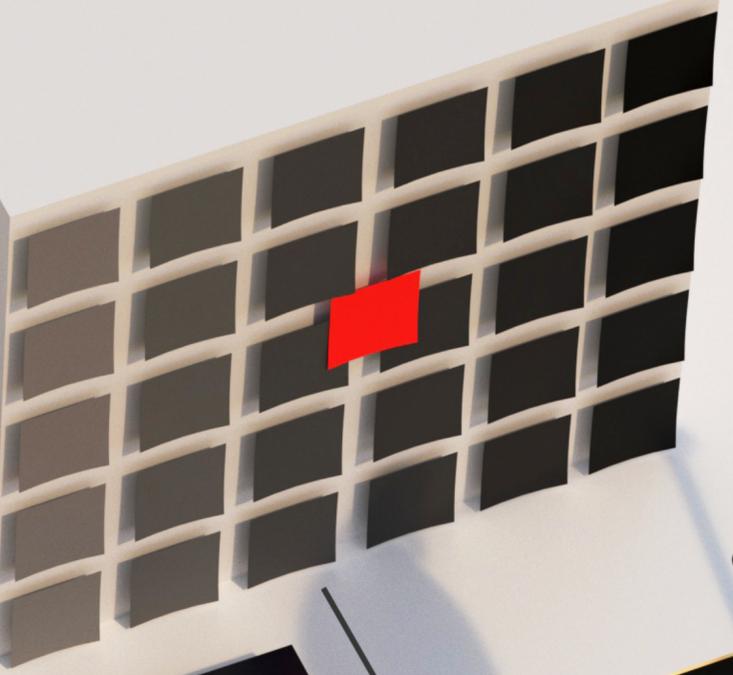
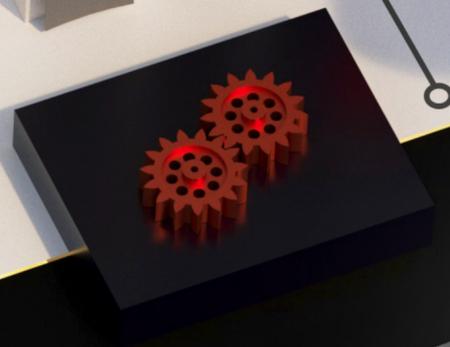
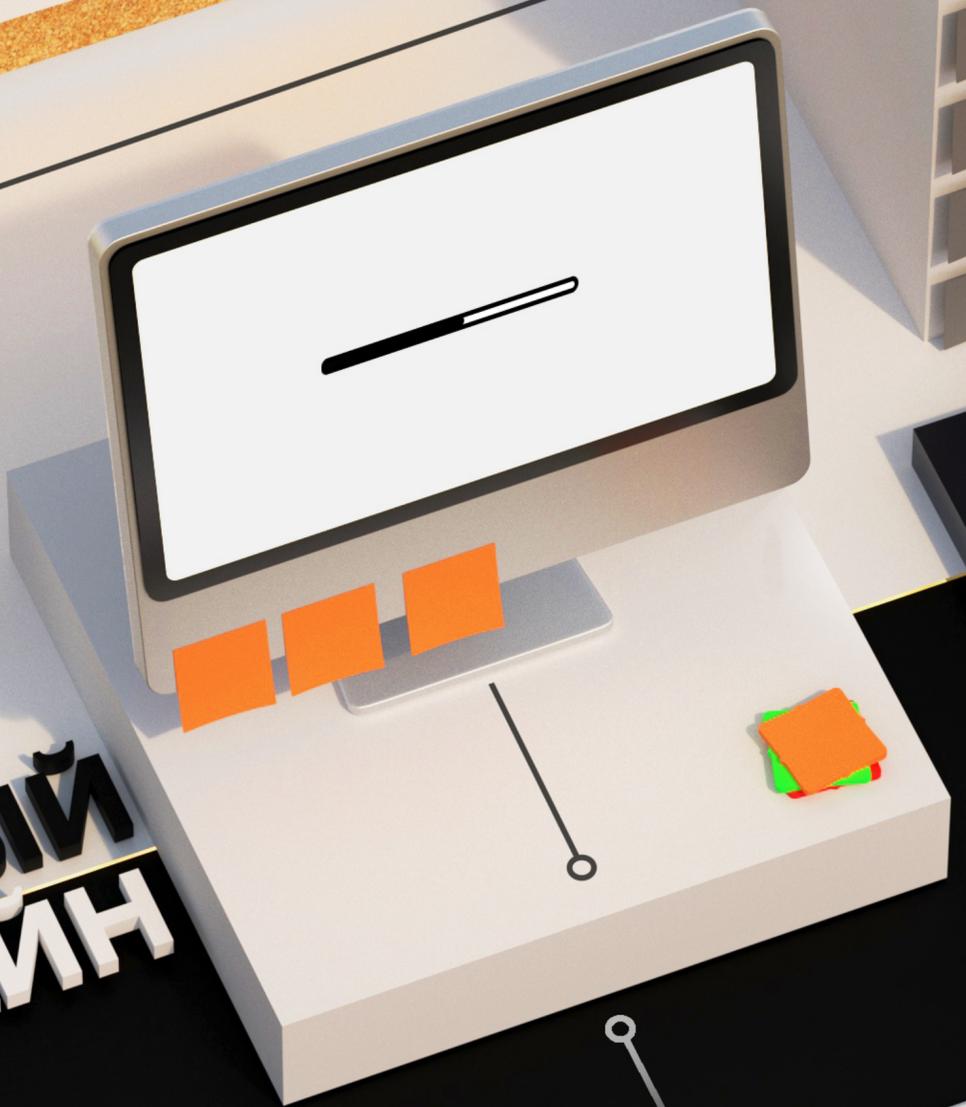
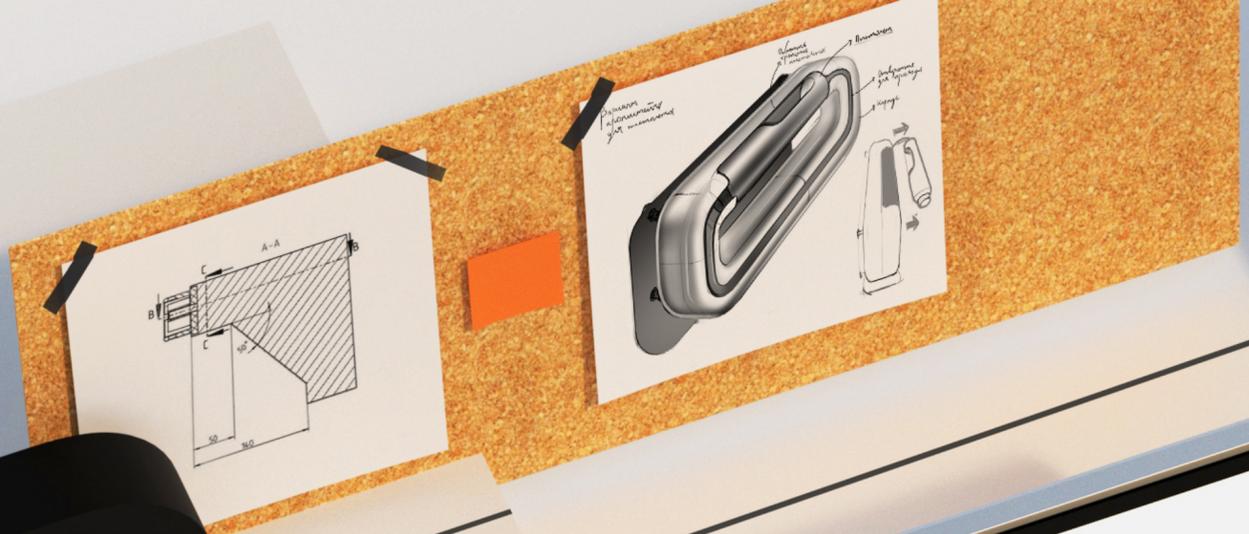
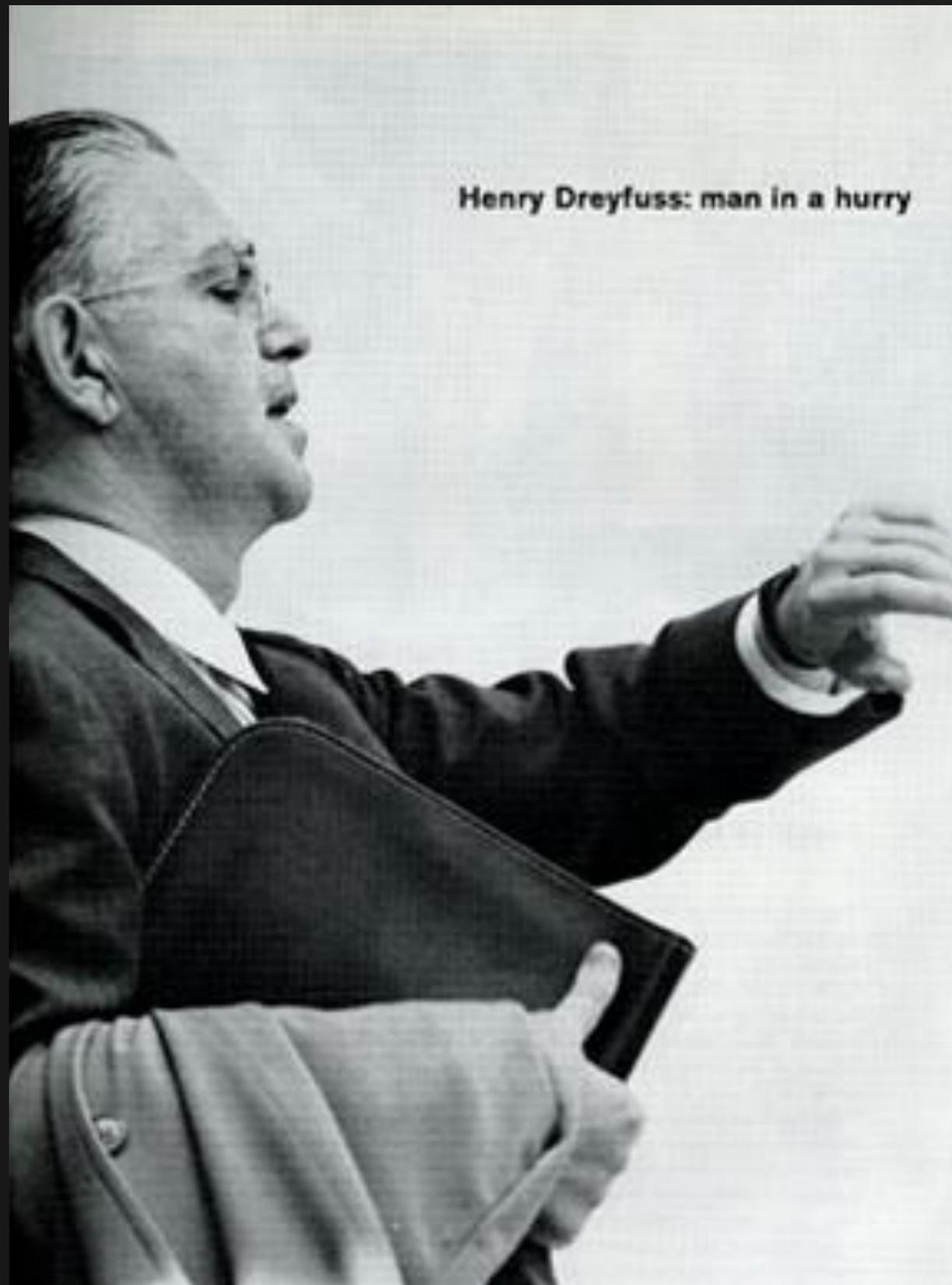


# ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН

# ID





Henry Dreyfuss: man in a hurry

Промышленный дизайнер начал с устранения излишних украшений, его настоящая работа началась, когда он решил разобрать изделие, чтобы увидеть, почему оно тикает, и придумать способ, чтобы оно тикало лучше, – и только после этого улучшить его внешний вид. Он никогда не забывает, что красота всегда поверхностна. В нашем офисе мы многие годы помнили вот о чем: люди будут индивидуально или в массовом порядке использовать то, над чем мы работаем, – на этих вещах будут ездить, сидеть, смотреть на них, говорить в них, включать их, управлять ими и так далее. Если точка контакта между нашей продукцией и людьми станет точкой трения, это значит, что Промышленный Дизайнер потерпел неудачу. Если же, напротив, люди почувствуют себя более защищенными, им станет более комфортно, если они захотят покупать, станут более трудоспособными или более счастливыми, это означает успех дизайнера. Он приступает к этой задаче с отвлеченной, аналитической точки зрения. Он подробно консультируется с производителем, его инженерами, рабочими, персоналом отдела продаж, не упуская из виду те конкретные проблемы, которые могут быть у фирмы в сфере бизнеса или промышленности. Он в чем-то может пойти на компромисс, но твердо отстаивает принципы дизайна, в здравости которых он уверен. Иногда он может потерять клиента, но уважение клиента он теряет редко.

Генри Дрейфус

# История промышленного дизайна

события и продукты

# События и продукты

XVIII в.-1939

## События

Индустриальная  
революция  
XVIII—XIX в.

«Искусства  
и ремёсла»  
Конец XIX в.

Основание  
компании  
«Ford Motor  
Company»  
1903

Новая айдентика  
компании AEG  
1907

Баухаус  
1919-1933

ВХУТЕМАС  
1920-1930

Американские пионеры  
промышленного дизайна  
1930-е

## Продукты

Чугунный мост  
Абрахама Дерби  
1779

Петер Беренс.  
Сотрудничество с AEG.  
Новая концепция дизайна  
электрооборудования  
1907

Выпуск  
Ford Model T  
1908 - 1927

Марсель Брейер  
Стул «Василий»  
1908-1927

Генри Дрейфус  
проект локомотива  
для Нью-Йорской  
железной дороги  
конец 1930-х

Переосмысление  
профессии.  
Поиск  
новых решений  
1939 1941

# События и продукты

1939-2000

## События

Ульмская Школа  
формообразования  
1953-1968

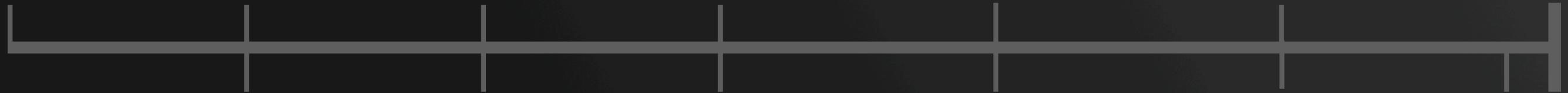
Сотрудничество  
Ульмской Школы с  
компанией Braun

Дитер Рамс  
1932-по сегодняшний  
день

Виктор Паланек  
192 -1998

Основание ВНИИТЭ  
1962

Apple Computer  
1970-e



## Продукты

Кухонный комбайн  
проигрыватель  
Дитер Рамс и  
Ханс Гугелот

Продукты  
компании Braun  
1962-1995

Радиоприемник  
для стран третьего  
мира  
1960-e

Дмитрий Азрикан  
Проект «Электромера»  
1973-1979

Macintosh  
1984

Джонатан Айв.  
iPod  
2000-e

# События и продукты

Преемственность  
формообразования

1958 - 2001

1958



2001



# Промышленный дизайн: многообразиие подходов

# Промышленный дизайн: многообразиие подходов

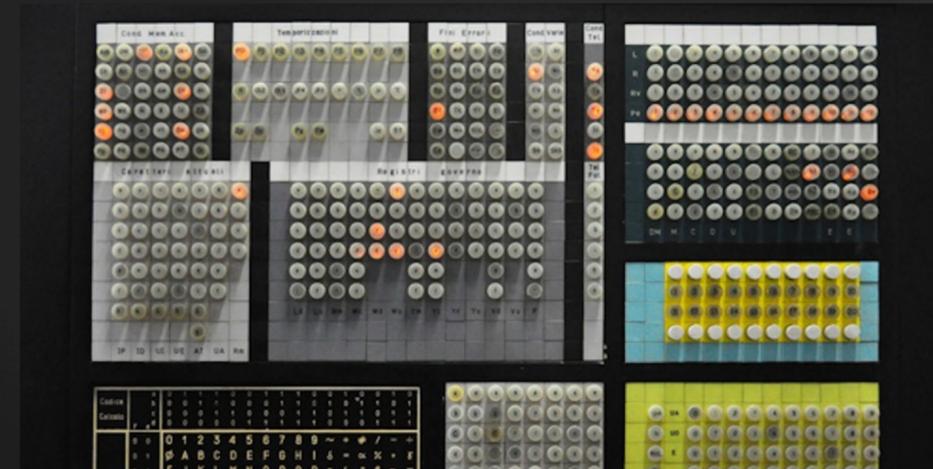
## 1 Виктор Папанек



## 2 Джонатан Айв



## 3 Томас Мальдонадо



## 4 Гарольд Ван Дорен



Дитер Рамс.

## 10 правил хорошего дизайна

**1**

Дизайн должен быть инновационным

**2**

Дизайн должен быть вне времени

**3**

Дизайн должен быть экологически чистым и не должен конфликтовать со средой

**4**

Дизайн должен делать любой продукт удобным

**5**

Дизайн должен делать продукт понятным

**6**

Дизайн должен быть продуманным

**7**

Дизайн должен быть эстетичным

**8**

Дизайн должен быть честным

**9**

Дизайн не должен быть навязчивым

**10**

Чем меньше дизайна, тем лучше

# Исследование

# Исследование: основные вопросы

**Визуальная концепция**

**Изучение методов производства и технологических возможностей**

**Изучение принципов работы**

**Кто является пользователем?**

**Изучение действующего сценарий пользования**

**Создание нового сценарий пользования**

**Изучение аналогов и конкурентов продукта**

**Создание опросных листов**

# Исследование: основные задачи

Изучение методов производства и технологических возможностей



Изучение действующего сценария пользования



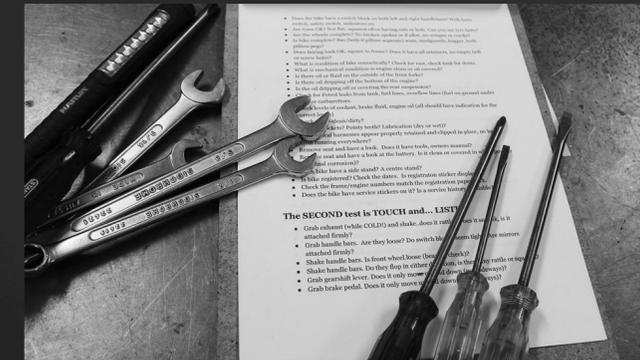
Изучение принципов работы



Кто является пользователем?



Создание опросных листов



Создание нового сценария пользования



Визуальная концепция



Изучение аналогов и продуктов компаний-конкурентов



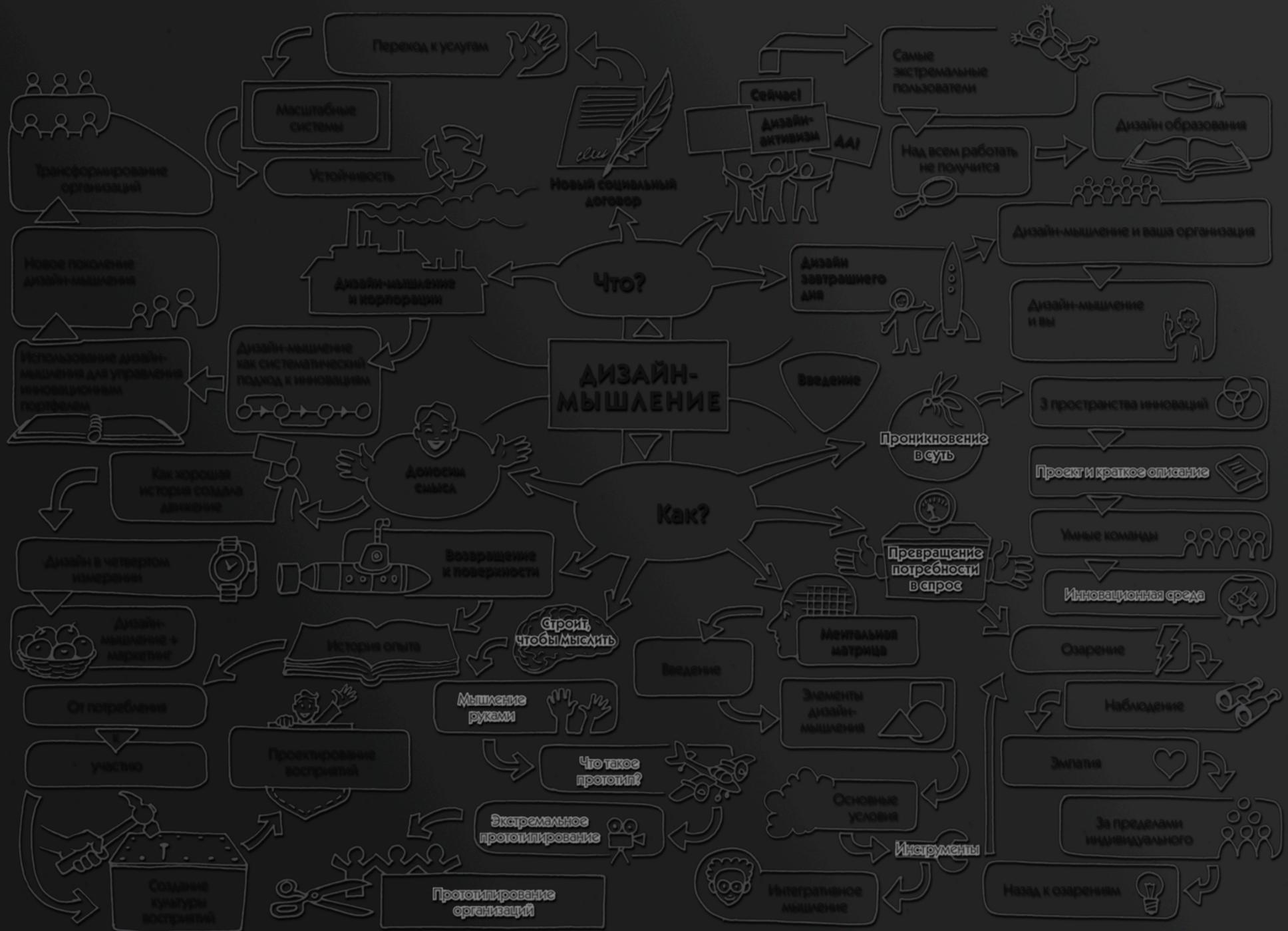
# Исследование: основные правила

**1.**  
**Начало исследования - это коллективное обсуждение проблем, вопросов и задач**

**2.**  
**Важно: подхватывать и развивать идеи участвующих в обсуждении коллег**

**3.**  
**Прототипирование идей на раннем этапе не должно отнимать большого количества времени и сил**

**4.**  
**Проводить исследование не только в стенах офиса или студии**

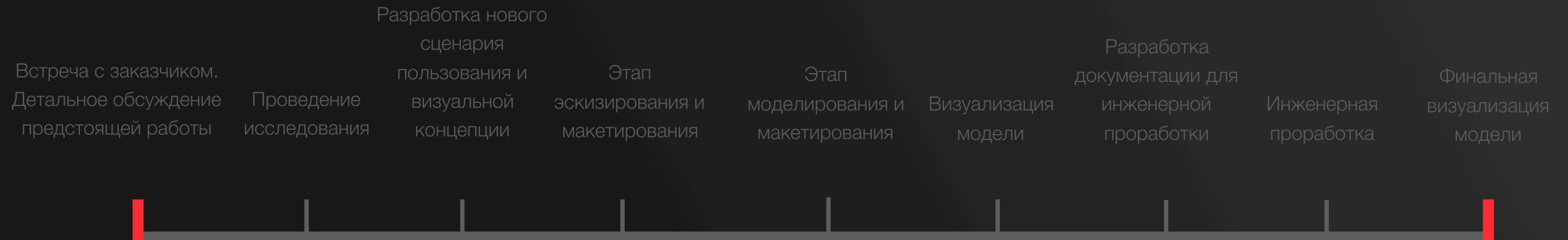


# Исследование: продукт Logitech



# Как строится работа: детали

# Работа над проектом: ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ



# Поезд «Асела Амтрак Экспресс»



# Поезд «Асела Амтрак Экспресс»



# Apple - iPod



# History of iPod



# Программное обеспечение для промышленных дизайнеров



# Важные книги для промышленных дизайнеров

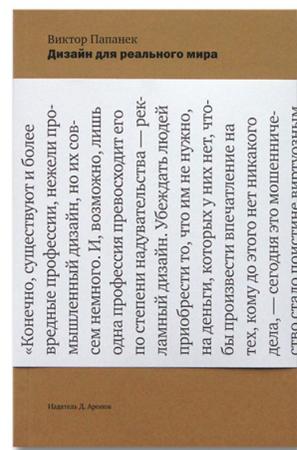
Дизайн-мышление в  
бизнесе  
Тим Браун



Объекты желания:  
дизайн и общество с  
1750 г.  
Адриан Форти



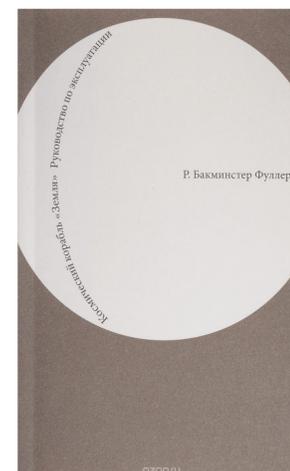
Дизайн для реального  
мира  
Виктор Папанек



Дизайн привычных  
вещей  
Дональд Норман



Космический корабль  
«Земля». Руководство  
по эксплуатации  
Ричард Бакминстер Фуллер



Как стать дизайнером,  
не продав душу  
дьяволу  
Шонесси Адриан



Дизайн в культуре XX  
века: 1945-1990  
Владимир Аронов

