

<b>Розділ 1 — Основні принципи</b>	<b>8</b>
Із чого почати	10
Як стимулювати процес	22
Робота в групі	26
Студійне інтерв'ю: <i>Hat-trick Design</i>	38
Вправа: <i>Мапування ідей</i>	40



<b>Розділ 2 — Креативне мислення</b>	<b>42</b>
Стратегії та методи	44
Досліджуємо генерування ідей	62
Студійне інтерв'ю: <i>Сем Вінстон</i>	72
Вправа: <i>Візуальні рівняння</i>	76



<b>Розділ 3 — Аудиторія та контекст</b>	<b>78</b>
Техніки, зумовлені аудиторією	80
Клієнт і конкуренція	88
Конструкція та матеріали	94
Студійне інтерв'ю: <i>Кетрін Гріффітс</i>	102
Вправа: <i>Випадкові поєднання — слова, контекст і колір</i>	104



<b>Розділ 4 — Генерування практичних ідей</b>	<b>106</b>
Робота в студії	108
Робота в середовищі	124
Студійне інтерв'ю: <i>Джеймс Кейп</i>	132
Вправа: <i>Знайти дорогу</i>	134



<b>Розділ 5 — Розвиток ідеї та врахування фактажу</b>	<b>136</b>
Забезпечення фактажу в роботі з ідеями	138
Синтез і розвиток	142
Студійне інтерв'ю: <i>re-shape invent</i>	152
Вправа: <i>Пошук зв'язків</i>	154



<b>Розділ 6 — Застосування</b>	<b>156</b>
Презентація й донесення ідей	158
Працюємо з результатами процесу генерування ідей	178
Студійне інтерв'ю: <i>Salad Creative</i>	182
Вправа: <i>Презентація й класифікація ідей</i>	184



Висновки	186
Бібліографія	188
Показчик	190
Подяки	192

Гарний дизайн починається з гарних ідей, які дизайнер генерує у відповідь на отриманий бриф. Якісне генерування ідей на основі дослідження забезпечить вам спектр потенційних дизайнерських рішень, і це єдиний шлях до вдалих візуальних знахідок. У цій книжці розглянуто методи, до яких може вдаватися дизайнер у генеруванні ідей.

Є багато рівнів генерування ідей: від макро- до мікро-, від мозкового штурму до більш цілеспрямованих, вибіркових і стратегічних схем. Креативне мислення — навичка, яку можна розвивати. І тут ви знайдете різноманітні підходи, теорії та стратегії, які допоможуть вам у цьому.

Саме завдяки розмаїттю технік і підходів, що їх застосовують графічні дизайнери, з'являються нові й інноваційні ідеї та дизайнерські рішення. Ми зокрема розглянемо деякі радше історично зумовлені стратегії, а відповідні практичні вправи допоможуть вам поглянути на них у контексті власної дизайнерської роботи.

Крім того, книжка ознайомить вас із принципами критичного мислення за допомогою авторських текстів і витворів чудових дизайнерів. Тут є й абстрактніші уявлення, пов'язані з генеруванням ідей, і практичні приклади, стратегії, тематичні дослідження та вправи.

Ідеї — основа гарного дизайну. Генерування, добір і розвиток цих ідей — фундаментальні навички графічного дизайнера-практика. Книжка допоможе вам включитися в роботу й генерувати більше ідей та різноманітних цікавих, ефективних і доречних дизайнерських рішень.

#### Альтернатива

##### *The Creative Method*

На насичених ринках із високою конкуренцією доводиться докладати багато зусиль, щоб ваш продукт вирізнявся з-поміж інших. Потужна ідея може стати основою для унікальної торговельної пропозиції. У брифі до цієї упаковки для високоякісного органічного вина завданням було розробити дизайн, про який говоритимуть усі, який неможливо пропустити. Граючи на органічності продукту, назва «Альтернатива» відображає новий погляд на органічну упаковку. Вона органічна в усьому: від вирізьбленого за допомогою лазера коркового дерева до нитки та воску, якими етикетку прикріплено до пляшки; навіть чорнила, якими надруковано зображення, органічні.



## Із чого почати

Є кілька ефективних способів підготуватися до генерування ідей і певні техніки, що дадуть вам змогу отримати від процесу максимум. Якщо міркувати про дизайнерський процес як про подорож, а про ідеї — як про речі, що трапляються вам на шляху, то обдумування маршруту на старті допоможе прокласти цей шлях на карті.

Найважливіше в дизайнерському проекті — і для студента, і для професіонала — зрозуміти бриф. Бриф — життєво необхідний інструмент, який визначає, що ви маєте створити, куди ваш витвір потрапить і хто ним буде користуватися. А ефективне генерування ідей допоможе впоратися з поставленими завданнями. Тут не варто себе надто жорстко обмежувати, лишайтесь відкритими й розглядайте всі варіанти.

У міру розвитку ідей треба постійно повертатися до брифу й міркувати, чи завдяки зробленій роботі ви просунулися вперед. Добре, коли є час на докладний аналіз ідей, але тут слід зважати на параметри проекту. Особливо якщо клієнт платить вам за час — він напевно розраховує, що ви будете шукати й знаходити інноваційні рішення, однак виявлятимете відповідальність і не віддалятиметеся від суті.

Після ознайомлення з брифом відразу беріться до справи! Починати можна з будь-якої частини проекту. Спершу новий проект може здаватися неохопним, тож спробуйте знайти в ньому те, що вас надихає, і почати звідти. Ця книжка стимулюватиме вас підважувати власні погляди та порушувати звичний порядок дій, аби досягати результатів, що значно перевершують сподівання.

### Порада №1 — Просто почніть

Коли важко почати роботу над проектом, дуже допомагають часові обмеження. Оберіть один аспект, визначте собі термін (скажімо, до однієї години) і працюйте — а потім киньте, зробіть перерву й оберіть іншу ділянку для штурму.

### Університет Оксфорд Брукс *Hat-trick Design*

Університет Оксфорд Брукс, непересічний навчальний заклад у Великій Британії, замовив серію графіки, яку планував використати під час перебудови університетського містечка. Зображення можна було побачити видрукуваними — на білбордах, а дещо було втілено у формі скульптур, розташованих на території містечка. Ефективною метафорою діяльності університету було обрано простий символ: «Тут використано символ навчання та зростання — дерево — на позначення досягнень. Кожне дерево було розроблено індивідуально, аби показати розмаїття й масштабність університету. Образ дерева також перегукується з ідеєю вкорінення, створення фундаменту для майбутніх поколінь. Проект буде втілюватися одночасно з перебудовою містечка, і загалом буде розроблено серію з понад 150 різноманітних зображень «дерев», — розповіли представники *Hat-trick*.

## 1 ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ

### Hungry for change

Obesity and malnutrition might seem problems that are worlds apart, but university students who study Applied Health Nutrition at Brunel take a full range of the issues and learn to think about dietary issues as a truly global phenomenon.



### All-rounder

Teaching excellence starts with good teaching. And Brunel has some of the best, so our level of talent and the quality of the Brunel experience. We're also proud to have produced some amazing winners, including a graduate who went on to win a global prize.



### Home sweet home

Brunel is incredibly proud to be an important part of Oxford. And so are our students. Of over 100,000 graduates in the last decade, 80% have returned to Brunel, mostly within 50% of our home counties.



### Engine of the future

Our students are developing the next generation of global leaders and innovators. And we're proud to be part of the future. Our graduates are the engine of the future, and we're proud to be the engine of the future.



### Креативне середовище

Місце, де ви працюєте, мусить бути сприятливим для креативної роботи. Усі працюють по-різному: хтось віддає перевагу чистоті, інші — впорядкованому хаосу. Як би не було впорядковано ваш простір, тут має бути все те, що сприяє продуктивності: засоби для малювання, журнали, книжки, інтернет-зв'язок і перекуски. Коли це все під рукою, немає жодних причин переривати потік творчості.

Аби мати змогу ефективно працювати протягом певного періоду, постарайтеся звести до мінімуму шум та все інше, що може вас відволікати. Уміння зануритися в питання дизайну надзвичайно важливе, і на це потрібен час. Щоб знаходити креативні рішення, ви мусите дізнатися все, що тільки можна, про проект, тож будьте готові до детального дослідження клієнта, контексту та ринку. Ключове тут — наявність простору та інструментів, що дають змогу зробити це все ефективно. Який формат роботи ви б не обрали (із файлами в комп'ютері, із теками та альбомами для ескізів чи з корковими дошками), подбайте про те, щоб матеріали до кожного з проєктів було зібрано в певному місці й чітко відмежовано від решти матеріалів, — адже через недостатню впорядкованість можна змарнувати не одну годину роботи.

#### Розробка корпоративної ідентички

**Dowling Duncan**  
Створення середовища та ситуації, що сприяють креативності, — важлива складова дизайнерського процесу. *Dowling Duncan* представив роботи Номі Бара своєму клієнтові, юридичній фірмі *Coblentz, Patch, Duffy & Bass* із Сан-Франциско, яка потребує нової корпоративної ідентички. Залучення клієнта в такий спосіб включає його в процес, із яким клієнти зазвичай не стикаються.

### Порада №2 — Слухайте барокову музику

Дослідження показали, що барокова музика, наприклад «Пори року» Вівальді, стимулює альфа-активність мозку, що пов'язана з креативністю. Якщо музика допомагає вам думати (чи позбуватися непотрібних думок), скористайтеся з цього. Створення відповідного середовища сприяє креативності — допомагаючи або зосередитися, або забути зайве.



## Стратегії та методи

Є багато головоломок, підказок, ігор, які можуть стимулювати креативне мислення та допомогти в процесі генерування ідей. У цьому розділі буде розглянуто найвідоміші з них.

Не завжди в результаті такої діяльності ви отримуєте вартісні знахідки, але в кожному разі вона допомагає окреслити шляхи та виявити сфери, які варто дослідити. Аби домогтися найкращих результатів, варто застосовувати різні підходи та оцінювати результати з погляду наявності спільних рис і зважаючи, що буде найкориснішим з урахуванням вимог брифу.

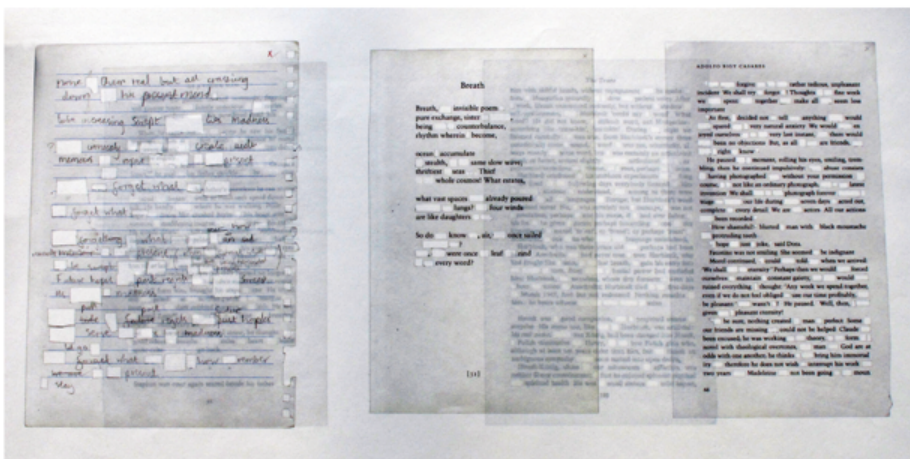
Усі ці методи розроблено для того, аби спонукати вас мислити поза межами своєї зони комфорту та розглядати найрадикальніші рішення для заданого брифу. Деякі ідеї та поняття, до яких ви прийдете, можуть видатися дивними й недоречними відносно початково сформульованих завдань. Але їх теж не варто відкидати — за допомогою синтезу такі знахідки можна раціоналізувати, а подальше опрацювання, можливо, перетворить їх на інноваційні робочі рішення.



### Сирота

#### Сем Вінстон

Для створення цієї мистецької книжки використано сторінки, із яких було зроблено вирізки. Вирізки робилися в межах збирання матеріалу, що стало експериментальною частиною дослідження письма та типографії.

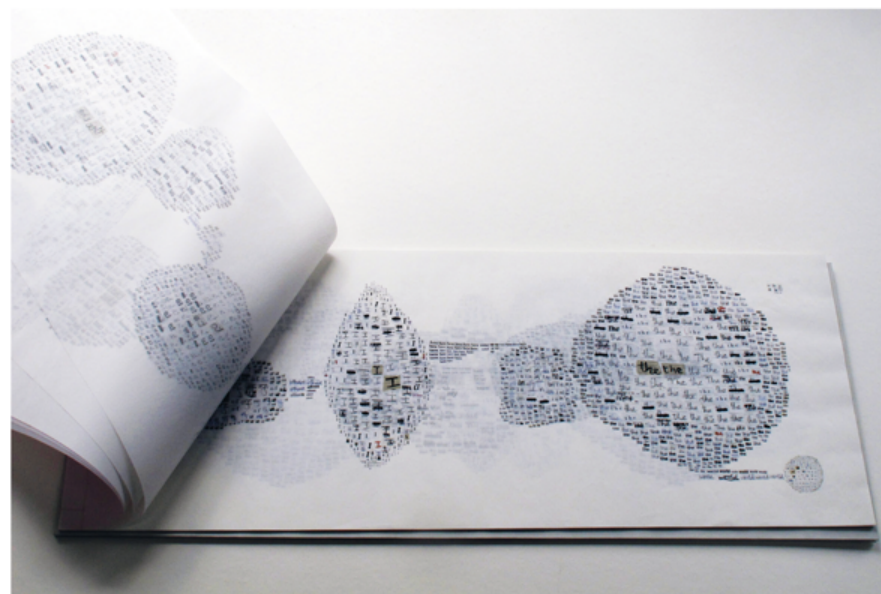
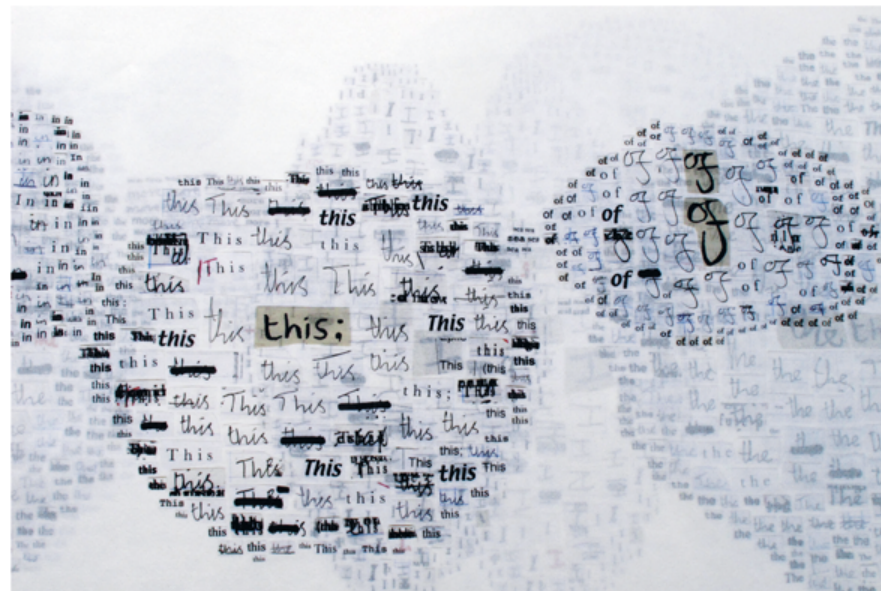




④ Сирота

② Сем Вінстон

Для створення цієї мистецької книжки використано сторінки, із яких було зроблено вирізки. Вирізки робилися в межах збирання матеріалу, що стало експериментальною частиною дослідження письма та типографії.



Купити книгу на сайті [kniga.biz.ua](http://kniga.biz.ua) >>>