

# ТЕХНОЛОГІЇ

**10 клас**

**ПІДРУЧНИК**

Рекомендовано

Міністерством освіти і науки України

Автори:

О. М. Коберник — керівник авторського колективу.

А. І. Терещук — загальна редакція.

О. Г. Гервас

О. Б. Авраменко

С. М. Ящук

В. В. Бербец

## ВІД АВТОРІВ

Вивчення технологій у 10-му класі спрямоване на підготовку молодої людини до вступу в доросле життя, що потребує не лише наявності знань із тих наук, які вивчались упродовж усіх шкільних років, а й умінь та здатності використовувати такі знання на практиці, самостійно вирішувати нестандартні життєві проблеми. Звісно, передбачити всі труднощі, які можуть з'явитися на шляху до омріяної професії виробничої або соціальної сфери, неможливо. Проте з упевненістю можемо сказати, що для того, щоб стати професіоналом і не лише знайти улюблену справу, а й бути успішним і мати можливість особистісного зростання впродовж усього життя, потрібно навчитись творчо підходити до розв'язання будь-якого завдання. Науковцями доведено, що людина може працювати творчо незалежно від обраної професії чи виду діяльності і, що найголовніше, цьому можна навчитись. Від себе лише додамо, що в цій справі слід зважати на сучасні технології.

Йдеться насамперед про інформаційні технології, які дають змогу накопичувати і швидко аналізувати великі обсяги інформації.

Важливо також навчитись бачити проблему в тій галузі, яка вас зацікавила, визначати завдання і планувати роботу з метою досягнення визначених цілей. Така діяльність потребує не лише знань, а й умінь, переважно критичного і творчого мислення. Таку діяльність людини називають проектною.

Проектна діяльність передусім пронизує всі галузі сучасного виробництва — від проектування технологічного процесу до створення власне цілого виробництва будь-яких технічних об'єктів. Вона є необхідною умовою для ефективного функціонування як окремого підприємства з випуску матеріальної продукції, так і фахівців сфери обслуговування (туризм, побут, бізнес, наука, мистецтво, політика тощо).

Уміння планувати власну діяльність, самостійно визначати завдання на основі аналізу здобутої інформації та реалізовувати заплановане, одержуючи реальний практичний результат, — є передумовою вашого професійного успіху й особистісного зростання.

З огляду на вищесказане, основна ідея відбору змісту і побудови структури підручника полягає в тому, що поданий тут теоретичний матеріал стосується проектної діяльності і, за логікою викладення, в загальних рисах відповідає процесу створення творчого проекту.

Технології проектування — основа для створення будь-якого виробу — постійно вдосконалюються. Звісно, врахувати і розкрити в одній книзі всі інновації, що стосуються проектних технологій, практично неможливо. Автори спробували розкрити уніфікований зміст проектної діяльності, адаптований до шкільної практики й орієнтований на особистість учня. Матеріал підручника ознайомить вас із застосуванням інформаційних технологій у проектній діяльності, зі світом дизайну, з особливостями економічного й маркетингового обґрунтування проекту.

Сподіваємося, що знання, якими ви оволодієте в процесі вивчення цього предмета, знадобляться у вашій майбутній професійній діяльності.

Бажаємо вам у цьому найкращих успіхів!

#### *Умовні позначення:*



Основні поняття



Визначення, правило



Питання для самоперевірки чи обговорення



Практичні завдання

# ПРОЕКТУВАННЯ ЯК СКЛАДОВА СУЧАСНОГО ВИРОБНИЦТВА І ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ ЛЮДИНИ

## 1. Загальні основи проектування у виробничій діяльності людини. Види проектів



*Основні поняття: проект, проектування, проектно-технологічна діяльність, виробничий проект, навчальний проект.*

### 1.1. ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ОСОБЛИВИЙ ВИД ДІЯЛЬНОСТІ

Проектування не є принципово новим видом людської діяльності. Творчі відкриття винахідника чи науковця, створення архітектурних споруд чи художніх творів — це прояв творчості і водночас проектування в певній галузі людської діяльності. Будівництво єгипетських пірамід, зведення Великої Китайської стіни — це ті проекти, що свого часу були не менш значущими, ніж сучасний проект автомобіля без двигуна внутрішнього згоряння (рис. 1).

Проектування як особливий вид діяльності формується на початку ХХ століття і пов'язане насамперед з діяльністю креслярів, необхідністю особливо точного перенесення задуму інженера чи винахідника у вигляді графічного зображення для передавання його виконавцям на виробництві. Однак поступово таку діяльність пов'язують з науково-технічними розрахунками на кресленнях основних параметрів майбутньої технічної системи, її попереднім дослідженням.

Нині проектна діяльність виходить далеко за межі сучасного виробництва і тісно пов'язана з науковою, мистецькою, політичною та суспільною діяльністю людини. Розроблення й упровадження медичних препаратів, спорудження спортивних комплексів, проведення виборчої кампанії мають низку спільних ознак, що характеризують їх як проекти. Це, зокрема, такі ознаки:

- вирішення певної проблеми;
- спрямованість на досягнення конкретної мети;
- взаємопов'язані дії, що ведуть до кінцевого результату;

- діяльність, пов'язана з плануванням;
- наявність певного бюджету (фінансового, матеріального тощо);
- суб'єктивна чи об'єктивна новизна, унікальність і неповторність.



**Рис. 1.**  
Проекти минулого і сучасності

## 1.2. ОСНОВНІ РИСИ ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Проект починається з творчого задуму чи певної ідеї щось практично втілити в життя. Наприклад, у вас з'являється задум вступити до одного з престижних вищих навчальних закладів нашої країни. Які ваші подальші дії? Так, може бути кілька варіантів — від обговорення цієї ідеї з батьками до визначення проблемних для вас запитань і відповідного пошуку потрібної інформації. Проте згодом ви обов'язково складете план дій для реалізації задуму. Взагалі будь-який проект — це спочатку ідея чи задум, і лише потім — план реалізації та власне практична реалізація.

Досить часто проект пов'язують із вирішенням певної проблеми. Проект як проблема може зумовити таку ситуацію творчості, в якій дизайнер

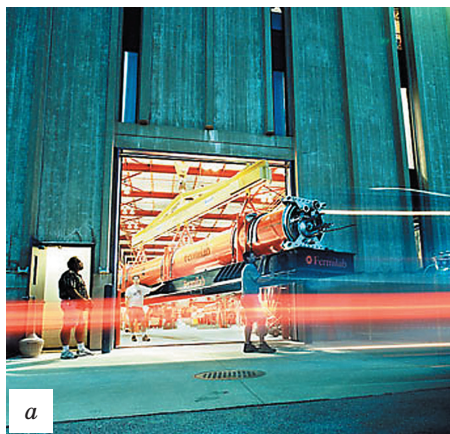


**Рис. 2.**  
Унікальні розв'язки  
звичайних речей

намагається віднайти нове нестандартне рішення, щоб отримати шанс натрапити на щось інше, позбавлене усталених стереотипів чи загальноприйнятих правил. Тоді проект набуває фантастичних або незвичних форм і конструкцій (рис. 2).

Вирішення проблеми передбачає, з одного боку, обґрунтування її актуальності, а з іншого — використання сукупності різноманітних методів дослідження, експериментальну перевірку можливих способів її вирішення, винайдення нових технологій для реалізації проекту. Тут можна навести найвідоміші світові проекти сучасності, в основу яких покладено певну проблему. Серед них — створення лазерного термоядерного реактора (National Ignition Facility (NIF), Лівермор, Каліфорнія,

США). Проблема, яку має розв'язати NIF, — одержання дешевої енергії. Ідея проекту полягає в тому, що 192 надпотужні лазери, націлені в одну точку, мають згенерувати спалах світла у 500 терават (для порівняння це приблизно 5 трильйонів ламп розжарювання). Спалах, однак, має бути миттєвим — мільярдні частки секунди. Усе це потрібно для того, щоб спровокувати термоядерну реакцію всередині золотого «наперстка» об'ємом з горошину, куди закачають дейтерій із тритієм. Науковці вважають, що в майбутньому така реакція стане найдешевшим джерелом енергії. Бюджет проекту становить близько 4 мільярдів доларів США. Експериментальну установку склали в березні 2009 року, а перших експериментальних результатів очікують у 2010 році (рис. 3, а).



Інший проект, завдяки якому намагаються вирішити ще одну глобальну проблему, — загальний перепис білків людини (офіційна назва Human Proteome — «Протеом

Рис. 3.  
Науково-дослідні проекти





людини»). Завдання, що лежить в основі проекту, — це створення принципово нових засобів лікування та діагностики хвороб. Цей проект цікавий тим, що він реалізується в лабораторіях практично всіх країн світу. Ідея полягає в тому, щоб скласти списки всіх білків людського організму. Крім того, необхідно не лише з'ясувати, з яких амінокислот складається білок, а й які функції він виконує. Ось тут і криється «ключ» до створення, як вважають дослідники, принципово нової медицини, яка надзвичайно швидко і якісно діагностуватиме будь-яку хворобу та максимально ефективно її вилікуватиме. Скоординувати наукові групи, що працюють над цією проблемою, намагається міжнародна Організація протеому людини — Human Proteome Organization (HUPO). Особливий акцент вони роблять на білках головного мозку, крові та печінки (рис. 3, б).

А ось інший приклад, коли дизайнери Німеччини (дизайнерська фірма «ZweitSinn») долучаються до участі у вирішенні проблем екології через виготовлення меблів. Щорічно в Німеччині викидають близько 7 тонн використаних меблів. Працівники фірми вирішили, що вторинна сировина — це недорогий матеріал і водночас екологічно безпечно виробництво. Адже відомо, що під час виготовлення кожного кілограма дощок в атмосферу потрапляє понад 350 грамів  $\text{CO}_2$ , інакше кажучи, виготовлення меблів «ZweitSinn» стоїть на заводі викидам вуглекислого газу в повітря. У своєму каталозі фірма вказує у кожній позиції, від якої кількості грамів  $\text{CO}_2$  вбереже землю використання цієї продукції із вторинної сировини. Наприклад, крісло «Pixelstar» — 11 кг, модуль-полиці «Frank» — 2 кг, ліжко «Horizont» — 158 кг тощо (рис. 4).

Проблема може мати й інший характер, що наближає її до завдань естетизації навколишнього середовища. Так, однією з дизайнерських компаній було запропоновано поліпшити вигляд службових приміщень за допомогою зміни форми та оздоблення вогнегасників.

Отже, проект може розв'язувати певну проблему, практичне завдання, і власне зміст проблеми та відповідні завдання визначатимуть не лише можливі способи їх розв'язання, а й практичний результат, який одержують у процесі реалізації проекту.

Результатом проектної діяльності може бути не лише створення матеріального продукту, а й означення його в певній знаковій формі — у вигляді текстів, креслень, графіків, моделей у пам'яті ЕОМ і т. д.

Разом з тим результат проекту, наприклад у конструкторській діяльності, має бути обов'язково реалізованим у вигляді дослідного зразка, за допомогою якого уточнюються розрахунки, наведені у змісті проекту, а також конструктивно-технічні характеристики об'єкта проектування чи технічної системи.



**Рис. 4.**  
Мебелні вироби дизайнерів «Zweigitt» (Німеччина)



Отже, підсумуємо. **Проект** (від лат. *proect* — «кинутий уперед задум») — це сукупність певних дій, документів, попередніх текстів, задум чи план створення матеріального об'єкта, предмета, різного роду теоретичних продуктів. Проект неможливо створити й реалізувати без творчої діяльності.

Поняття **проект** усе частіше вживається в загальнонауковому значенні, оскільки в ширшому його розумінні це — обґрунтоване конструювання системи параметрів майбутнього об'єкта, процесу чи явища в поєднанні зі способами його досягнення.

Саме таке багатогранне тлумачення проекту відкриває широкі можливості для його використання в різних сферах наукових досліджень, виробництва і життєдіяльності людини.



Діяльність, під час якої обґрунтовується й розробляється проект, називається **проектуюванням**. Проектування як творча, інноваційна діяльність завжди націлене на створення якісно нового продукту, що має суттєве значення чи для людини, чи для суспільства.

Як свідчать вищенаведені приклади, проектування спрямоване на здобуття певного результату в заданий проміжок часу і може бути реалізоване за наявності певних ресурсів (матеріальних, людських, фінансових). Тому невід'ємною умовою виконання проекту є наявність у його структурі бюджету, який відповідає видам запланованих робіт, використовуваних матеріалів, інструментів, термінам виконання.

Щоб досягти мети проектування, необхідно комплексно забезпечити умови для здійснення таких взаємопов'язаних цілей проектування:

- соціально-економічна ефективність;
- соціальна інтегрованість;
- соціально-організаційна керованість;
- суспільна активність.

Основний зміст проектування полягає в обґрунтуванні сукупності засобів, що допомагають розв'язати поставлені завдання і проблеми, досягти визначеної мети. Ці засоби фіксуються у двох формах: як система параметрів проектованого об'єкта та їхніх кількісних показників; як сукупність конкретних заходів, що забезпечують реалізацію проектованих показників та якісних характеристик майбутнього об'єкта.

Потрібно розмежовувати такі поняття, як проектування і конструювання. Процес проектування включає конструювання, яке полягає в

розробленні конструкції, детальної схеми виготовлення задуманого об'єкта і робочих креслень усіх деталей та окремих частин виробу. Проектування полягає не лише в конструюванні, а й у плановій діяльності, обґрунтуванні такого плану та корекції одержаних результатів.

Проектна діяльність нині пронизує всі сфери функціонування традиційного промислового підприємства: у маркетингу — це проекти маркетингових досліджень, рекламних акцій, виведення на ринок нових продуктів, одержання нових ринків збуту; у дослідно-конструкторських підрозділах — це проекти нових продуктів, технологій; у виробництві — проекти серійного випуску нової продукції, технічного переоснащення, впровадження нових технологій; у торговельному бізнесі — проекти з масової реалізації продукції тощо.

Проекти на підприємствах та в інших галузях виконуються упродовж певного проміжку часу і мають більш-менш чітко окреслені початок і завершення. Під час виконання проекту значні зусилля спрямовані саме на те, щоб його було завершено в заплановані строки, і він вважається завершеним, коли досягнуті його основні цілі. А в цьому допомагають різноманітні схеми, графіки, в яких зазначається час початку і завершення робіт, передбачених проектом.

В умовах промислового виробництва розрізняють проектування «внутрішнє» і «зовнішнє». Перший вид проектування пов'язаний зі створенням креслярських зображень, проектної документації (технічного та робочого проектів), які є основними документами для виготовлення технічної системи на виробництві. Другий вид сучасного проектування («зовнішнє») спрямований на вироблення загальної ідеї, її дослідження за допомогою теоретичних засобів, розроблених у відповідній технічній науці.

Проекти — це певною мірою неповторні й одноразові заходи. Водночас рівень унікальності може значно коливатися залежно від особливостей проекту. Скажімо, якщо йдеться про зведення стандартного будинку за програмою житлової забудови, то рівень унікальності цього проекту низький. Базові елементи кожного будинку ідентичні решті будівель, які вже зведено. Проте унікальність може виявлятися у плануванні та використанні ландшафту місцевості, де здійснюють забудову, у розміщенні будівель і т. ін.

З іншого боку, якщо спеціалісти розробляють операційну систему комп'ютера нового покоління, вони, певна річ, мають справу з досить унікальними завданнями, бо працюють над тим, що було недосяжним для попередніх інформаційних систем. Оскільки досвід минулих розробок може лише в загальних рисах підказати їм, чого слід очікувати від цього проекту, то цього разу йдеться про ризик і невизначеність.



*Отже, можна зробити висновок, що проектування — це діяльність, за якої матеріальні, фінансові та людські ресурси організовано новаторським шляхом для виконання унікальної роботи з обмеженнями у витратах і строках виконання, щоб досягти позитивних змін, визначених кількісними та якісними параметрами.*

Здійснювати таку організацію починають з мети проекту й безпосереднього обґрунтування власне проблеми чи ідеї, яку реалізують у майбутньому. Обґрунтування здійснюють на основі собівартості проекту та витрат часу для виконання відповідних робіт. Якщо ці показники є високими у фінансовому еквіваленті (проект занадто дорогий), то повертаються до мети і завдань, щоб переглянути ідею чи творчий задум. Зв'язок між метою й основними параметрами проекту показано на рис. 5.



**Рис. 5.**  
Зв'язок між метою і собівартістю та строками реалізації проекту

### 1.3. КЛАСИФІКАЦІЯ ПРОЕКТІВ

Наведемо класифікацію проектів, які ви можете виконувати самостійно або під керівництвом учителя.

#### 1. За домінуючою діяльністю:

**Дослідницькі проекти.** Під час виконання цього проекту необхідно структурувати його за логікою наукового дослідження, аргументувати його актуальність чи актуальність проблеми, яка досліджується в проекті, чітко визначити об'єкт і предмет дослідження, визначити цілі та завдання роботи над проектом, сформулювати гіпотезу (припущення) дослідження, визначити методи дослідження та джерела інформації, скласти план вирішення проблеми, засвоїти чи визначити нове знання дослідним шляхом, обговорити одержані результати, констатувати спектр нових проблем для подальшого дослідження.

Дослідницькі проекти розробляються і здійснюються за логікою реального наукового дослідження і найуспішніше можуть бути проведені на прикладі вивчення основ агропромислового виробництва (дослідження, пов'язані з вирощуванням сільськогосподарських культур).

**Практико-орієнтовані проекти.** Особливістю цього проекту є чітко визначений практичний результат, якого досягають його учасники, — виготовлення практично значущого продукту, що має практичне значення для учасників проекту і може бути корисним для вирішення проблем школи тощо. Він орієнтований на їхні соціальні інтереси (документ, рекомендації, проект шкільного саду). Проект передбачає складання сценарію всієї діяльності його учасників з визначенням функцій кожного з них. Особливо важливою є організація координаційної роботи у формі поетапних обговорень та презентації отриманих результатів і можливих засобів їх упровадження у практику.

**Інформаційні проекти** — спрямовані на збір інформації про який-небудь об'єкт, на ознайомлення учасників проекту з цією інформацією, її аналіз і узагальнення. Ці проекти вимагають добре продуманої структури, можливості систематичної корекції в ході роботи над проектом. Структуру цього проекту можна позначити так: мета проекту, його актуальність, методи отримання (літературні джерела, засоби масової інформації, бази даних, Інтернет) та обробки інформації (її аналіз, узагальнення, зіставлення з відомими фактами, аргументовані висновки), результат (стаття, реферат, відеофільм). Такі проекти можуть бути частиною будь-якого іншого проекту.

**Творчі проекти**, які не мають детально опрацьованої структури спільної діяльності учасників. Структура і процес реалізації запланова-

них робіт у такому проекті підпорядковуються кінцевому результату, прийнятій групою логіці спільної діяльності, інтересам учасників проекту. Виконавці заздалегідь домовляються про заплановані результати і форму їх подання — звіт, реферат, відеофільм тощо.

**2. За галуззю виконання:**

*предметні* — виконуються в рамках одного навчального предмета;

*інтегровані*, у процесі виконання яких використовуються знання з інших дисциплін.

**3. За змістом:** інтелектуальні, матеріальні, екологічні, сервісні, комплексні.

**4. За складом учасників:** учні одного класу, однієї школи, міста, регіону, країни, різних країн світу.

**5. За кількістю учасників:** індивідуальні, групові й колективні (у разі виконання групових і колективних проектів між учнями розподіляються обов'язки та визначається відповідальність кожного за виконання проекту в цілому).



**ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ**

1. Що таке проект? Наведіть відомі вам приклади проектів.
2. Чи є серед наведених вами прикладів проекти наукові? соціальні? політичні?
3. Опишіть основні ознаки проектної діяльності.
4. Чим відрізняється проектування від конструювання?
5. Як класифікують проекти?

## 2. Етапи та стадії виробничого і навчального проектування



*Основні поняття: технічне завдання, технічна пропозиція, ескізний проект, технічний проект, робоча документація, етапи проектно-технологічної діяльності*

### 2.1. РУШІЙНІ СИЛИ РОЗВИТКУ СУСПІЛЬСТВА І ВИРОБНИЦТВА

Якщо простежити основні етапи історії суспільства, то нескладно помітити, що рушійною силою його розвитку є вдосконалення знарядь праці (рис. 6).



**Рис. 6.**  
Від ремесла до серійного виробництва — шлях упродовж століть



Це пояснюється тим, що людина завжди прагнула змінити на краще предметний світ речей, зробити його прогресивнішим і комфортнішим. Крім того, предмети та об'єкти, що нас оточують, обов'язково мають певні недоліки, а це дає винахідникам привід постійно їх удосконалювати.

Удосконалення знарядь праці — це не лише їх конструктивна модернізація, а й налагодження досконаліших виробничих відносин, утворення нових форм організації виробничої діяльності людини тощо. Так, ремісник виготовляє певну річ утилітарного призначення від творчого задуму до його втілення в конкретний продукт. Згодом він об'єднується з іншими ремісниками для одержання більшого прибутку від своєї діяльності, що зумовлює спеціалізацію виробництва — кожен учасник такого процесу виконує лише певну операцію.

Спеціалізація виробництва вдосконалює кожен технологічну ланку, створює й розвиває загалом виробничий процес. Згодом, крім окремого технологічного процесу створення певного продукту, формується виробничий процес, який складається із сукупності технологічних. У ході такого генезису виробничої діяльності вдосконалюється і планова діяльність, тобто виробництво спеціалізується в тій його частині, де здійснюється проектування і конструювання виробів. Будь-яке сучасне виробництво має відділ, який проектує і відповідно прогнозує його виробничу діяльність. Потрібно зазначити, що виробництво характеризується постійними змінами, спрямованими на вдосконалення його технологічних процесів.



***Постійний розвиток і вдосконалення виробництва — необхідна умова його існування, і саме проектування чи проектна технологія є рушійною силою його розвитку і вдосконалення.***

Перш ніж визначити етапи проектування, розглянемо структуру виробничого проектування.

Як ми вже з'ясували, різноманітні речі, машини, архітектурні споруди тощо створюються по-різному. І для кожного конкретного випадку процес створення має індивідуальну структуру чи етапи проектування. До суб'єктивних обставин, що впливають на етапи і процеси проектування, відносять накопичені на конкретний момент наукові відомості в певній галузі знань, особливості матеріально-технічного оснащення проектних робіт, вимоги економіки, визначені строки виконання експериментального зразка і т. д.

Разом з тим індивідуальні відмінності в організації процесу створення проекту не повинні впливати на основні принципи й етапи проектної технології.

## 2.2. ЕТАПИ ВИРОБНИЧОГО ПРОЕКТУВАННЯ

Нині методика створення й відповідні етапи проектування в умовах серійного виробництва зазнають значного впливу з боку зарубіжного досвіду дизайнерських розробок. Наприклад, у всьому світі дизайнери дедалі більше використовують інформаційні технології на стадії формотворення виробу, яке зазвичай було обмежене лише традиційним креслярським способом. Так, ще зовсім недавно можливість перенесення креслення з паперу на екран комп'ютера порівнювалась із новим відкриттям у проектуванні (рис. 7). Наступним кроком стала поява технології 3D, або проектування об'єкта у тривимірному просторі.



Рис. 7.

Перенесення креслення з паперу на екран комп'ютера стало новим етапом у проектуванні

Вже сьогодні світові технології виробничого проектування вступають у нову фазу — так зване цифрове моделювання, коли об'єкт на екрані комп'ютера не лише зображується, а й віртуально функціонує, як це має відбуватись у реальному житті. Тому якщо наразі описати найсучасніший спосіб проектування, завтра він може опинитись уже в архівах майбутнього виробництва. Щоб уникнути цього, розглянемо етапи проектування лише в загальних рисах, які тією чи іншою мірою можуть наповнюватись сучасними інформаційними або іншими провідними технологіями майбутнього.

Процес проектування виробів в умовах виробництва складається з таких основних етапів:

- дослідження та складання завдань проекту;
- художньо-конструкторський пошук;
- ескізний проект;
- складання конструкторської документації.

**Дослідження та складання завдань проекту.** На цьому етапі досліджується проблема (товару чи послуги), над якою працюватиме творчий колектив. Нині фірми використовують найпоширенішу форму здійснення проектних робіт — так звані цільові програми, які передбачають створення творчих дизайнерських команд. Вони мають визнаного лідера та обов'язково включають кількох спеціалістів, здатних генерувати ідеї з найважливіших сфер інноваційної діяльності (ринок, техніка, менеджмент). Організаційна структура, склад фахівців і вимоги до керівника проекту визначаються рівнем інноваційного рішення у створюваному продукті чи процесі, а також певним терміном завершення роботи.

Вивчаючи інформацію стосовно проекту, з'ясовують або визначають самостійно всі вимоги до об'єкта проектування. Вся зібрана інформація про майбутній об'єкт виробу аналізується з позицій зручності, технологічності, економічності та естетичності. Етап завершується складанням науково обґрунтованих вимог до виробу, відповідних проектних характеристик. На основі виконаної роботи складають технічне завдання.

**Художньо-конструкторський пошук.** На цьому етапі створюються початкові творчі ідеї у вигляді ескізних і графічних форм або в об'ємному вигляді — макетів. Графічна частина розробляється на основі технічного завдання й відповідних нормативних документів (ДЕСТів, нормалей). Ескізи промислових виробів створюють, починаючи з принципової схеми і завершуючи графічною розробкою окремих деталей, а потім — виробу в цілому. На цьому етапі ескізи (певної кількості) можуть відображати ідею проекту загалом, зображувати окремі вузли із прорисовуванням окремих фрагментів деталей виробу, мати вигляд компонувальних схем. Спочатку ескізи виконуються без дотримання масштабу, оскільки на цьому етапі перевіряються різні напрямки вибору форми і конструкції майбутнього виробу, а вже потім — уточнюються через креслення з дотриманням масштабу та вимог ЕСКД (Єдиної системи конструкторської документації).

Ескізи конструктивних елементів виробів розробляють з урахуванням вимог міцності, жорсткості конструкції, а також вимог стійкості, зважаючи на максимальні габаритні відхилення у процесі експлуатації.

Наприклад, для меблевого виробництва такими габаритними відхиленнями вважають перекидання стола, шафи під час висування ящиків або відкривання дверцят тощо.

Особливе місце на цьому етапі має метод макетування майбутнього виробу. В умовах виробництва дедалі більше використовують інформаційні технології, про що ми згадували на початку цього параграфа. Макетування за допомогою комп'ютерних технологій використовують для того, щоб остаточно визначити компоновальні варіанти, з'ясувати об'ємно-просторові пропорції тощо. Однак більшість сучасних підприємств, крім віртуального макетування, використовує традиційне виготовлення матеріальних макетів з метою найреальнішого відтворення об'єкта проектування, особливо щодо кольорового вирішення. Якщо йдеться про створення зразків меблевих виробів, то виготовлення макета дає змогу з'ясувати реальні співвідношення дослідного зразка і розмірів людини чи тих речей, з якими буде взаємодіяти (функціонувати) виріб.

На цьому етапі дизайнери також іноді використовують клаузуру, хоча її більше застосовують з навчальною метою. Клаузура може виконуватись на папері з використанням різноманітних зображувальних засобів. Про використання клаузури ми говоритимемо докладніше в наступних параграфах цього посібника.

**Ескізний проект** — це остаточно творча пропозиція конструктора чи дизайнера, яка повністю відображає характеристики виробу. Це також графічна частина проекту, яка складається з головного планшета, де зазначають тему проекту, варіанти планування чи форми виробу. До графічної частини також виготовляють ортогональні вигляди виробу, його перспективне зображення, зображення макета виробу чи інтер'єру, розрізи вузлів, схеми компоновок, номенклатурні креслення, пояснювальну записку.

**Ортогональні вигляди виробу** — це головний фасад усієї конструкції, вигляди збоку, які дають уявлення про розмірні, колірні та фактурні особливості об'єкта проектування.

**Розріз** — умовне зображення предмета, розділеного площиною (простий розріз) і кількома площинами — комбінований розріз. У проектуванні промислових виробів найхарактернішими є розрізи, які показують функціональний зміст виробу.

Схеми компонування застосовують у тому разі, коли є потреба показати варіанти складання, наприклад, корпусних меблів на базі уніфікованих частин. Під час створення групи виробів різного функціонального призначення (наприклад, меблі — шафа, ліжка, тумба під телевизор тощо), розроблених серійним методом проектування, в ескізний проект включають номенклатурне креслення. На ньому зображують: різні види

виробів з фасаду, вироби у двох-трьох проєкціях або в аксонометрії (перспективі), виконані графічно чи у вигляді фотографій з макетів.

Обов'язковим елементом проєкту промислового виробу є перспективне зображення цього виробу, інтер'єру, виконане на планшеті. Кутову перспективу найчастіше використовують в архітектурному проєктуванні, фронтальну — для зображення інтер'єру чи меблевих виробів тощо.

**Складання конструкторської документації.** На цьому етапі проєктування складають креслярську документацію — робочі креслення, необхідні для виготовлення запланованого виробу. На виробництві або в проєктно-конструкторському бюро робочі креслення виконують після затвердження ескізного або художньо-конструкторського проєкту.

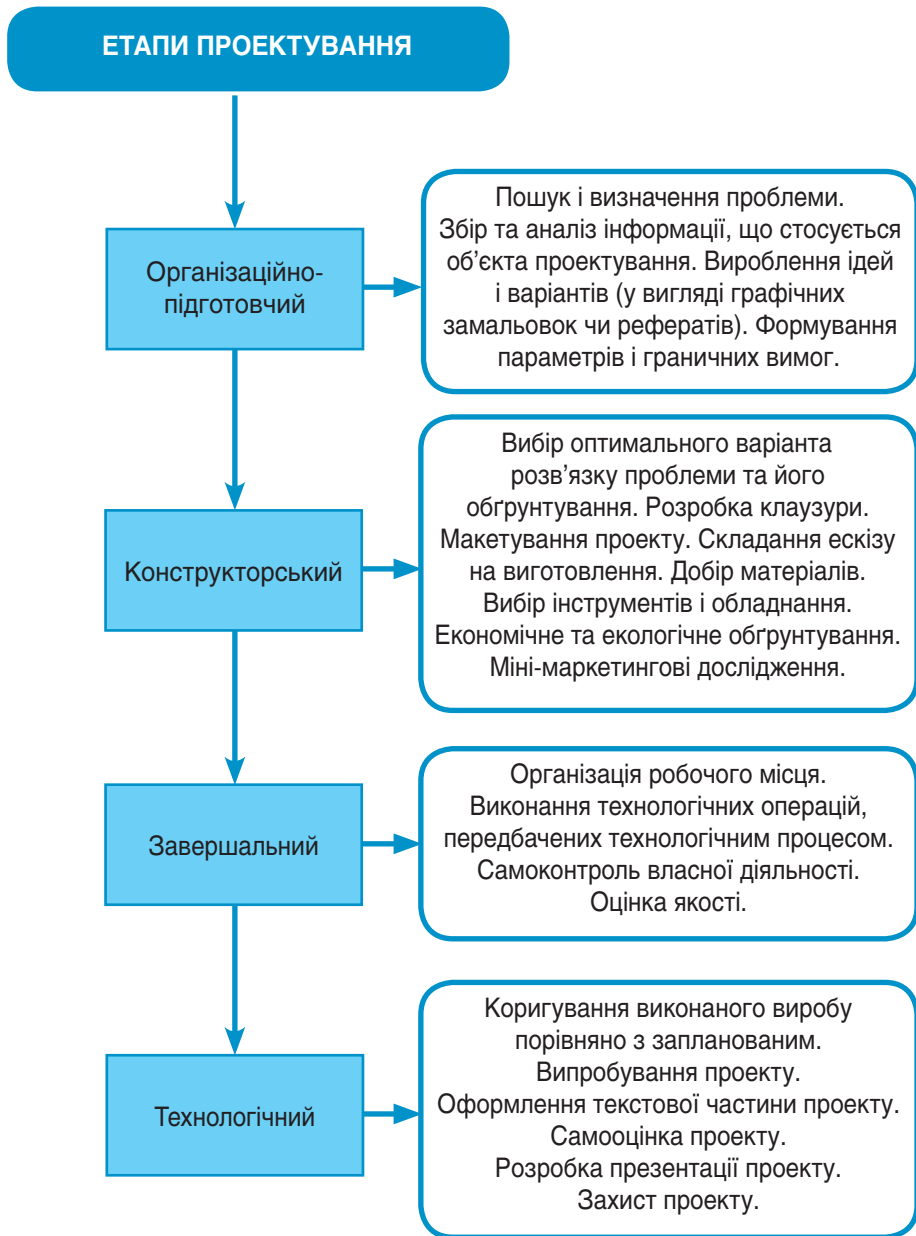
### 2.3. ЕТАПИ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУВАННЯ

Чи можна в умовах загальноосвітньої школи виконувати творчі проєкти? Очевидно, що так, проте вони матимуть певні відмінності у змісті та структурі. Розглянемо докладніше етапи навчального проєкту, який ви можете виконувати самостійно чи у співпраці з учителем або однокласниками.

Успішність та ефективність навчального проєктування теж забезпечується за умови правильної й послідовної, організаційно спланованої діяльності з виготовлення запланованого виробу. Зміст проєктування складається з таких етапів, які взаємопов'язані між собою й найефективніше розкривають послідовність розроблення та виконання проєкту, а саме: організаційно-підготовчий, конструкторський, технологічний, завершальний.

На кожному етапі має здійснюватися відповідна система послідовних дій у виконанні проєкту, які називаються стадіями (рис. 8).

**Перший етап проєктування — організаційно-підготовчий,** на якому постає важливе завдання — правильно вибрати об'єкт проєктування, адже від цього залежить успіх подальшої роботи. На цьому етапі необхідно обрати і поставити проблему, усвідомити значення майбутнього виробу як для самого себе, так і загалом для суспільства, тобто визначитись у доцільності виконання проєкту. Збирають інформацію стосовно обраної проблеми чи виробу, який проєктуватимуть, використовуючи довідники, книги, журнали, каталоги, мережу Інтернет. Результатом роботи на цьому етапі може бути реферат з тієї проблеми, яка досліджується в обраному проєкті. Проєктувальники формують і пропонують різноманітні ідеї, а згодом і варіанти



**Рис. 8.**  
Етапи навчального проектування

конструкції, визначають та обговорюють оптимальний варіант запропонованої конструкції, найвдаліші параметри своєї майбутньої конструкції з огляду на умови використання, з власного досвіду та досвіду інших; аналізують різні варіанти конструкцій з метою виявлення параметрів і граничних вимог до об'єкта проектування.

Отже, цей етап проектування складається з таких стадій: пошук проблеми, усвідомлення проблемної сфери, вироблення ідей та варіантів, формування основних параметрів, обґрунтування проекту, аналіз майбутньої діяльності, прогнозування майбутніх результатів. Засобами діяльності (співпраці) є власний досвід, досвід учителя та однокласників, а також засоби масової інформації — журнали, книги, Інтернет тощо.

**Наступний етап проектування — конструкторський.** На цьому етапі проектувальники складають ескізи можливих варіантів майбутнього виробу, здійснюють функціональний і композиційний аналіз, на основі чого вибирають оптимальну форму чи конструкцію виробу, добирають матеріали та інструменти, визначають найдоцільнішу технологію виготовлення обраної конструкції, виконують економічні, екологічні та міні-маркетингові дослідження і вносять відповідні зміни (пошук недорогих матеріалів чи зменшення кількості виконуваних операцій під час планування технологічного процесу). На цьому етапі також розробляють робоче креслення чи ескіз, на основі якого буде виготовлено виріб.

Засобами діяльності є всі робочі інструменти і пристрої, якими користуються під час розроблення проекту.

Отже, конструкторський етап містить такі стадії: складання ескізних варіантів (клаузура), розроблення конструкторсько-технологічної документації, добір матеріалів, вибір інструментів та обладнання, вибір технології обробки деталей виробу, їх з'єднання, обробка майбутнього виробу, економічне й екологічне обґрунтування, міні-маркетингові дослідження, в яких визначають доцільність виготовлення проекту з погляду економії матеріалів та енергоресурсів для його виготовлення. Перш ніж щось виготовити, слід зважити, скільки коштуватиме запропонована робота, яким буде прибуток чи витрати на виготовлення виробу. Відповіді на ці запитання дають економічні розрахунки. Отже, потрібно знаходити раціональні конструкції, проявляти заповзятість, спритність, кмітливість, щоб виготовити корисну річ з мінімальними матеріальними затратами, з недорогих матеріалів і водночас наділити її низкою переваг.

У проспекті творчого проекту на цьому етапі потрібно подати обґрунтування витрат необхідних матеріалів, засобів, енергії для виготовлення виробу; визначення його собівартості та ціни, передбачуваних прибутку і можливих термінів реалізації.

Наступним моментом цього етапу є екологічна експертиза, де потрібно подати повну характеристику щодо екологічної безпеки виготовлення, не менш важливим є також обґрунтування використаної сировини.

**На третьому етапі — технологічному** — виконують заплановані операції, здійснюють самоконтроль та оцінюють якість виробу. Засобами є інструменти та обладнання, що заплановані й передбачені у змісті технологічного процесу. Цей етап проектування складається з таких стадій, як виконання операцій, передбачених технологічним процесом, самоконтроль діяльності, дотримання технологічної, трудової дисципліни, культури праці.

**На завершальному етапі** здійснюють кінцевий контроль, порівняння і випробування проекту, виготовлену конструкцію порівнюють із запланованою. Виявлені недоліки та неполадки намагаються усунути. Виконану роботу аналізують, з'ясовують, чи досягнуто мети, яким є результат праці, роблять самооцінку спроектованого виробу.

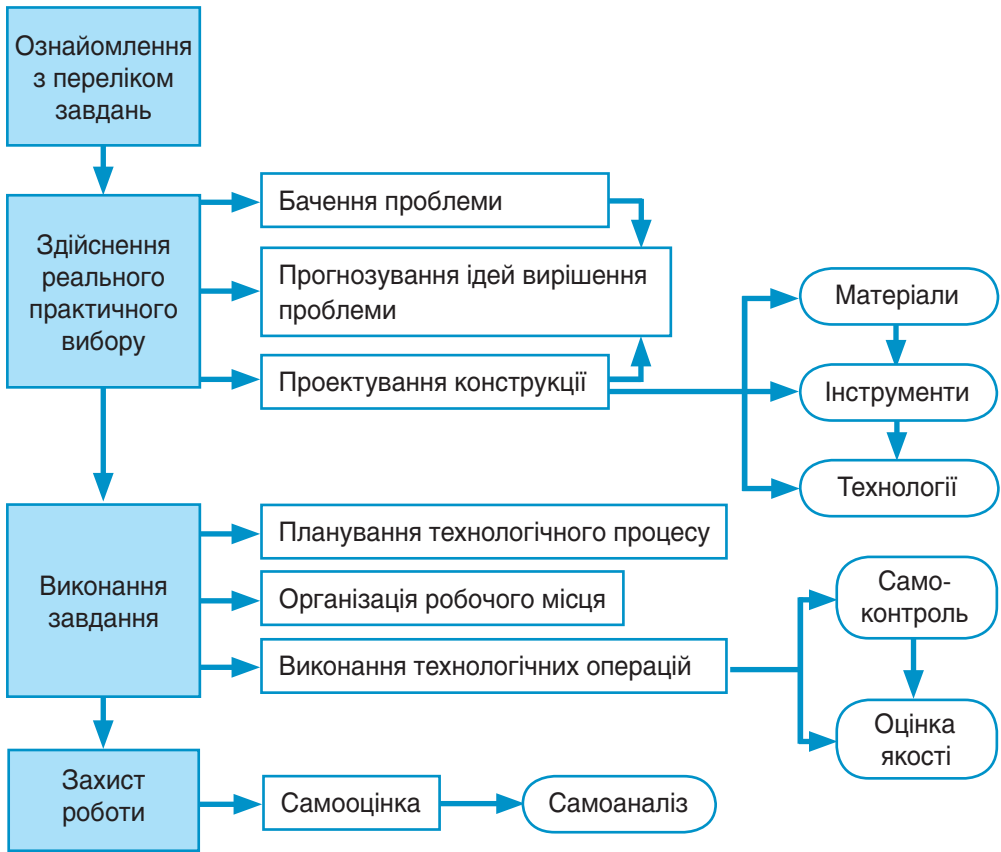
На початку роботи слід визначити, який проект буде виконуватися — індивідуальний чи груповий. Якщо проект виконується парою або групою, то вони формуються за інтересами, розподіляються ролі й завдання відповідно до рівня знань, бажаної практичної діяльності в рамках проекту.

Етапи під час виконання творчих проектів можна простежити за схемою, зображеною на рис. 9.

Як відомо, в основі проекту лежить певна проблема, щоб її вирішити, людина повинна мати знання з різних галузей науки, а також володіти певними вміннями: інтелектуальними (робота з інформацією, її аналіз, узагальнення і висновки), творчими (вироблення ідеї, варіантів вирішення проблеми, прогнозування результатів), комунікативними (ведення дискусії, уміння слухати й чути співбесідника, обстоювати свою точку зору, висловлювати власну думку).

Реалізуючи проекти, варто пам'ятати, що кожен виріб, послугу можна виконати різними способами — варіантів вирішення кожного завдання є безліч. Тому, перш ніж розпочати виконання проекту, потрібно переконатись у тому, що обраний варіант найбільш технологічний, економічний, екологічний, відповідає вимогам дизайну, найбільше задовольняє вимоги школи, сім'ї чи ринку.





**Рис. 9.**  
Етапи виконання творчих проектів



## ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

1. Опишіть етапи виробничого проектування: технічне завдання, технічна пропозиція, ескізний проект, розроблення робочої документації тощо.
2. Визначте показники функціонального призначення та виготовлення в процесі проектування на виробництві.
3. Охарактеризуйте критерії оцінювання нової продукції.
4. Розкрийте етапи навчального проектування: організаційно-підготовчий, конструкторський, технологічний, завершальний.



## ПРАКТИЧНА РОБОТА

### Вдосконалення побутових речей як процес проектування

Удосконалення технічних об'єктів чи речей побутового призначення — це нескінченний процес творчої діяльності людини. Адже будь-який винахід можна вдосконалити. Наприклад, перш ніж стати портативною конструкцією, фотоапарат «пройшов» тривалий шлях вдосконалень. Понад сто років тому Семюель Бурн, керівник англійської експедиції у Гімалаї, щоб переносити фотоапаратуру, змушений був найняти 30 носильників!

Нині в результаті багаторічної роботи винахідників і дизайнерів створено фотоапарати, які легко вміщуються в корпусі мобільного телефону чи навіть невеликої каблучки.

Якщо швидкість перших авто сягала лише 12 км/год (1885), то сучасні спортивні зразки автомобілів демонструють надзвукову швидкість — понад 1000 км/год.

Двигун однієї балістичної ракети сьогодні розвиває потужність більшу, ніж усі разом машини початку XIX ст.

Перший пиросос за розмірами був таким, що його розміщували на спеціально для цього сконструйованій підводі. Він не всмоктував, а навпаки, розвіював сміття. Сучасний пиросос не лише очищає, а й миє підлогу і виконує інші функції, має портативний розмір — пиросос для комп'ютерної техніки і т. д.

Озираючись навколо себе — у класній кімнаті чи вдома, спробуйте побачити речі, що потребують вдосконалення. Наприклад, полиці у книжковій шафі, виготовлені з тирсоплити, прогнулись і деформувались під вагою книг. Як виправити такий недолік? А ось інша проблема. Гантелі після ранкової фізичної зарядки зазвичай кладуть під ліжко чи ще десь. Під час прибирання кімнати вони котяться по підлозі, заважають. Чи можна запропонувати простий і водночас зручний пристрій для зберігання гантелей?

#### ***Завдання:***

1. Складіть списки проблем чи практичних завдань, вирішення яких створить комфорт удома чи в школі під час навчання.

2. Оберіть одну з таких проблем і, використовуючи структуру етапів проектування (див. рис. 8 на с. 22), складіть орієнтовний план дій для вирішення цієї проблеми.

# ІНФОРМАЦІЙНІ ДЖЕРЕЛА ТА ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЕКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

## 3. Основні інформаційні джерела. Технологія пошуку інформації засобами Інтернету



*Основні поняття: інформація, інформаційні джерела, веб-каталоги, книги*

### 3.1. ІНФОРМАЦІЯ ЯК ОСНОВНИЙ РЕСУРС ПРОЕКТУ

У попередньому параграфі ми розглянули етапи роботи над проектом. Крім того, з'ясували, що на першому етапі роботи важливим чинником, який впливає на успішне вирішення проблеми, є збір інформації з обраної теми. Вміле опрацювання інформації дає змогу проектувальникові чіткіше і ясніше визначити проблему (окреслити суть протиріччя, що лежить в основі проблеми, з'ясувати вже відомі на даний момент способи її вирішення і т. д.), швидко віднайти власні способи для розв'язання поставлених завдань і, відповідно, ґрунтовніше розробити банк ідей та пропозицій.

Коли перед дизайнером (конструктором) постає завдання з вивчення досліджуваної проблеми, йому потрібно визначити джерела, до яких він звертатиметься в першу чергу.

Отже, розглянемо інформацію як провідний ресурс проекту, відповідні *джерела інформації* та засоби і прийоми їх пошуку.

Термін «інформація» в середині ХХ століття ввів К. Шеннон стосовно теорії передавання кодів, яка дістала назву «теорія інформації». Наразі зміст цього терміна набув глибшого природничо-філософського значення. Така трансформація у сприйнятті людини поняття «інформація» стала наслідком необхідності переосмислення технологій трансляції та ретрансляції, сприйняття і перетворення того, що має загальну назву — інформація.

**Інформацію** (від лат. *informatio* — «повідомляти») визначають як будь-яке повідомлення про будь-що, теоретичні відомості, значення

певних показників, що є об'єктами збереження, обробки і передавання й використовуються в процесі аналізу певних (економічних, технологічних, політичних та ін.) процесів, об'єктів чи явищ.

### 3.2. ОСНОВНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Джерело інформації — об'єкт, що ідентифікує її походження. Усе інформаційне середовище поділяють на три типи джерел інформації:

- людина;
- документ;
- предметно-речове середовище.

Людина є ключовою ланкою в системі інформаційних джерел. Використання цих знань на практиці може розкрити велику за обсягом та цінною інформацію з галузі знань і власного досвіду.

Поняття «документ» використовують нині у двох значеннях:

а) документ — матеріальний носій запису із зафіксованою на ньому інформацією для передавання її в часі і просторі;

б) документ — юридично закріплений папір, що засвідчує за його власником право на що-небудь, засвідчує будь-який факт.

Під предметно-речовим середовищем розуміють наше з вами оточення. Предмети та речі інколи можуть розповісти не менше, ніж людина.

Під час роботи над проектом важливо знати, де шукати потрібну інформацію. У зв'язку з цим розрізняють такі найпоширеніші способи пошуку інформації:

- вивчення бібліотечного каталогу;
- за допомогою пошукових систем в Інтернеті;
- у довідковому апараті лінгвістичних енциклопедій (у них після статті на визначені теми подається список літератури);
- комунікативний — можливість отримати необхідну консультацію вчителя, фахівця з тієї галузі, яка є близькою до теми проекту.

Сьогодні в нашій країні система науково-технічної інформації включає бібліотеки, Український інститут науково-технічної та економічної інформації, Книжкову палату України, Інститут проблем реєстрації інформації НАН України, служби науково-технічної інформації міністерств і відомств, а також деяких наукових установ.

Найдоступнішими для дослідників є, звичайно, бібліотечні каталоги. Систематичний каталог як інформаційно-пошукова система дає змогу швидко зорієнтуватися, чи є в бібліотеці книги з тієї галузі знань, яка

цікавить дослідника. Потрібні джерела інформації можна шукати за допомогою звичайних бібліотечних карток, що є у відповідному каталозі бібліотеки (рис. 10), або за допомогою комп'ютера.



**Рис. 10.**

Читальний зал «Австрійська бібліотека» Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського

Під час роботи над дослідницьким проектом особливо актуальним є питання: «Як шукати потрібну літературу?» Якщо стаття (реферат чи звіт) має суто науковий характер і в ній розглядаються питання результатів проведеного експерименту чи загальні висновки з виконаних досліджень, то в ній, зазвичай, є посилання на інші літературні джерела, списки яких наводяться наприкінці цієї публікації. На такі списки посилань варто звертати особливу увагу, оскільки вони відібрані і згруповані саме навколо тієї теми чи проблеми, яка розглядається в публікації, і, очевидно, стосуються теми вашого проекту.



**Рис. 11**

### 3.3. ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО РОБОТИ З КНИГОЮ

Усі ви читаєте книги: хтось більше цікавиться художньою літературою, хтось — посібниками з тих предметів, вивчення яких вам необхідне для здобуття майбутньої професії. У цьому разі ви читаєте книгу, хочете дізнатися щось нове, цікаве для вас. Проте зовсім інша річ, коли дослідник опрацьовує достатньо велику кількість книг з метою пошуку потрібної інформації для проекту. Тому тут можна навести такі практичні рекомендації щодо роботи з книгою.

1. Уважно вивчіть титульну сторінку, де вказано основні відомості про книгу: назву, автора, місце та рік видання, назву видавництва. Це важливо, оскільки трапляються випадки, коли консультант бібліотечного каталогу, знаючи хоча б одну з наведених характеристик книги, допоможе вам швидко її знайти. Це пояснюється тим, що бібліотеки систематизують джерела інформації за кількома ознаками (за назвою, автором, роком видання тощо).

2. Ретельно ознайомтесь із заголовками обраної книги, намагаючись зрозуміти, з яких розділів вона складається, в якій послідовності викладається матеріал; окремо зверніть увагу на те, чи подано матеріал, представлений графічними зображеннями, схемами, зведеними таблицями, — такі відомості, зазвичай, узагальнюють матеріал, викладений у великих обсягах книги.

3. Уважно прочитайте анотацію, передмову чи вступ до книги або висновки, що дасть змогу скласти загальне уявлення про зміст, зрозуміти основне призначення книги.

4. Ознайомтесь безпосередньо з основним текстом книги. Для цього необхідно прочитати кілька сторінок, абзаців, уривків із тих розділів, що за назвою найбільше підходять до теми вашого проекту чи проблеми. Це дасть змогу зрозуміти стиль автора, особливості викладу матеріалу, наскільки матеріал книги є доступним чи складним і т. д.

Під час роботи з книгою варто також звернути увагу на такі важливі моменти, як план і тези тексту.



**План тексту** — це сукупність назв основних думок, викладених у тексті. Пункти плану можуть мати вигляд заголовків або питань-тем, у яких читач може деталізувати заголовки тексту, пропонувані автором. Якщо текст не містить визначених питань, то план можна скласти самостійно. Для цього треба визначити головні думки тексту, встановити зв'язок між ними і на цій основі поділити текст та дібрати заголовки до утворених частин тексту.



**Тези** — це основні положення (думки) тексту, які обґрунтовуються, пояснюються автором. Тези, зазвичай, містять більше інформації, ніж пункти плану. Тому для обмірковування і запам'ятовування тексту складання тез допомагає більше, ніж складання плану на основі прочитаного. Складання тез вимагає детальнішого поділу тексту на окремі частини, ніж у випадку з планом, тому аналіз тексту на основі тез виходить ґрунтовнішим.

Вивчення навчальної, наукової та іншої літератури потребує уважного й докладного обмірковування та обов'язкового конспектування.

**Конспект** — це ефективний вид запису не лише навчальної, а й наукової інформації. Розрізняють такі конспекти, як планові, вільні, текстуальні і тематичні.

**Плановий конспект** — це вид запису книги за її змістом: заголовками, розділами, параграфами. Такий конспект повністю відбиває структуру книги.

**Вільний конспект** — це вид запису книги, що об'єднує у своєму змісті переказ прочитаного з цитатами з окремих розділів чи параграфів книги.

**Текстуальний конспект** — вид запису, що складається з цитат, які відбивають основний зміст книги, ідеї та положення певного параграфа чи книги загалом.

**Тематичний конспект** — це вид запису, в якому цитати з різних джерел або переказ авторських думок групуються за рубриками, що розкривають зміст тем, з яких складається книга.

### 3.4. ТЕХНОЛОГІЯ ПОШУКУ ІНФОРМАЦІЇ ЗАСОБАМИ МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ



Рис. 12

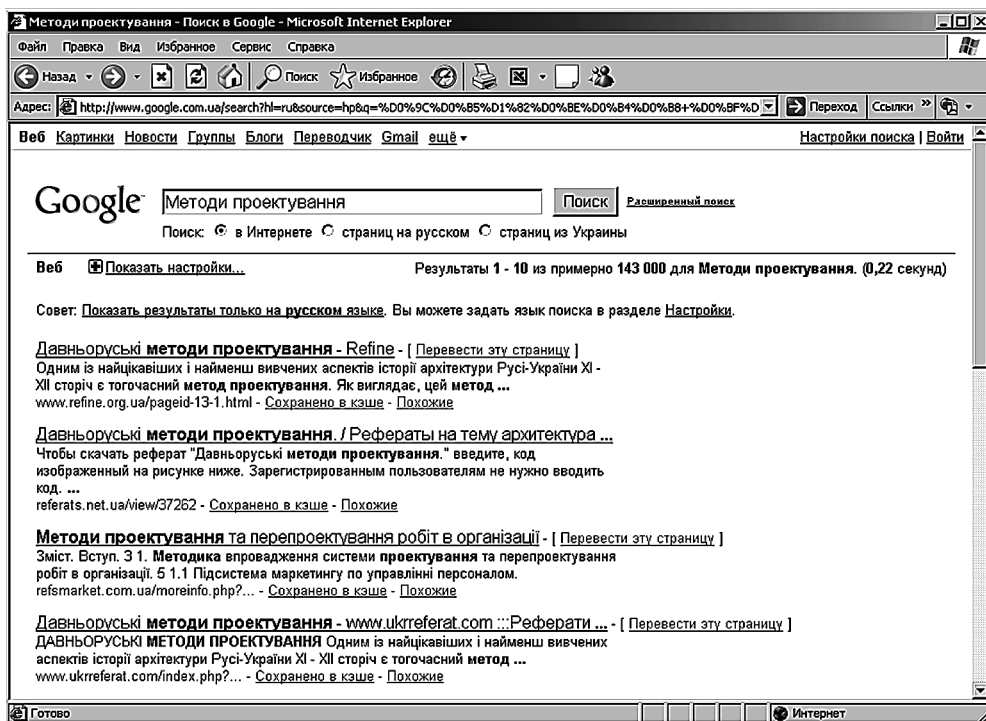
Нині найзручнішим і найсучаснішим засобом пошуку та систематизації необхідної інформації для проекту є Інтернет-ресурси.

Інтернет — всесвітня асоціація комп'ютерних мереж, або, простіше, — всесвітня комп'ютерна мережа (павутина) (WWW).

Серед численних послуг, які надає Інтернет, — доступ до баз даних, де розміщено найрізноманітнішу інформацію.

Для пошуку інформації в мережі Інтернет найчастіше використовують інформаційно-пошукові системи. Такими пошуковими системами є: Meta, Ukrnet, Atlas, Google, Рамблер, Яндекс, Yahoo, Excite, Hotbot та ін. Потрібно ввести адресу такої системи (наприклад, www.ukrnet.ua) в адресний рядок програми-браузера Internet Explorer. Після цього завантажиться головна сторінка пошукової системи. Потрібну інформацію можна шукати за допомогою ключових слів або за допомогою веб-каталогів.

Як свідчить практика, пошукові системи дають змогу здійснити найповніший пошук у межах заданої теми. Робота пошукової системи налічує три етапи. На першому етапі сканується інформаційний простір і збираються копії веб-ресурсів. На другому етапі бази даних, складені за результатами сканування, систематизуються так, щоб у них можна було здійснювати прискорений пошук. А на третьому етапі пошукова система приймає запит від користувача і після цього здійснює пошук у своїх базах та відображає веб-сторінку з оформленими результатами пошуку:





Усі пошукові системи Інтернету реалізують кілька алгоритмів пошуку. До них відносять: простий пошук, розширений і контекстний.

*Простий пошук.* Під час цього пошуку в поле запити вводиться одне або кілька слів, які можуть характеризувати зміст документа. Із введенням одного слова машина видає, зазвичай, достатньо велику кількість посилань, з яких обрати потрібну інформацію буває досить складно. Тому простий пошук використовують для знаходження нескладних, однозначних питань чи теоретичних положень.

*Розширений пошук.* Такий пошук завжди включає запит із групи слів. Під час розширеного пошуку рекомендують зв'язувати ключові слова логічними операторами and (і), or (або), not (ні) тощо. Головна перевага розширеного пошуку полягає в тому, що, зазвичай, записи ключових слів і логічних операторів у різних пошукових машинах або однакові, або досить схожі. Тому, засвоївши один раз прийоми розширеного пошуку, можна ним користуватись де завгодно, переключивши машину в потрібний режим розширеного пошуку.

*Контекстний пошук.* Пошукові машини, що підтримують цей вид пошуку, видають інформацію, яка точно відповідає ключовим словам у пошуковому вікні. Для цього в більшості випадків ключова фраза має бути взята в лапки.

Інша найпоширеніша послуга, яка використовується в мережі Інтернет, — це електронна пошта (E-mail).

Основна перевага електронної пошти, на відміну від традиційної, полягає в тому, що адресат, якому надсилають інформацію, може перебувати на великій відстані, у будь-якій частині земної кулі, проте відправлений йому лист надійде за кілька хвилин. Головне, аби він був підключений до мережі Інтернет. Причому інформація може бути не лише у вигляді текстових документів, а й у вигляді фото чи відеофайлів.

Ще однією перевагою електронної пошти є автоматичне завантаження тієї інформації, яка вас зацікавила. Для цього можна підписатись на певні списки розсилань. Більшість із них влаштовані так само, як і газети або інші періодичні видання. Тобто ви постійно одержуватимете останню інформацію, наприклад про новинки техніки чи технологій у певній галузі. Інші — схожі на дошки оголошень, де розміщена також і реклама різних речей — від техніки до науково-популярних журналів. Нині поширеними стали автоматизовані файлові сервери, завдяки яким, наприклад, можна одержати відомості про погоду в будь-якій точці земної кулі.



## ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ

1. Де можна віднайти потрібні літературні джерела для вашого проекту?
2. На яку інформацію насамперед необхідно звертати увагу під час роботи з книгою?
3. Що таке Інтернет?
4. Які способи пошуку інформації існують у мережі Інтернет?



## ПРАКТИЧНА РОБОТА

### Пошук інформації в тематичних каталогах і пошукових системах за допомогою ключових слів

#### *Завдання:*

Так само як ви обираєте слова чи назви розділів під час пошуку книги в систематичному каталозі бібліотеки, оберіть ключові слова з теми вашого проекту чи проблеми, яка лежить в його основі.

#### *Послідовність виконання роботи:*

1. Виберіть 10 ключових слів для теми свого проекту і розмістіть їх у порядку від загальних понять до більш конкретних положень.

2. Відкрийте вікно браузера.

3. Виконайте подальший пошук, послідовно виконуючи всі наведені нижче дії, використовуючи одну з пошукових систем:

- у поле адреси введіть адресу пошукової системи (наприклад: <http://www.ukr.net/>);
- у поле **ЗНАЙТИ** введіть ключове слово, що стосується вашого проекту і натисніть клавішу **ENTER**;
- уважно перегляньте описи веб-сайтів, складіть список тих сайтів, що містять потрібну інформацію;
- поверніться на домашню сторінку пошукової системи, і, навівши курсор на кнопку **НАЗАД** на екрані комп'ютера, клацніть мишкою.
- у полі **ЗНАЙТИ** поряд із ключовим словом допишіть потрібне слово чи фразу, взявши її в лапки, і натисніть клавішу **ENTER**;
- перегляньте знайдені веб-сторінки, складіть списки потрібних;
- якщо треба знайти зображення певної конструкції виробу, використовуйте слово «image» («зображення» чи «фотографії»).

Якщо один із знайдених документів більшою мірою відповідає зазначеній темі проекту, клацніть на **ЗНАЙТИ ПОДІБНІ ДОКУМЕНТИ (ЗОБРАЖЕННЯ)**.

## 4. Технологія створення банку ідей



*Основні поняття: творча ідея, банк ідей і пропозицій, інформація, об'єкт проектування, клаузура.*

### 4.1. СУТНІСТЬ І ЗАВДАННЯ БАНКУ ІДЕЙ ТА ПРОПОЗИЦІЙ

Ви знаєте, що виготовлення будь-якого технічного чи технологічного об'єкта починають із творчого задуму. Розмірковуючи над проблемою, дизайнер намагається віднайти найвдаліший задум чи найліпшу ідею, що допоможе розв'язати технічне протиріччя. Відразу варто зауважити, що ідеї не виникають самі по собі, навіть у разі так званого «інсайту», або «осяяння», коли рішення з'являється ніби саме собою. До того ж, вчені довели, що цей процес спонтанного відкриття не є чимось випадковим, а має свої приховані закономірності.

Чи може процес творчості бути керованим? Чи може людина навчитись робити творче відкриття? І дотепер вчені не мають однозначної відповіді на ці та подібні запитання. Завжди існували науковці, які вважали, що творчі відкриття — це результат випадковості, сфера підсвідомого, не пов'язана з логікою та інтелектом. Інші дослідники, спираючись на ідеї І. П. Павлова та В. М. Бехтерева, вважають, що процес творчості може відбуватись на заниженому рівні активності свідомості або на рівні підсвідомості. Проте таке може відбуватись, якщо цьому передувала розумова робота з накопичення певної інформації про досліджуваний об'єкт.

Сучасні спеціальні дослідження показують, що творче відкриття можливе тоді, коли дослідницький пошук підготовлений системою знань, якому передують напружена розумова діяльність винахідника. Після цього мозок за певний проміжок часу синтезує виконану роботу у вигляді творчої ідеї. Спрощено це має такий вигляд, ніби в комп'ютер вводять певний обсяг інформації, а через деякий час, коли обробить її за спеціальною програмою, він видає розв'язок задачі.

Людина за власним бажанням може розвинути в собі вміння, здібності, риси характеру, спрямовані на вироблення творчих, оригінальних ідей, що дасть змогу створювати чи відкривати щось нове практично в будь-якій галузі людської діяльності, а не лише у сфері виробництва. До таких умінь творчого характеру, що можуть бути сформовані, відносять вміння створювати банк ідей та пропозицій.

Одним із завдань створення такого банку є впорядкування інформації з метою її аналізу, що прискорює процес вироблення творчих ідей і, відповідно, створення нового об'єкта, його вдосконалення.