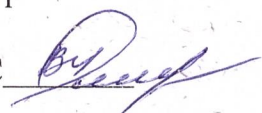


Управление образования администрации Кемеровского городского округа
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования «Дом детского творчества Рудничного района г. Кемерово»

Принята на заседании
Методического совета
От «16» мая 2022 г
Протокол № 4
Председатель МС



Утверждаю:
Директор МБОУ ДО ДДТ
И.А. Волошко И.А. Волошко
Пр. № 130 от «16» мая 2022г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности

«МИР ДИЗАЙНА»

Возраст учащихся: 13-16 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Ратникова Татьяна Анатольевна,
педагог дополнительного образования

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ №1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	3
1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	4
1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	5
Учебно-тематический план.....	5
Содержание учебно-тематического плана	7
1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	9
РАЗДЕЛ №2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	10
2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	10
2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	11
2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	11
2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	12
2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	12
2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	13
<i>Приложение</i>	15

РАЗДЕЛ №1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по профессиональной ориентации в сфере архитектуры, дизайна и строительства «Мир дизайна» имеет социально-гуманитарную направленность. Уровень освоения программы – стартовый.

Актуальность. Согласно Закону «Об образовании...», «...дополнительное образование детей обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности». Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир дизайна» способствует профессиональному самоопределению юношей и девушек.

Новизна. Программой предусмотрены профессиональные «пробы», а также экскурсии в учебные заведения среднего и высшего профессионального образования и предприятия города. Всё это способствует ранней профориентации, правильному выбору профиля на старшей ступени обучения в школе и успешному поступлению в высшие и средние учебные заведения.

Педагогическая целесообразность программы заключается в формировании профессионального самоопределения подростков. Изучение курса предусматривает формирование представлений о профессиях в различных сферах дизайна, архитектуры и строительства; знаний и первоначальных умений, необходимых для овладения профессией в этой сфере.

Отличительные особенности программы. Программа предусматривает сетевую форму взаимодействия с ОУ СПО и ВУЗ, что обеспечивает возможность освоения учащимся образовательной программы с использованием ресурсов нескольких организаций, осуществляющих образовательную деятельность. При необходимости используются ресурсы иных организаций (научные организации и иные организации, обладающие ресурсами, необходимыми для осуществления обучения, проведения учебной и производственной практики и осуществления иных видов учебной деятельности, предусмотренных соответствующей образовательной программой). Использование сетевой формы реализации образовательных программ осуществляется на основании договора между организациями.

Адресат программы. Программа предназначена для детей 13-16 лет. Занятия проводятся малыми группами (до 10-15 человек).

Объем и сроки освоения программы. Программа рассчитана на 18 недель обучения, на 54 учебных часа.

Форма обучения. Занятия по программе «Мир дизайна» проводятся в очной форме.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 академических часа, с перерывами по 5 минут.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы – формирование представлений о профессиях строительной направленности и профессиях сферы дизайна и архитектуры.

Для достижения цели программы решаются следующие *задачи*.

Образовательные:

- способствовать формированию теоретических знаний о профессиях в сфере строительства, дизайна и архитектуры;
- способствовать формированию компетенций в отношении специфики деятельности и требований, предъявляемых к профессиям строительной направленности, а также профессий в сфере дизайна и архитектуры;
- способствовать получению первоначальных сведений о истории развития дизайна и архитектуры через включение обучающихся в познавательную деятельность;

Развивающие:

- способствовать развитию умений к обоснованному выбору профиля обучения в дальнейшем.
- развивать умения определять понятия, обобщать, устанавливать аналогии;
- развивать пространственное воображение и ассоциативное мышление.

Воспитательные:

- способствовать формированию культуры общения и поведения в обществе;
- способствовать воспитанию трудолюбия, добросовестного отношения к выполняемой работе, ответственности;
- способствовать развитию потребности в саморазвитии.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование блоков и тем занятий	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Введение (вводное занятие)	3	2	1	Решение ситуативных задач
1.	Разновидности дизайна	12	5	7	
	1.1 Профессиональная деятельность дизайнера	3	2	1	Опрос
	1.2 Виды дизайна. Промышленный дизайн	3	1	2	Выполнение самостоятельных работ
	1.3 Графический дизайн	3	1	2	Выполнение самостоятельных работ
	1.4 Дизайн среды	3	1	2	Выполнение самостоятельных работ
2.	Образовательные учреждения г. Кемерово	6	3	3	
	2.1 Виды образовательных организаций	3	2	1	Опрос
	2.2 Экскурсия в образовательное учреждение	3	1	2	Наблюдение
3.	Профессиональные пробы	18		18	
	3.1 Профессиональные пробы по профессиям строительной направленности	9		9	Практическая работа
	3.2 Профессиональные пробы по профессиям в сфере архитектуры и дизайна	9		9	Практическая работа
4.	Архитектура и строительство в современном мире	15		15	
№		Количество часов			

п/п	Наименование блоков и тем занятий	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
	4.1 Встречи с интересными людьми	9		9	Практическая работа
	4.2 Посещение объектов современной архитектуры и строительства	6		6	Наблюдение
	ИТОГО:	54	10	44	

Содержание учебно-тематического плана

Введение (вводное занятие)

Теория. Вводное занятие. Общие сведения о программе, задачи курса. Профессия, специальность, должность – основные понятия. Самые востребованные, самые высокооплачиваемые профессии в России, в мире.

Практика. Самостоятельная работа в микрогруппах.

1. Разновидности дизайна

1.1 Профессиональная деятельность дизайнера

Теория. Профессионально важные качества, необходимые для овладения профессией. Медицинские ограничения. Содержание деятельности. Возможности карьерного роста.

Практика. Определение содержания деятельности по основным направлениям дизайна.

1.2 Виды дизайна. Промышленный дизайн

Теория. Разновидности промышленного дизайна. Дизайн транспортных средств, предметов домашнего обихода, аксессуаров и одежды, бытовых приборов и элементов интерьера, инструментов, технологического оборудования и инженерных установок,

Практика. Самостоятельная работа «Промышленный дизайн».

1.3 Графический дизайн

Теория. Разновидности графического дизайна. Полиграфия, товарные знаки, фирменные стили и веб-дизайн, дизайн сайтов.

Практика. Самостоятельная работа «Графический дизайн» – выполнение эскиза для декора с использованием элементов русской народной росписи (хохлома, гжель, городецкая, кемеровская)

1.4 Дизайн среды

Теория. Дизайн среды и его разновидности. Дизайн интерьеров и ландшафтов, световой дизайн и колористика, архитектурный дизайн и дизайн городской среды, суперграфика. Дизайн имиджа человека – искусство макияжа, дизайн причесок, дизайн одежды, обуви, аксессуаров.

Практика. Самостоятельная работа «Дизайн среды».

2. Образовательные учреждения г. Кемерово

2.1 Виды образовательных организаций

Теория. Виды профессиональных образовательных организаций. Виды образовательных организаций высшего образования. Знакомство с образовательными учреждениями г. Кемерово, готовящих специалистов строительной направленности, а также в сфере дизайна и архитектуры. Название специальностей, форма и срок обучения, вступительные испытания. Базы практик и возможная профессиональная деятельность выпускника.

Практика. Тестирование по выявлению склонности к профессиональной деятельности технической направленности.

2.2 Экскурсия в образовательное учреждение

Теория. Ознакомительная экскурсия в учебное заведение. Знакомство с условиями приема и обучения в учебном заведении. Вступительные испытания. Возможная профессиональная деятельность выпускника.

Практика. Обобщение полученных впечатлений. Оформление письменного отчета.

3. Профессиональные пробы

3.1 Профессиональные пробы по профессиям строительной направленности

Практика. Организация рабочего пространства. Безопасные условия труда. Выполнение профессиональных проб в условиях производственных мастерских образовательных учреждений.

3.2 Профессиональные пробы по профессиям в сфере архитектуры и дизайна

Практика. Организация рабочего пространства. Безопасные условия труда. Выполнение профессиональных проб в условиях производственных мастерских образовательных учреждений.

4. Архитектура и строительство в современном мире

4.1 Встречи с интересными людьми

Практика. Строительная отрасль – вчера, сегодня, завтра. Встреча с представителями производства и представителями образовательных учреждений. Просмотр видеороликов о деятельности специалистов строительной направленности и архитектуры.

4.2 Посещение объектов современной архитектуры и строительства

Практика. Здания и архитектурные сооружения в городе Кемерово. Составление презентации о зданиях и архитектурных сооружениях в городе Кемерово.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

После освоения программы «Мир дизайна» учащиеся будут **знать:**

- профессии в сфере строительства, дизайна и архитектуры, и особенности деятельности и требований, предъявляемых к профессиям данной направленности;
- основные направления дизайна, разновидности промышленного, графического дизайна, дизайна среды и дизайна процессов;
- образовательные организации города, готовящие специалистов в сфере строительства, архитектуры и дизайна. Правила и порядок поступления и обучения;
- возможности профессиональной деятельности выпускника ОО, готовящих специалистов в сфере строительства, архитектуры и дизайна.

будут уметь:

- определять виды дизайна, определять основные стили в дизайне;
- обоснованно подходить к выбору профиля обучения и профессии в дальнейшем;
- определять понятия, обобщать, устанавливать аналогии.

владеет набором коммуникативных компетенций, позволяющих работать в команде, навыками культуры общения и поведения в обществе.

РАЗДЕЛ №2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Название темы занятия	Кол-во Часов	Форма проведения занятия	Формы контроля
1.	Введение (вводное занятие)	3	Беседа	Решение ситуативных задач
	1. Разновидности дизайна	12		
2.	1.1 Профессиональная деятельность дизайнера	3	Комбинированное занятие	Опрос
3.	1.2 Виды дизайна. Промышленный дизайн	3	Комбинированное занятие	Опрос
4.	1.3 Графический дизайн	3	Комбинированное занятие	Опрос
5.	1.4 Дизайн среды	3	Комбинированное занятие	Опрос
	2. Образовательные учреждения г. Кемерово	6		
6.	2.1 Виды профессиональных образовательных организации	3	Комбинированное занятие	Опрос
7.	2.2 Экскурсия в ОУ	3	Экскурсия	Наблюдение
	3. Профессиональные пробы	18		
8.	3.1 Профессиональные пробы по профессиям строительной направленности	3	Практическая работа	Практическая работа
9.	Профессиональные пробы по профессиям строительной направленности	3	Практическая работа	Практическая работа
10.	Профессиональные пробы по профессиям строительной направленности	3	Практическая работа	Практическая работа
	3.2 Профессиональные пробы по профессиям в сфере архитектуры и дизайна			
11.	Профессиональные пробы по архитектуре	3	Практическая работа	Практическая работа
12.	Профессиональные пробы по дизайну	3	Практическая работа	Практическая работа
13.	Профессиональные пробы по дизайну	3	Практическая работа	Практическая работа
	4. Архитектура и строительство в современном мире	15		
	4.1 Встречи с интересными людьми			
14.	Встреча с представителями производства	3	Круглый стол	Наблюдение

№ п/п	Название темы занятия	Кол-во Часов	Форма проведения занятия	Формы контроля
15.	Встреча с представителями образовательных учреждений	3	Круглый стол	Наблюдение
16.	Просмотр видеороликов о деятельности специалистов строительной направленности и архитектуры	3	Наблюдение	Беседа
	4.2 Посещение объектов современной архитектуры и строительства			
17.	Экскурсия	3	Наблюдение	Практическая работа
18	«Мой город»	3	Самостоятельная работа	Практическая работа
	ИТОГО:	54		

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение

Для успешной реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир дизайна» необходима аудитория в соответствии с санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН, компьютер и мультимедийное оборудование.

Информационное обеспечение

Для ведения качественного образовательного процесса необходимы информационные ресурсы по темам программы.

Кадровое обеспечение

Программа может быть реализована педагогом дополнительного образования, владеющий знаниями по профилю программы.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

С целью оценки успешности освоения учащимися материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы проводится аттестация по следующим критериям:

- теоретические знания, владение специальной терминологией в рамках программы;
- практические умения и творческие навыки, предусмотренные программой;
- основные общеучебные компетентности.

Формы аттестации: наблюдение, защита творческих работ, портфолио учащегося.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Опросники «Основные направления дизайна», тест «Креативность», Н. Вишнякова, задания для выполнения самостоятельных работ по темам: «Промышленный дизайн», «Графический дизайн», «Дизайн среды». Ситуативные задачи. Профессиональные пробы.

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Особенности организации образовательного процесса. Программой предусмотрены теоретические и практические занятия, которые строятся на основе принципов развивающего обучения.

Большая часть учебного времени отведена под практические занятия – профессиональные пробы по выявлению первоначальных знаний, умений, необходимых для овладения профессиями строительной направленности, а также в сфере дизайна и архитектуры.

методы обучения: словесный (беседы, рассказы), наглядный (демонстрации, показ, иллюстрации), практический (упражнения по отработке практических умений и навыков).

педагогические технологии: технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, здоровьесберегающая технология.

формы занятий: беседы, дискуссии, практические занятия, творческие работы, конкурсы.

Примерный ход занятия:

1. Организационный момент.
2. Сообщение темы и цели занятия.
3. Изучение нового материала.
4. Закрепление полученных знаний.
5. Отработка практических умений и навыков (профессиональные пробы)
6. Подведение итогов.

Дидактические материалы:

- опросник по теме «Виды дизайна»,
- презентации: «Виды дизайна», «Дизайн интерьера», «Профессия. Специальность. Должность», Тесты «Образовательные учреждения г. Кемерово по специальности «Дизайн», «Профессиональная деятельность дизайнера»,
- Практические задания: «Задание на ассоциацию для развития фантазии и ассоциативного мышления», «Средства выразительности».
- Разработка занятия: «Дизайн. Виды дизайна и основные его требования. Знакомство с профессией дизайнера».
- Задания для самостоятельной работы: «Промышленный дизайн», «Графический дизайн», «Дизайн среды», «Креативная личность».
- Упражнения: «Профессия-специальность-должность», «В мире профессий».
- Анкета по выявлению интересов, анкета для выявления эффективности проводимой экскурсии.

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Адамчик, М.В. Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве и фотографии [Текст]. – Издательство: Харвест (Минск), 2010.
2. Бесчастнов, Н.П. Черно-белая графика [Текст]. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005.
3. Вильчинский, С.С. Коммуникативное воздействие в образовательном процессе [Текст]/ С.С. Вильчинский, Н.М. Шленская // Педагогика. – 2013. – №8. – С. 67-71.
4. Гаджиева, П.Д. Проектное обучение как инновационная педагогическая технология [Текст] / П.Д. Гаджиева // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2013. – №10. – С. 31-37.
5. Зуев, А.М. Проектная деятельность в образовательном учреждении [Текст] / А.М. Зуев // Открытый урок: методики, сценарии и примеры. – 2014. – №2. – С. 14-22.
6. Иконников, А.В. Основы архитектурной композиции [Текст]. – М.: Искусство, 1971.
7. Ковешникова, Е.Н.; Ковешников, А.И. Основы теории дизайна [Текст]: учебное пособие для студентов вузов. – М.: Машиностроение 1999.
8. Кудряшев, К.В. Архитектурная графика [Текст]. – М.: Стройиздат, 1990.
9. Кулебакин, Г.И. Рисунок и основы композиции [Текст]. – М.: Стройиздат, 1988.
10. Литавар, В.В; Станчик, Г.И. Благоустройство садово-огородных и приусадебных участков [Текст]. – Мн.: Ураджай, 1993.
11. Логвиненко, Г.М. Декоративная композиция [Текст]: учебное пособие для студентов вузов. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005.
12. Митина, Н. Маркетинг для дизайнеров интерьера: 57 способов привлечь клиентов [Текст]. / Н. Митина. – М.: Альпина Паблишер, 2015.
13. Михайлов, С.; Кулеева, Л. Основы дизайна [Текст]: учебное пособие. – Новое знание, 1999
14. Рунге, В.; Сеньковский, В. Основы теории и методологии дизайна [Текст]: учебное пособие. – ИздатМЗ-Пресс 2003.
15. Устин, В. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском искусстве [Текст]. – Издательство: Астрель, 2007.
16. Шмидт, Р. Учение о перспективе [Текст]. – М.: Стройиздат, 1983.

Для учащихся и родителей:

1. Киселёва, Т.В. Дизайн изделий [Текст]: Учебная программа. Благовещенск: Изд-во гос. пед. ун-та, 1999.
2. Кузин, В.С. Основы дизайна [Текст]: учебная программа. – М.: Дрофа, 2002г.
3. Смит, К. Открой мир заново! Уникальное руководство для творческих людей [Текст]. – М.: Эксмо, 2015г.
4. Уэйншенк, С. 100 новых главных принципов дизайна [Текст]. - СПб. Издательский дом «Питер», 2016г.
5. Хайсарова, Г.М. Роль педагогической культуры родителей в гендерном воспитании детей[Текст] / Г.М. Хайсарова //Педагогика: журнал. – 2014. – №1.– С. 54-59.
6. Хендерсон, Э.; Борскис, А. Стиль: серия «МИФ. Творчество» [Текст]. - Издательство Манн, Иванов и Фербер, 2017г.
7. Хомянский, Л.М.; Шипанов, А.С. Дизайн [Текст]. – М.: Просвещение, 1985г.

Глоссарий

Авангард, авангардизм – стремление порвать с реалистическим искусством, создать нечто противоречащее установившимся нормам художественного вкуса и эстетическим понятиям.

Азиатский стиль – основные черты – порядок, равновесие, ясность и простота

Академизм – оценочный термин, относимый к тем направлениям в искусстве, представители которых целиком ориентируются на установленные художественные авторитеты, полагают прогресс современного искусства не в живой связи с жизнью, а в наибольшем приближении его к идеалам и формам искусства прошлых эпох, и отстаивают абсолютные, не зависящие от места и времени, нормы прекрасного.

Актуальность бренда – уровень востребованности бренда, его соответствие ключевым потребностям, характеристикам и мотивациям целевой аудитории.

Английский стиль – это кабинеты, отделанные темными дубовыми или ореховыми панелями, зеленым сукном.

Аппликация – способ создания орнаментов или иных изображений путем наложения на основной фон кусочков из иного материала.

Арабеска – насыщенный и сложный орнамент, основанный на прихотливом переплетении геометрических и стилизованных растительных мотивов.

Арт Деко – направление, геометрический стиль в архитектуре и домашней мебели, популярный в 20-х, 30-х годах 20 века.

Арт-Нуво – стиль, развившийся во Франции и Европе в конце 19-го века; с декоративными плавными линиями.

Архитектоника – структурные закономерности, присущие конструкции здания, скульптуры.

Архитектурные членения – общее обозначение принятых в архитектурных сооружениях колонн.

Атрибут бренда – внешняя форма бренда, воспринимаемая органами чувств человека и обеспечивающая узнавание (цвет, форма, композиция, образ и т.п.).

Бренд (англ. brand – клеймо) дизайн, разработанный для определённого товара в стиле, отличающимся и выделяющим его на рынке сбыта, посредством упаковки, графических знаков, логотипов и мультимедиа технологий.

Брендинг – это деятельность по созданию долгосрочного предпочтения к товару, основанная на совместном усиленном воздействии на потребителя всех элементов бренда и брендинговой политики компании.

Гамма цветовая – наименование внешних цветовых особенностей колорита (см.), характеристика «оптической» закономерности, которая объединяет основные цветовые оттенки произведения, цветовую гамму называют теплой, горячей, холодной, яркой, блеклой, светлой и т.д.

Геометрическая абстракция – один из видов абстрактного искусства, предпочитающий композиции, в основе которых — строгая ритмика геометрических или (в скульптуре) стереометрических фигур.

Гравюра (франц. Gravure, от graver – вырезать) – в изобразительном искусстве раздел графики, включающий произведения, исполненные посредством печатания с гравированной доски. исполнена самим художником.

Гравер – мастер, занимающийся любой разновидностью гравирования по металлу, стеклу, камню, дереву, линолеуму и пр.

Графема – письменный символ, используемый для того, чтобы выразить единицу речи — фонему. Примером могут служить 26 букв английского или 32 буквы русского алфавита.

Графика (франц. Graphique – линейный, от греч. Grapho – пишу, рисую) – один из видов изобразительного искусства, близкий живописи со стороны содержания и формы, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности.

Граффити (итал., «graffio» – царапать) – впервые слово стало употребляться по отношению к надписям, найденным при раскопках города Помпеи в 1755 году, когда город был расчищен от вулканического пепла, под которым был погребен после извержения Везувия в 79 году н. э.

Дизайн – это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя.

Доминанта – в графическом дизайне – самый активный, контрастный элемент в композиции листа.

Знак (фр., «signe»; лат. «signum» – отметка) – созданное человеком изображение, смысл которого известен. Любое графическое изображение, передающее какое-либо специальное сообщение (например, математический знак), так и жест, выражающий какую-либо информацию или команду. Этим словом могут обозначаться также плакаты, транспаранты и другие средства, являющиеся носителями информации.

Интерьер – французское слово, оно означает «внутренний». Интерьером называют оформление внутри разных помещений — жилых комнат, дворцов, общественных зданий. Кроме этого интерьером называют изображение комнаты, украшенное (оформленное) мебелью, коврами, шторами и другими вещами.

Каллиграфия – искусство красивого и четкого письма; слово происходит от греческого «каллос» – красота. Противоположность – «какография» (греч. «какос» – плохо) – плохое, малоразборчивое изображение букв.

Китч – примитивный, тупой (кухонный) «дизайн», в настоящее время определение носит оттенок пренебрежения и презрения. Этот стиль широко используется в современной рекламе, ориентированной на широкого (народного) потребителя.

Коллекция (от лат. Collectio – собрание) – систематическое собрание каких-либо однородных предметов, представляющих научный, исторический или художественный интерес.

Композиция – (лат. compositio) – сочинение, составление; соединение, связь. В графическом дизайне – расположение и взаимосвязь отдельных графических элементов на листе.

Копия (лат. Copia – множество, запас) – художественное произведение, повторяющее другое произведение с целью воспроизвести его как можно точнее. Полноценная копия должна соответствовать оригиналу как размером и техническими средствами, так и качеством исполнения. На практике данный термин применяется к произведениям различных свойств и достоинств. Копия, исполненная автором оригинала, часто носит специальное наименование дублета, реплики, повторения.

Логотип (греч. – отпечаток слова) в современной дизайнерской практике «логотип компании», представляет собой название, инициалы, монограмму или иное знаковое изображение, выполненное с использованием тех или иных приемов стилизации графического дизайна.

Марка семейства товаров (house mark) – совокупность групп товаров, обозначающихся одним конкретным брендом.

Модерн (франц. moderne – новейший, современный) («ар нуво», «югендстиль») – стилевое направление в европейском и американском искусстве кон. 19 – нач. 20 вв.

Мудборд – это коллаж, дающий представление о проекте.

Новая волна (англ. New Wave) – термин, обычно использующийся для обозначения некоторых направлений в искусстве и дизайне второй половины 20 века.

Оригинал – от лат. Originalis – первоначальный

Палитра – это тонкая деревянная дощечка прямоугольной или овальной формы с отверстием. Палитра нужна художникам для работы масляными красками.

Печать (анг. «seal» — печать, восходит к лат. «sigillum» – печать, а это, в свою очередь, служит уменьшительным от «signum» – знак) – обычно выгравированная в металле эмблема или знак, используемая для оттиска на бумаге или сургуче как символ идентификации владельца или полученных полномочий.

Пиктограмма – стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощенное с целью облегчения визуального восприятия.

Плавниковый стиль – условное название течений в автомобильном дизайне, существовавших на рубеже пятидесятых и шестидесятых годов XX века.

Плагиат – выдача чужого произведения за своё или незаконное опубликование чужого произведения под своим именем, присвоение авторства.

Повторение – в изобразительном искусстве и дизайне: авторская копия художественного произведения в размере оригинала (иногда меньше его).

Постер, или более привычное для нас – плакат – крупноформатное, изображение, сделанное в рекламных, агитационных, информационных или просветительских целях.

Пресс-волл – представляет собой специальную рекламную конструкцию, с помощью которой выполняется оформление пространства на праздниках, деловых встречах и т.д. Данная конструкция напоминает обычное полотно, натянутое на специальный каркас.

Проект (от лат. projectus, букв. – брошенный вперед) – 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

Проектирование – процесс создания проекта – прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, в том числе и дизайн объекта.

Психо-дизайн – это наука адаптации интерьеров, архитектурных и ландшафтных, а также графических стилистических форм под конкретного человека, его психологические особенности и потребности.

Публишь-арт – так называемый народный (городской) дизайн.

Рекламный дизайн – скорее коммерческое ремесло, основанное больше на достижении прибыли, чем на искусстве.

Средовой дизайн – дизайн архитектурной среды (интерьер-экстерьер), услуги дизайнеров, проектирующих художественные праздники, выставки и т. д.

Стайлинг дизайн – художественная адаптация уже готовой формы (интерьер-экстерьер) или улучшение технической части объекта. В России развивается довольно причудливо.

Стиль – общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания.

Стрит-арт (англ. Street art – уличное искусство) – главным видом стрит арта является граффити, иначе спрей-арт, однако нельзя считать, что стрит-арт это и есть граффити. К стрит-арту также относятся постеры (некоммерческие), трафареты, различные скульптурные инсталляции и другие образцы урбанистического уличного искусства.

Техническая эстетика – отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей.

Тилт-шифт (tilt shift) – жанр фотографии, в котором предметы, пейзажи или люди, снятые в натуральную величину, на фотоотпечатке выглядят более чем миниатюрно.

Фактура (от лат. factura – деление) – осязаемые свойства поверхности художественного произведения, использованные как средство правдивого изображения действительности.

Фирменный стиль – это набор визуальных, вербальных и иных элементов, совокупность которых создает уникальный образ бренда в коммуникациях.

Футуро-дизайн – исторический дизайн и прогностический дизайн будущего.

Эмблема (лат. «*emblema*» – мозаичная работа; произошло от греч. «эмбаллейн» – бросать внутрь) – символическое изображение какого-либо понятия или идеи: например, якорь является символом надежды; «семисвечник» – иудаизма; голубь – символом мира.

Эргономика (Human Factors). Эргономика (от греч. *ergon* работа и *nomos* закон) – научно-прикладная дисциплина, занимающаяся изучением и созданием эффективных систем, управляемых человеком.

Эскиз (франц. *Esquisse* – набросок) – в изобразительном искусстве и дизайне: художественное произведение вспомогательного характера, являющееся подготовительным наброском более крупной работы и воплощающее ее замысел основными композиционными средствами.

Эстамп – оттиск с гравировальной доски. Это то же, что и гравюра на дереве, металле, линолеуме или камне.