – ощущение трехмерности.

Оптимизация – улучшение функциональности и эстетики.

Орнамент – декоративный узор.

Палитра – набор используемых цветов.

Парсек (spacing) – расстояние между элементами.

Паттерн – повторяющийся рисунок.

Пиктограмма – символ для обозначения действия или объекта.

Плакат – графический постер.

Прототип – тестовая версия продукта.

Пространство – организация элементов в объеме или на плоскости.

Простота (минимализм) – отказ от лишних деталей.

Пропорции – соотношение размеров элементов.

Психология цвета – влияние цвета на восприятие.

Рамка – ограничение пространства для элементов.

Ритм – повторение элементов для движения.

Сетка (Grid) – система выравнивания элементов.

Символизм – использование знаков для передачи идеи.

Скетч – быстрый эскиз идеи.

Стилизация – упрощение и изменение реальных форм.

Сценарий использования (User Flow) – путь пользователя через интерфейс.

Тактильность – ощущение поверхности материалов.

Типографика – оформление текста.

Тренд – современное направление.

Тон – светлота или темнота цвета.

Текстура – визуальное или тактильное ощущение поверхности.

Уникальность – отличительные черты дизайна.

UX (User Experience) – опыт пользователя.

UI (User Interface) – пользовательский интерфейс.

Фасад – внешняя часть объекта.

Функциональность – практическая пригодность.

- Футуризм – стиль новых технологий.
- Форма – очертание объекта.
- Фотоманипуляция – обработка изображений.
- Хаотизм – намеренное нарушение порядка.
- Художественный образ – визуальная или концептуальная идея.
- Цветовой контраст – противопоставление цветов.
- Цветовой круг – инструмент выбора гармонии цвета.
- Цифровой дизайн – проектирование в цифровой среде.
- Черновик – предварительная версия проекта.
- Эргономика – удобство использования.
- Эстетика – восприятие красоты.
- Экспрессия – эмоциональное воздействие дизайна.
- Эскиз – быстрый набросок идеи.
- Эмблема – графический знак.
- Юзабилити – удобство интерфейса.
- Яркость – интенсивность цвета.
- Адаптация – приспособление к условиям использования.
- Вдохновение – источник идей.
- Градиент – плавный переход цветов.
- Иллюстрация – графическое изображение.
- Модерн – стиль с декоративными формами.
- Симметрия – зеркальное расположение элементов.
- Противопоставление – контраст элементов.
- Артборд – рабочая область в графических редакторах.
- Багет – рамка для художественных работ.
- DPI – разрешение изображения в точках на дюйм.
- СМУК – модель цвета для печати.
- RGB – модель цвета для экрана.
- Пиксель – единица изображения на экране.
- Векторизация – перевод растрового изображения в вектор.
- Растер – изображение, состоящее из пикселей.
- Маска – скрытые части изображения.
- Фильтр – обработка изображения для эффекта.
- Шаблон – готовая структура для проекта.
- Скругление – закругление углов элементов.
- Слой – отдельный уровень в графическом редакторе.
- Контур – линия, ограничивающая форму.
- Алгоритм – последовательность действий в проекте.
- Анимационный цикл – повторяющаяся последовательность движения.
- Блендинг – смешивание цветов или слоев.

- Веб-дизайн – создание сайтов и интерфейсов.
- Гиф – формат анимации.
- Иконография – совокупность иконок и их стиля.
- Кнопка – элемент интерфейса.
- Лейбл – подпись или этикетка.
- Макет – визуальная схема.
- Навигационная панель – меню для перемещения по сайту.
- Палитра цветов – набор для проекта.
- Пиксельная сетка – выравнивание по пикселям.
- Прессет – готовые настройки инструментов.
- Скрипт – программа для автоматизации действий.
- Слайдер – элемент интерфейса для переключения.
- Тайпфейс – шрифт и его стиль.
- Текстовый блок – группа текста.
- Увеличение – масштабирование объекта.
- Фоновое изображение – задний план.
- Фрейм – кадр анимации.
- Эффект размытия – визуальное смягчение.
- Эффект свечения – визуальное свечение объекта.
- Якорь – точка привязки в интерфейсе.
- UI-kit – набор элементов интерфейса.
- UX-тестирование – проверка удобства интерфейса.
- Адаптивная сетка – сетка, изменяющаяся под размер экрана.
- Верстка – компоновка текста и изображений.
- Дизайн-система – набор стандартов для проекта.
- Карта сайта – структура страниц веб-ресурса.
- Логическая схема – отображение связей элементов.
- Модальное окно – всплывающий элемент.
- Плавающий элемент – элемент интерфейса поверх основного.
- Респонсивность – адаптация под экраны.
- Скролл – прокрутка содержимого.
- Слайд – отдельная страница презентации.
- Форма обратной связи – интерактивный элемент.
- Аксессуары – декоративные элементы интерьера.
- Архитектурный стиль – характерная манера проектирования зданий.
- Атмосфера – общее эмоциональное восприятие пространства.
- Барьер – элемент, ограничивающий пространство.
- Визуальная перспектива-создание глубины в интерьере.
- Встроенная мебель – мебель, встроенная в конструкцию.
- Декоративное освещение – свет для атмосферы.

Декорирование – оформление интерьера элементами.

Зонирование – разделение пространства на функциональные зоны.

Индустриальный стиль – использование открытых конструкций и металла.

Кабинетный стиль – деловой интерьер.

Колонна – архитектурный элемент.

Консоль – декоративная или функциональная опора.

Контраст материалов – сочетание различных фактур.

Лофт – стиль с открытыми пространствами и индустриальной эстетикой.

Модернизм – стиль минимализма и функционализма.

Мебель-трансформер – мебель с изменяемой функцией.

Модульная система – набор элементов, собираемых в различные комбинации.

Натуральные материалы – дерево, камень, металл.

Освещение – искусственный и естественный свет.

Панно – декоративное настенное оформление.

Перегородка – разделение пространства.

Плинтус – декоративная отделка стен у пола.

Планировка – организация помещений.

Подсветка – дополнительный источник света.

Полоток – потолочное покрытие.

Пространственная композиция – организация предметов в пространстве.

Растровая текстура – текстура с повторяющимися элементами.

Рендер – визуализация интерьера или объекта.

Световая инсталляция – художественное освещение.

Скандинавский стиль – светлый и минималистичный интерьер.

Текстиль – ткани для интерьера.

Тонировка – изменение оттенка поверхности.

Функциональные зоны – разные области для деятельности.

Эклектика – смешение стилей.

Этнический стиль – национальные мотивы в интерьере.

Эстетическая гармония – сочетание визуальных элементов.

Эргономичная мебель – удобная мебель по форме.

Яркое пятно – акцентный элемент.

Адаптивный продукт – подстраивающийся под потребности пользователя.

Безопасность защита пользователей от опасностей.

Вариативность возможность изменения конфигурации.

Взаимозаменяемость – совместимость деталей.

Вентиляция – система циркуляции воздуха.

Внешний вид – визуальные характеристики продукта.

Воспроизводимость – возможность серийного производства.

Долговечность – срок эксплуатации изделия.

Эргономика продукта – удобство пользования.

Инновация – применение новых технологий и материалов.

Интерактивный продукт – реагирующий на действия пользователя.

Компактность – минимальные размеры при функциональности.

Конструкция – структурная схема изделия.

Модернизация – обновление продукта.

Многофункциональность – сочетание нескольких функций.

Материал – основа изделия (металл, пластик, дерево).

Надежность – устойчивость к повреждениям.

Обслуживание – удобство ухода за продуктом.

Оптимизация формы – улучшение дизайна с точки зрения функций.

Патент – защита уникальной идеи изделия.

Портативность – удобство транспортировки.

Промышленный стиль – лаконичный и функциональный дизайн.

Прототипирование – создание тестовой модели.

Производительность – эффективность работы изделия.

Сборка – процесс соединения элементов.

Серийное производство – массовый выпуск.

Стандарт – нормативные требования.

Технологичность – легкость изготовления.

Устойчивость – способность сохранять форму.

Форма – очертания изделия.

Функциональность – практическая ценность.

Экологичность – минимальное влияние на природу.

Эстетика продукта – визуальная привлекательность.

Анимационный эффект – визуальное движение на экране.

Веб-шрифт – шрифт для сайтов.

Глитч-арт – намеренные цифровые ошибки для художественного эффекта.

Дизайн-ревью – проверка и оценка проекта.

Заставка – начальный экран.

Иллюстративный стиль – рисунки и графика.

Интерфейсная панель – область с элементами управления.

Кнопочный интерфейс – управление через кнопки.

Логическая навигация – последовательность страниц и действий.

Макет веб-страницы – план размещения элементов.

Микровзаимодействия – мелкие анимации для интерфейса.

Нейросетевой дизайн – генерация изображений ИИ.

Оверлей – наложение элементов поверх других.

Параллакс – эффект движения фона относительно переднего плана.

Прозрачность – степень видимости элементов.

Ретина-дисплей – высокое разрешение экрана.

Сетка колонок – структура для контента.

Скетчинг интерфейса – быстрый дизайн экранов.

Стили CSS – оформление веб-элементов.

Тестирование интерфейса – проверка удобства.

Точка фокуса – главный элемент для внимания.

Фидбэк – обратная связь пользователя.

Фиксированная навигация – меню, остающееся на месте.

Фреймворк – набор инструментов для веб-разработки.

Цифровой прототип – интерактивная модель продукта.

Шаблон интерфейса – готовая структура элементов.

Альпинарий – декоративный каменный сад.

Бордюр – ограничительная линия для клумб и дорожек.

Вертикальное озеленение – растения на стенах.

Газон – покрытие из травы.

Дренаж – система отвода воды.

Зелёная зона – благоустроенная территория с растениями.

Клумба – цветочная композиция.

Композиция ландшафта – организация растений и объектов.

Ландшафтный дизайн – проектирование внешнего пространства.

Мостик – декоративный элемент водоема.

Мульчирование – покрытие земли растительными материалами.

Озеленение – посадка растений.

Пешеходная дорожка – тропинка для людей.

Площадка отдыха – зона с лавочками и развлечениями.

Подпорная стена – удержание грунта.

Рельеф – форма земли.

Растительная группировка – сочетание растений.

Садовая скульптура – декоративный элемент.

Садовый стиль – направление в озеленении.

Скамья – элемент для отдыха.

Системы полива – технические элементы.

Топиарий – фигурная стрижка растений.

КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНА

Фонтаны – водные декоративные элементы.

Цветовая композиция – сочетание растений по цвету.

Экологический дизайн – бережное отношение к природе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 2012. 384 с.
2. Бакштейн О. Концептуальное искусство и дизайн: от идеи к воплощению. М.: Ад Маргинем, 2016. - 248 с.
3. Буров А. Концептуальное проектирование в архитектуре. СПб.: БХВ-Петербург, 2019. - 312 с.
4. Глазычев В.Л. Урбанистика. - М.: Европа, 2011. - 456 с.
5. Кемп Д. Дизайн: история, теория и практика проектирования. - М.: АСТ, 2020. - 400 с.
6. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. - 272 с.
7. Мильчин А. Э., Чельцова Л. К. Дизайн и проектирование. - М.: Аспект Пресс, 2017. - 348 с.
8. Норман Д. Дизайн привычных вещей. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. - 384 с.
9. Панов А. Н. Концептуальное моделирование и проектирование. - М.: Лань, 2018. - 296 с.
10. Певзнер Н. Архитектура и дизайн: история идей. - М.: Искусство, 2015. - 420 с.
11. Филиппов С. В. Основы дизайна и художественного проектирования. - М.: Логос, 2014. - 336 с.
12. Bruce M., Cooper R. *Creative Product Design: Innovation in the Marketplace*. - Chichester: Wiley, 2010. - 352 p.
13. Cross N. *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. - Oxford: Berg, 2011. - 210 p.
14. Lawson V. *How Designers Think: The Design Process Demystified*. - Oxford: Architectural Press, 2006. - 336 p.
15. Norman D. A. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 2013. 384 p.
16. Алешина Ю. Е. Психология общения. М.: Академический проект, 2018. 288 с.
17. Бурова Е. А. Психология личности: теория и практика. СПб.: Питер, 2019. 352 с.
18. Гоулман Д. Эмоциональный интеллект. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 480 с.

19. Гребенюк О. С., Гребенюк Т. Б. Психология восприятия в дизайне. М.: Логос, 2017. 240 с.
20. Джереми Майерс. Психология клиента: как понять и удержать заказчика. М.: Альпина Паблишер, 2020. 216 с.
21. Зимняя И. А. Психология общения. М.: МГУ, 2016. 304 с.
22. Кемп Д. Дизайн: история, теория и практика проектирования. М.: АСТ, 2020. 400 с.
23. Котлер Ф., Келлер К. Л. Маркетинг менеджмент. М.: Вильямс, 2021. 816 с.
24. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. 272 с.
25. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 384 с.
26. Панов А. Н. Концептуальное моделирование и проектирование. М.: Лань, 2018. 296 с.
27. Пономаренко В. Л. Психология и поведение потребителей. М.: Юрайт, 2018. 376 с.
28. Trommsdorff V. Konsumentenverhalten. München: Vahlen, 2018. – 576 p.
29. Norman D. A. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. – New York: Basic Books, 2004. 272 p.
30. Cross N. *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Oxford: Berg, 2011. 210 p.
31. Арнхейм, Р. *Искусство и визуальное восприятие*. М.: Прогресс, 1994. – 384 с.
32. Гоберман, Д. *История стилей в архитектуре и декоративном искусстве*. – М.: Стройиздат, 1985. – 320 с.
33. Джонсон, П. *История архитектурных стилей*. – СПб.: Лань, 2017. – 256 с.
34. Коттедж, Х. *Дизайн интерьера: стили и направления*. – М.: АСТ, 2018. – 208 с.
35. Лихачев, Д. С. *Поэтика художественного стиля*. – М.: Искусство, 1971. – 254 с.
36. Лосев, А. Ф. *Проблема художественного стиля*. – М.: Мысль, 1990. – 312 с.
37. Мансуров, Ю. А. *Классические и современные направления в дизайне*. – М.: Архитектура-С, 2012. – 344 с.

38. Певзнер, Н. *История архитектуры: от античности до наших дней*. – М.: Мир, 2016. – 400 с.
39. Халперн, Э. *Современные интерьеры: от минимализма до фьюжн*. – М.: Эксмо, 2019. – 224 с.
40. Херд, Дж. *История дизайна и декоративного искусства*. – М.: АСТ, 2020. – 352 с.
41. Foster, Leonid. *3D Modeling and Rendering: Concepts, Techniques and Applications*. – London: Routledge, 2021.
42. Шумаков, А. В. *AutoCAD: проектирование в архитектуре и дизайне*. – М.: ДМК Пресс, 2020.
43. Blender Foundation. *Blender 3D: Noob to Pro*. – Официальное руководство, обновляется онлайн: <https://docs.blender.org>
44. Autodesk. *3ds Max User Guide*. – Официальная документация: <https://help.autodesk.com>
45. Burdea, G., Coiffet, P. *Virtual Reality Technology*. – Wiley, 2020.
46. Milgram, Paul, Kishino, Fumio. *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*. – IEICE Transactions, 1994.
47. Pharr, M., Jakob, W., Humphreys, G. *Physically Based Rendering: From Theory to Implementation*. – Morgan Kaufmann, 2023.
48. Goodfellow, I., Bengio, Y., Courville, A. *Deep Learning*. MIT Press, 2016 (главы о генеративных моделях).
49. Russell, S., Norvig, P. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Pearson, 2021.
50. Kaplan, Andreas. *Artificial Intelligence, Business and Design*. Springer, 2022.
51. Иттен, Иоханнес. *Искусство цвета*. М.: Д. Аронов, 2017.
52. Алдерсон, Джеймс. *Цвет в интерьере: психология и практика*. СПб.: Питер, 2020.
53. Бах, Хильда. *Свет в архитектуре и дизайне*. М.: Архитектура-С, 2019.
54. Майер, Ф. *Свет и освещение: технические и художественные основы*. – М.: БХВ-Петербург, 2018.
55. Альберс, Йозеф. *Взаимодействие цвета*. Yale University Press, 2013 (русский перевод 2021).
56. Pevsner, Nikolaus. *Light in Architecture*. Thames & Hudson, 2020.
57. Лангер, С. *Текстуры и материалы в дизайне*. М.: АСТ, 2021.
58. Burke, Helen. *Texture and Materiality in Design*. Routledge, 2019.
59. Филиппова, И. А. *Основы колористики*. М.: Академия, 2018.

60. Жолтовский, П. М. *Свет и тень в архитектурной композиции*. М.: Стройиздат, 2015.
61. Котлер Ф., Картайя М. *Маркетинг мест и дизайн среды будущего*. М.: Альпина Паблишер, 2021.
62. Norman, D. *The Design of Future Things*. New York: Basic Books, 2013.
63. Manzini, E. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press, 2015.
64. Пендингтон Э. *Инновационные материалы в архитектуре и дизайн*. М.: Архитектура-С, 2020.
65. Gibson, S. *Sustainable Design: A Critical Guide*. Thames & Hudson, 2019.
66. Захаров А.А. *Цифровые технологии и искусственный интеллект в современном дизайне*. – СПб.: БХВ-Петербург, 2022.
67. Мау, В. *Massive Change*. – Phaidon Press, 2019.
68. Кирсанов А.В. *Тренды в дизайне XXI века*. — М.: ДизайнДекор, 2021.
69. Oxman, N. *Material Ecology*. — MoMA Publications, 2020.
70. Ларсон Дж. *Global Design and Cultural Exchange*. — Routledge, 2018.
71. UNESCO Creative Cities Network Reports — ежегодные отчёты о глобальных культурных тенденциях.

Дополнительные онлайн-ресурсы

72. Autodesk AutoCAD – <https://www.autodesk.com/products/autocad>.
73. Blender – <https://www.blender.org>.
74. 3ds Max – <https://www.autodesk.com/products/3ds-max>.
75. Unreal Engine (VR/AR) – <https://www.unrealengine.com>.
76. Unity (AR/VR) – <https://unity.com>.
77. NVIDIA Omniverse (рендеринг и ИИ).
<https://www.nvidia.com/omniverse>
78. Color Wheel Online – <https://color.adobe.com> (подбор цветовых схем).
79. IES Lighting Handbook – <https://www.ies.org> (руководство по освещению).
80. ArchDaily – <https://www.archdaily.com> (современные проекты с анализом света, цвета и текстур).
81. PANTONE Color Institute – <https://www.pantone.com> (профессиональная колористика).
82. Dezeen – <https://www.dezeen.com>. Один из ведущих мировых онлайн-журналов о дизайне, архитектуре и технологиях будущего.

83. Designboom – <https://www.designboom.com>. Международный ресурс с новостями, обзорами и интервью в области дизайна и инноваций.
84. ArchDaily – <https://www.archdaily.com>. Крупнейший портал по архитектуре и концептуальным проектам, включая материалы о новых технологиях.
85. Core77 – <https://www.core77.com>. Сообщество дизайнеров с фокусом на промышленный и концептуальный дизайн.
86. Behance – <https://www.behance.net>
87. UNESCO Creative Cities Network – <https://en.unesco.org/creative-cities>.

Учебное пособие

Норов Жахонгир Саидович

КОНЦЕПЦИЯ ДИЗАЙНА

Subscribe to print 28/02/2026. Format 60×90/16.


Edition of 300 copies.

Printed by “iScience” Sp. z o. o.

Warsaw, Poland

08-444, str. Grzybowska, 87

info@sciencecentrum.pl, <https://sciencecentrum.pl>

The background features architectural drawings, including circular grid patterns and technical lines. A large green circle is positioned on the left side, partially overlapping the drawings. The text is centered within this green area.

Дисциплина «Концепция дизайна» охватывает начальный и наиболее важный этап проектной деятельности. Она направлена на разработку основной идеи проекта, её систематизацию и определение дальнейших направлений развития. В концептуальном дизайне гармонично сочетаются эстетические, функциональные, социальные и экологические требования.

Данный курс формирует у студентов навыки творческого мышления, умение генерировать концептуальные идеи и превращать их в практические решения. Кроме того, он позволяет изучать дизайн во взаимосвязи с искусством, инженерией и потребностями общества. Таким образом, концепция дизайна выступает теоретическим фундаментом проектной практики и важнейшей дисциплиной, развивающей креативное мышление.



ISBN 978-83-68188-39-4



9 788368 188394