

# Дизайн, веб-дизайн и SEO-оптимизация

## 2 Занятие

Дизайн-мышление. Визуальная коммуникация. Метафора и её эмоции.

# Что рассмотрим на занятии

## Блок №1

### Дизайн-мышление

- Что такое дизайн?
- Кто такой дизайнер?
- Чем он занимается?

# Что рассмотрим на занятии

## Блок №1

### Дизайн-мышление

- Что такое дизайн?
- Кто такой дизайнер?
- Чем он занимается?

## Блок №2

### Визуальная коммуникация

- Что такое айдентика, что такое брендинг, и чем они отличаются друг от друга?
- Айдентика как система. Что входит в айдентику?

# Что рассмотрим на занятии

## Блок №1

### Дизайн-мышление

- Что такое дизайн?
- Кто такой дизайнер?
- Чем он занимается?

## Блок №3

### Референс и мудборд

- Что такое референс? И что такое мудборд?
- Что показывать на мудборде?
- Где искать картинки для мудборда?

## Блок №2

### Визуальная коммуникация

- Что такое айдентика, что такое брендинг, и чем они отличаются друг от друга?
- Айдентика как система. Что входит в айдентику?

# Что рассмотрим на занятии

## Блок №1

### Дизайн-мышление

- Что такое дизайн?
- Кто такой дизайнер?
- Чем он занимается?

## Блок №3

### Референс и мудборд

- Что такое референс? И что такое мудборд?
- Что показывать на мудборде?
- Где искать картинки для мудборда?

## Блок №2

### Визуальная коммуникация

- Что такое айдентика, что такое брендинг, и чем они отличаются друг от друга?
- Айдентика как система. Что входит в айдентику?

## Блок №4

### Метафора и ее эмоция

- Нахождение точной метафоры.
- Проработка характера, ощущения бренда.
- Тренды эмоциональных сообщений 2020

# Дизайн-мышление

Что такое дизайн? Кто такой дизайнер?  
Чем он занимается?

«Дизайн имеет двойственную природу. На первом месте — строгое соответствие назначению создаваемой вещи. На втором — украшение или орнаментирование этой полезной структуры. Слово „дизайн“ для многих связывается чаще всего со вторым, с независимым орнаментом, противопоставленным полезной функции, нежели с единством обеих сторон»



**Ричард Редгрейв**

Редактор Journal of Design,  
английский живописец, теоретик  
искусства, член Королевской  
Академии художеств (19 век)

«В конструируемом костюме сегодняшнего дня, выдвигается основной принцип: удобство и целесообразность. Нет костюма вообще, а есть костюм для какой-нибудь производственной функции. Путь оформления костюма — от задания к его материальному оформлению, от функций, которые должен выполнить костюм как прозодежда, как платье рабочего — к системе его покроя»



### **Варвара Степанова**

Автор принтов, проектировщик производственной одежды, оформитель книг и журналов авангардизма и конструктивизма (20 век)



# Дизайн — это

(дословно с англ.) проект, план, замысел.  
В широком смысле — это связь функции  
и определенной эстетики, решающая проблему;  
это логическое визуальное решение, помогающее  
человеку жить проще, лучше, комфортнее

# Дизайнер — это

инженер смыслов. Художественный конструктор,  
который проектирует эстетические свойства  
продукта; решает социально-технические  
проблемы людей



**Мне нужно попасть  
в Хильдесхайм**



Авторское изображение на скорости 130 км/ч на автобане :)  
Итак, мне нужно попасть в Хильдесхайм. Это мой поворот?



Оригинал-источник: <https://rorocho.livejournal.com/54319.html>  
Это не мой поворот



# Михаил Сизов

Маркетолог Digital-проектов

## КОНТАКТЫ

*[smichaelofficial@gmail.com](mailto:smichaelofficial@gmail.com)*

*[vk.com/mikhailsoffic](https://vk.com/mikhailsoffic)*

*+7 (777) 983 26 98*