

УДК 37.036.5

## ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НАПРАВЛЕНИЯ «ДИЗАЙН КОСТЮМА»

**Толмачева Г.В.**

*ФГБОУ ВПО «Омский государственный институт сервиса», Омск,  
e-mail: galina\_dk@mail.ru*

Организация образовательного процесса и формирование профессиональных компетенций у таких творческих специальностей как «Дизайн» связано с поиском и внедрением актуальных проектных методов. Вооружив будущих специалистов проектными методами, инструментарием проектирования, мы получим конкурентоспособного дизайнера, способного решать производственные и творческие задачи. Проектные методы в сферах инженерного творчества успешно действуют и получают положительные результаты. Использование и адаптация их к процессу создания костюма, влияет на формирование профессиональных компетенций. Наполняя образовательный процесс проектными ситуациями, ситуационными заданиями, кейс-задачами преподаватель вооружает студента практическими навыками работы с проектными методами. Проектный процесс основан не только на дивергентном мышлении, но, в значительной степени, и на конвергентном, поэтому важным является познакомить студентов с тем инструментарием, который послужит стимуляцией для активизации проектных действий.

**Ключевые слова:** дизайн костюма, проектные методы, образовательный процесс, формирование профессиональных компетенций

## THE FORMATION OF PROFESSIONAL COMPETENCES TO THE PROFILE «COSTUME DESIGN»

**Tolmacheva G.V.**

*Omsk State Institute of service», Omsk, e-mail: galina\_dk@mail.ru*

Organization of the educational process and the formation of professional competences at creative specialties such as «Design» is associated with the search and implementation of relevant design methods. Arming the future specialists design methods, the design tools, we get competitive, capable to solve manufacturing and creative tasks. Design methods in the fields of engineering creativity successfully operate and get positive results. Using and adapting them to the process of creating a costume, affects the formation of professional competences. Filling the educational process design situations, situational tasks, the case challenges the teacher the student's practical skills work equips with design methods. The project process is based not only on the divergent thinking, but, largely, and convergent, so it is important to acquaint students with those tools, which will provide stimulation to activate design.

**Keywords:** costume design, design methods, educational process, the formation of professional competences

Современная ситуация в промышленности требует быстрого реагирования и изменения организации учебного процесса при подготовке квалифицированных кадров. Высшие учебные заведения уже получили новые ФГОСы, где, в первую очередь, подчеркивается важность практикоориентированных программ, тесная взаимосвязь учебного заведения и предприятия. Специализированные или напротив мультиструктурные предприятия, занимающиеся изготовлением женской, мужской, детской одежды, белья, обуви, аксессуаров, головных уборов, трикотажа, меховых изделий и т.д., нуждаются в специалистах способных разрабатывать этот ассортимент на достойном уровне. Область профессиональной деятельности, которую охватывает дизайн, это виды творческой деятельности, связанные с проектированием предметного мира, среды обитания, информационного и визуального пространства, а также, связанных с ними систем, явлений и процессов, в том числе

социальной, культурной и гуманитарной деятельности [1]. Основные образовательные программы направления подготовки раскрывают систему междисциплинарных связей, ориентированных на формирование основных видов профессиональных компетенций. Таким образом, процесс проектирования, который является ключевым в видах профессиональной деятельности дизайнера, должен рассматриваться с позиции современных требований выдвигаемых к производству нового продукта.

Основа теории проектирования костюма закладывалась и продолжает пополняться научными разработками Т.В. Козловой, Г.П. Петушковой, Г.С. Гориной, Г.М. Гусейнова, В.В. Ермиловой, Д.Ю. Ермиловой, Т.В. Белько и др. Однако практическому процессу проектирования внимание уделяется не должным образом. Дизайн костюма позже всех отпочковался от кустарного производства и в силу своей специфики, а именно преобладающей украшательской

функции, в большей степени считался художественным моделированием, где главную роль занимал художественный образ, художественные системы. Изменившийся ритм жизни, расширившиеся функции дизайнера костюма и непосредственная взаимосвязь проектирования костюма с производством, экономикой, социальными, культурными и другими сферами, выставляют иные требования к профессиональным компетенциям дизайнера по костюму. Он должен быстро и много работать, быть самоорганизующейся системой в той сфере деятельности, которую он выбрал. Это значит, что без знания современных методов проектирования он не будет конкурентоспособен. Таким образом, при формировании ООП стоит задача максимально создать условия внедрения и разработки методов проектирования, приемлемых для дизайн-проектирования костюма.

Известно, что до 60-х годов XX в. создатели новых методов проектирования действовали изолированно друг от друга – они работали в разных сферах проектирования и новых междисциплинарных областях, таких, как исследование операций, эргономика или анализ трудовых процессов. Только во время конференций по методам проектирования, состоявшихся в Лондоне (1962), Бирмингеме (1965), Портсмуте (1967) эти исследователи узнали друг о друге, а их работа привлекла внимание проектировщиков, преподавателей и студентов инженерных специальностей, которые стремились добиться большей управляемости процессов проектирования. Интерес к научному уровню методологии отмечался не только в области проектирования; в последнее время он ярко проявлялся в других областях промышленной деятельности и в областях не связанных с промышленностью: в театре, в изобразительном искусстве, музыке, литературе, естественных науках, педагогике, общественной деятельности и др.

Для практиков и преподавателей пытающихся научить студентов, будущих дизайнеров процессу проектирования книга Дж.К. Джонса «Инженерное и художественное конструирование. Современные методы проектного анализа», стала популярным учебником по методам проектирования. В ней он обобщил опыт множества теоретиков и практиков проектирования, описав 35 методов и подчеркнув, что преобразующая сила общественного производства нуждается в сознательном контроле и управлении этими процессами. Для дизайн-проектирования костюма мы можем использовать только некоторые методики описанные им. Но его теорией

о проектировщиках работа которых, в образном сравнении охарактеризованных, как «Черный ящик» и «Прозрачный ящик» заслуживает внимания, так как в некоторой степени объясняет сложный и нестабильный образ мышления, который характерен для проектирования и, в некоторой степени, объясняет суть творческого и системного проектирования.

В своей книге Дж.К. Джонсон пишет, о том что «немногочисленная, но авторитетная группа теоретиков проектирования, в первую очередь Осборн, Гордон, Метчетт и Бродбент, считает, что самая важная часть процесса проектирования совершается в голове проектировщика, в определенной мере даже области неподотчетной сознанию. Отстаивая такую точку зрения, теоретики «творческого подхода» противопоставляют себя сторонникам взглядов на проектирование как на логический процесс и находят поддержку многих практиков. Несмотря на такое допущение об «алогичности» творческого процесса, взгляд на проектировщика как на «черный ящик» можно вполне убедительно выразить на языке кибернетики или физиологии; можно сказать, что проектировщик, как и все живые существа, способен получать на выходе решения, которым он доверяет и которые, часто оказываются удачными, хотя сам он не может объяснить, каким образом ему удалось прийти к этим решениям» [2].

Курс «Дизайн-проектирование костюма» является опорным для формирования профессиональных компетенций. Проектный процесс основан не только на дивергентном мышлении, но, в значительной степени, и на конвергентном, поэтому важным является познакомить студентов с тем инструментарием, который послужит стимуляцией для активизации проектных действий. Этим стимулятором или инструментарием являются различные методы проектирования, выбираемые в зависимости от поставленных задач. Это как бы «прозрачный ящик», где видна системность последовательных действий.

Процесс поиска идеи, это творческий процесс, который чрезвычайно многообразен и сложен. Развитое когнитивное мышление, преодоление психологической инерции, это специфика мышления дизайнера. Чем более глубок и насыщен его творческий опыт, тем полнее и качественнее он будет пользоваться тем инструментарием, который предоставляет теория методов. Поэтому важно при организации учебного процесса познакомить студента с множеством проектных методов и использовать

их разнообразие. На первых этапах проектирования, преподаватель, обладая большим проектным опытом, учит выбирать из множества методов наиболее соответствующий решению поставленных задач. Тренинги в использовании эвристических, экспериментальных, формализованных методов формируют опыт и профессиональные компетенции, раскрывают индивидуальные творческие способности, развивают логику мышления. Знание методов и умелое их использование позволяет регулировать и интенсифицировать творческий процесс поиска новых идей [4]. Для того чтобы будущий дизайнер в зависимости от проектной ситуации, опыта работы, меры таланта, работоспособности, информированности выбирал свои, индивидуальные методы организации работы, учебный процесс насыщен кейс-заданиями, ситуационными задачами, проектными ситуациями, которые связаны или с решением производственных проблем или творческих.

В своей статье «Технология развития креативного мышления у дизайнеров через проектные методы» профессор кафедры омской школы дизайна костюма Тимофеева М.Р. раскрывает суть предлагаемых технологий, где выполнение этапов проектировочных действий проектных методов является стимулятором поиска новых идей и развития креативного мышления у дизайнеров, то, что дает новое видение, прочтение. Интерпретацию, а именно – нестандартную концепцию идеи. Знакомство с креативными методами творчества происходит в формате трех проектов. Первый проект – «Единичное изделие. Концепция самодостаточности или 8К», второй проект – «Арт-концепт: аксессуар + видеоряд», третий – «Платье как искусство». Проект (от латинского *projectus* – брошенный вперед, торчащий) – это уникальная деятельность, имеющая начало и конец во времени, направленная на достижение заранее определённого результата, создание уникального продукта или услуги. При заданных ограничениях по ресурсам и срокам, а также требования к качеству и допустимому уровню риска. При условии, что каждый проект – это система, где элементы связаны между собой и могут повлиять на конечный результат как самого дизайн-проекта, так и креативного мышления дизайнера, возможно, получить уникальный опыт, а значит и сформировать профессиональные компетенции [3].

Проектные задачи и проектные процессы не всегда связаны с поиском креативных идей или выработке концептов. Существует

множество задач, когда нужно улучшить или изменить характеристики изделия, проработать большую вариативность или найти варианты, отличающиеся от своего аналога. Таких проектных ситуаций достаточно много в сфере дизайна костюма. Для решения этих проблем понадобилось найти метод, существенно сокращающий временные затраты проектов и позволяющий найти массу вариантов решений.

Для интенсификации мыслительной активности и ускорения процесса генерирования идей прибегают к креативным (*create* – англ. – создавать, творить) методам дизайна. Эвристические методы оперируют понятиями и категориями (абстрактными, отвлеченными, конкретными). Они основаны на подсознательном мышлении, не допускают алгоритмизации и характеризуются неосознанным (интуитивным) способом действий для достижения осознанных целей. Формализованные – оперируют конкретными параметрами или их группами. К таким методам, с одной стороны формализованным, имеющим определенный алгоритм, а с другой стороны, эвристическим, так как приносит, порой неожиданно креативные результаты, относится метод «Морфологического анализа или ящика» (ММЯ), который изобрел астрофизик Фриц Цвикки. Метод является наглядной демонстрацией эффективности системно-морфологического подхода. Судьба этого метода довольно богата событиями, неоднократно он возносился на вершину известности, неоднократно же и подвергался шельмованию, и все это по одной единственной причине: автор метода, на собственном примере продемонстрировавший успешность его применения, предложил очень краткую формулировку его алгоритма, не расшифровав способы и особенности исполнения операций алгоритма. Для применения этого метода в дизайне костюма следует четко выделять параметры, с которыми предстоит работать. Это, могут быть какие-то, признаки творческого источника или структура костюма, которые вступают во взаимодействие со средствами композиции или средствами гармонизации костюма [5]. Для активизации и системности работы составляются матрицы взаимодействия выбранных, в зависимости от поставленной задачи, параметров. Студенты, получившие навыки работы с этим методом успешно справляются, как с простыми, так и сложными проектами. Неоднократно читались лекции и проводились мастер-классы для студентов и преподавателей других учебных заведений. Адаптированный метод ММЯ к дизайн-проектированию костюма получил свое признание и практическое

применение. Многие выпускники качественно используют его в проектной деятельности.

Многолетний педагогический опыт подсказывает, что специалисты, дабы быть успешными, должны быть вооружены и умело использовать инструментарий проектного процесса в виде различных творческих методов. И задача учебного процесса при формировании профессиональных компетенций, не только наполнить «сосуд знаниями», но и научить, ими пользоваться.

#### Список литературы

1. Амиржанова А.Ш. О художественно-проектной практике в системе подготовки дизайнеров (на примере студентов омской школы дизайна костюма) / А.Ш. Амиржанова,

Н.О. Соснина // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1. – С. 999.

2. Джонс Дж. К. Инженерное и художественное конструирование. Современные методы проектного анализа / пер. с англ. Т.П. Бурмистровой и И.В. Фриденберга. – М.: Мир, 1976. – С. 374.

3. Тимофеева М.Р. Технология развития креативного мышления у дизайнеров через проектные методы // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 4. – С.58.

4. Толмачева Г.В. Когнитивные образовательные технологии при организации учебного процесса у студентов направления «Дизайн» (на примере омской школы дизайна костюма) // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 11-3. – С. 355-358.

5. Толмачева Г.В. Дизайн-проект. «Проектирование моделей перспективного направления различного ассортимента в системе «прет-а-порте»: учебно-наглядное пособие / Г.В. Толмачева. – Омск: Омский государственный институт сервиса, 2013. – 15 с.: ил.