

Казакова Дарья Геннадьевна

преподаватель

Санкт-Петербургское ГБ ПОУ «Охтинский колледж»

г. Санкт-Петербург

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ БУДУЩЕГО ДИЗАЙНЕРА: ТРЕНДЫ, СОДЕРЖАНИЕ, ПЕРСПЕКТИВЫ И РИСКИ

Аннотация: в статье описаны организационно-педагогические условия подготовки специалиста в ПОО по специальности «Дизайн (по отраслям)», в частности дизайнера одежды, с учетом требований современных промышленных предприятий по производству модной одежды и востребованности будущих специалистов на рынке труда. Рассмотрены понятия «дизайн», «промышленный дизайнер», показана разница между художником и дизайнером, даны краткие характеристики этих понятий. Определены потребности и возможности для подготовки специалистов высокой квалификации для производств, занимающихся выпуском одежды массового потребления.

Ключевые слова: профессиональная образовательная организация, ПОО, среднее профессиональное образование, СПО, дизайн, как сфера профессиональной деятельности, специалист промышленного производства одежды, промышленный дизайнер.

Введение.

Выбирая будущую профессию, абитуриенты не всегда точно представляют содержание и условия работы по специальности, на которую они планируют поступить на обучение в ПОО. Слыша модное слово «дизайн», им представляется, что дизайнеры – это свободные, современные люди, которые могут творить по своему вкусу и настроению, выдавать неожиданные креативные идеи и мысли, и жить очень яркой, интересной жизнью.

Но на самом деле дизайнер – это сложная и многогранная специальность, которая требует от человека определенной системы знаний и практических умений, сформированности общих и профессиональных компетенций. И для того,

чтобы быть успешным, востребованным специалистом на рынке труда, необходимо иметь не только хорошее базовое профессиональное образование, умения и навыки, но также иметь опыт работы и постоянно продолжать свое саморазвитие и самообразование, быть на волне модных трендов и направлений в сфере индустриальной промышленности, дизайна, социально-культурной сфере, экономике.

В повседневной жизни людей везде окружает дизайн, любая вещь, на которую мы обратим свое внимание или к которой прикоснёмся прошла через руки дизайнера. Все, что в окружающем нас современном рукотворном мире произведено массово на предприятиях, несет в себе виденье дизайнера, проектировавшего эту вещь. Будь то мебель, бытовая техника, гаджеты, посуда, одежда, печатные и рекламные издания и т. д. Ко всему имеет отношение дизайнер. Именно дизайнер, а не художник. При этом дизайнер всегда должен быть художником, а художник может не быть дизайнером [1].

Но в чем разница этих понятий? В чем разница между художником и дизайнером?

Само слово «дизайн» происходит от английского глагола *design*, который означает «проектировать, разрабатывать, чертить, планировать». Еще слово можно перевести как «план» или «набросок». Дизайн предполагает деятельность по проектированию эстетических свойств для изделий широкого потребления, производимых в промышленных условиях. Так называемое «художественное конструирование».

В более масштабном понимании дизайн предполагает не только художественное конструирование изделий, но и должен участвовать в решении более широких социально-технических проблем функционирования производства, потребления производимой продукции, существования человека в созданной предметной среде. Дизайн предлагает рациональное, эстетическое решение визуальных и функциональных свойств окружающих нас предметов. Главной мыслью дизайна является техническая эстетика проектируемых изделий [3].

Из сказанного выше можно сделать вывод, что дизайнер, это не просто художник, свободный творец, воплощающий свои креативные мысли и идеи, а прежде всего конструктор, проектировщик, специалист, занимающийся художественно-технической деятельностью в разных отраслях, связанных с промышленным производством, таких как архитектура, интерьер, модная одежда и обувь, аксессуары, предметы быта, рекламная и печатная продукция и т. д.

Дизайнер, помимо знаний основных художественных дисциплин, таких как рисунок, живопись, композиция, должен еще владеть специальными знаниями, связанными с производством тех объектов, проектированием которых он занимается. То есть хорошо разбираться в материально-техническом обеспечении производства изделий массового потребления, на котором он работает или собирается работать.

Перед ПОО СПО стоит трудная задача подготовки специалиста высокой квалификации для современного производства. Какие знания и умения должно дать будущему профессионалу профессиональное учебное заведение, чтобы он был конкурентоспособен и востребован в условиях современного рынка труда? Что бы мог в дальнейшем углублять и совершенствовать свои базовые навыки, полученные в колледже.

В свою очередь важно ответить на вопрос: какого рода специалиста ждет современное производство? Отвечая на данный вопрос работодатели подчеркивают, что это должен быть специалист у которого особое внимание уделено формированию и развитию базовых интегрированных теоретических и практических знаний в области художественно-графических навыков, развитию художественных способностей и вкуса, формированию художественного, креативного мышления, а также знаниям и практическим навыкам о будущей профессиональной творческой деятельности [2].

Легкая промышленность в нашей стране одна из развивающихся сфер экономики в настоящее время. В частности, промышленное производство одежды,

обуви и аксессуаров требует много различных специалистов для крупных, средних и малых предприятий. И среди таких специалистов, необходимых на производстве по разработке и пошиву одежды является дизайнер.

Массовое производство одежды – это очень сложный и трудоемкий процесс, в котором участвует большое количество профессионалов, каждый из которых отвечает за определенный этап производственного цикла. Производственный цикл одной сезонной коллекции на предприятии может колебаться в пределах от полугода до полутора лет, в зависимости от величины компании и количества людей, занятых в производстве. И конечно, одну из главных ролей в производстве одежды массового потребления играет *дизайнер*.

Современный дизайнер должен быть и универсальным специалистом. Не просто художником, который придумывает и рисует эскизы моделей, не имеющие отношение к массовому пошиву, а только предназначенной для показов на шоу и подиуме. Это должен быть специалист с техническим складом ума, который *проектирует* актуальную, востребованную одежду для современного динамичного общества. Одежду, которая будет не только удовлетворять эстетические потребности покупателя, обусловленной модными тенденциями и быстро изменяющимися трендами, но и быть простой, технологичной и экономичной при ее производстве на предприятии.

Дизайнер на современном предприятии по массовому производству одежды должен обладать обширными знаниями в разных сферах производства. Помимо художественных навыков и умения работать в графических редакторах для проектирования коллекции, дизайнер должен знать технологию пошива изделий, быть знаком с прогрессивными методами конструирования и моделирования одежды с применением системы автоматизированного проектирования (САПР), разбираться в свойствах новых материалов, знать и уметь составлять техническую документацию, действующей на производстве. В его непосредственные обязанности входит – разработка стилевых решений и цветовых сочетаний коллекции, знание целевой аудитории для которой создается данная коллекция, от-

рисовка эскизов в соответствии с полученным техническим заданием, составление технической документации на модели, проработка пробных образцов моделей, подготовка изделий к производству, подготовка коллекции к продаже.

Новые идеи дизайнера проходят долгий путь от первого наброска до создания технической документации на модель и далее до воплощения этой идеи в конечный продукт производства [4].

Прежде чем дизайнер приступит к рисованию эскизов новой коллекции, должна быть произведена большая подготовительная работа. Она делится на несколько этапов.

Начинается работа с того, что проводится мониторинг рынка, изучение фирм конкурентов, работающих в схожей нише и исследование целевой аудитории, (будущих потребителей) для которой будет производиться коллекция. Изучаются результат продаж коллекции прошлого сезона, выявляются лучшие и худшие модели по итогам реализации коллекции. Особое внимание уделяется анализу сырьевой базы и технических возможностей предприятия.

Параллельно с этим дизайнер изучает модные тренды и тенденции будущего сезона, знакомится с колористическим прогнозом и подбирает материал для вдохновения и создания тренд-бордов. Существует много специализированных интернет-сайтов для тех, кто занимается производством одежды, на которых выкладываются цветовые карты, тенденции будущих сезонов в направлениях развития тканей, фурнитуры, дизайна набивок, паттернов и принтов, форм и силуэтов моделей, а также коллекции ведущих мировых дизайнеров одежды. Самые известные тренд-бюро, которые занимаются сбором и анализом материалов о моде являются Fashion Snoops, WGSN, Carlin, Trendsquire, ModAcable. Наряду с этими мировыми лидерами по созданию прогнозов мировой моды существует множество небольших сайтов с тенденциями на будущие сезоны.

Подобрав материал по модным направлениям на сезон и ознакомившись с итогами продаж предыдущей коллекции, дизайнер приступает к созданию тренд-бордов или ассоциативных листов. Тренд-борд – это набор фотографий, колористическое решение, зарисовки моделей, примеры фактуры и набивок тканей и

фурнитура, даже название или девиз – все что может создать образ будущей коллекции, то, что раскроет ее концепцию, покажет основную идею.

В это же время отдел маркетинга занимается планированием коллекции по итогам предыдущего сезона. Они готовят маркетинговый план коллекции – в него входит информация об общем количестве моделей планируемых произвести в будущем сезоне, о количестве новых моделей и моделей, которые будут повторены с прошлого сезона, об ассортименте, об рекомендуемой себестоимости всей коллекции и конкретно моделей по ассортименту, об количестве штук на модель. Дизайнер практически получает техническое задание на коллекцию от отдела продаж.

После утверждения тренд-бордов дизайнер приступает к разработке эскизов моделей будущей коллекции в соответствии с тенденциями моды, выбранным колористической гаммой, конкретно отобранными тканями и фурнитурой. Первые эскизы коллекции могут быть просто набросками моделей, это образные дизайнерские эскизы, который должен передать настроение, отражать основную художественную идею коллекции и не обязательно выполняется на компьютере. Их утверждает художественный совет компании или заказчик коллекции.

Но для работы над коллекцией задействовано много различных специалистов, которым нужна более конкретная информации по модели, а не только ее художественный образ понятный дизайнеру. Для этого художник-модельер разрабатывает технический или рабочий эскиз, который выполняется тонкой линией карандашом или ручкой, или на компьютере в графических редакторах.

Этот вид эскиза является основной формой визуальной коммуникации между художником и остальными отделами производства или заказчиком. Технический эскиз должен быть ясным и детально прорисованным, все линии должны быть четко видны и понятны. Отличительной чертой данного вида эскиза является то, что он показывает модель в плоском виде, как будто она лежит на горизонтальной поверхности. Те детали, которые не всегда понятны или не видны в художественном представлении модели, должны быть обязательно отображены и аккуратно прорисованы на техническом, линейном рисунке. Так

же в рабочий эскиз входит отрисовка подкладки изделия и наиболее сложные узлы модели, например, необычный по форме и крою карман или воротник. Так же технический эскиз может содержать комментарии по отделкам, тканям, фурнитуры или деталям модели.

Детально отрисованные модели в различных цветовых сочетаниях собираются вместе для представления всей линии коллекции. Составляются Range Board или подвески. Такая подвеска может содержать всю коллекцию со всеми цветовыми решениями моделей или быть разбитой на капсулы – небольшие группы моделей, сочетающиеся по цвету или темам – мини коллекции. Такие рабочие подвески могут быть дополнены информацией о размерном ряде моделей, количестве запланированных для выпуска штук на цвет, фабрике производителе и т. д. В последствии, из таких подвесок, может быть составлен мерчендайз – рекомендация для развески коллекции в торговом зале. Так же технический эскиз может быть использован в каталоге наряду с фотографиями моделей в качестве дополнения к ним.

Следующий этап в жизни технического эскиза это преобразование его в документ для изготовления первого образца изделия. С этим документом начинает работать экспериментальный отдел производства (экспериментальный цех) под руководством дизайнера – конструктор, технолог, швея. Изготавливается первый образец модели, он может быть не из актуальной ткани, в него могут быть внесены различные изменения, как конструктивные, так и художественные. После чего вносятся исправления в эскиз и документы. По необходимости может быть прошит второй и третий образец. После предложенных доработок, если модель удовлетворяет требованиям прошивается последний образец из актуальной ткани, в актуальной расцветке и с оригинальной фурнитурой. Такой образец называется предпроизводственным и служит эталоном на производстве при выпуске партии.

Помимо технических эскизов моделей и создания документов к ним, дизайнер также занимается разработкой конфекциона фурнитуры для коллекции, к которому относится текстильная галантерея, отделочная фурнитура и фурнитура для застегивания.

Так же дизайнер, разрабатывающий коллекцию одежды, может разрабатывать набивные ткани и принты для отдельных моделей, которые будут использованы в коллекции. Для этого он должен хорошо владеть несколькими графическими редакторами – Adobe Photoshop, CorelDRAW или Adobe Illustrator. Создание тканей для коллекции одежды сложный процесс и его могут выполнять только дизайнеры высокой квалификации. Для того, чтобы создать рисунок ткани необходимо не только владеть навыками рисования на компьютере и уметь составлять рапорт, необходимо знать процесс производства ткани, материаловедение, а также быть знакомым с различными технологиями нанесения рисунка на ткань.

Важно освоить и применять современные компьютерные программы для дизайнеров одежды, при помощи которых можно осуществлять трехмерное моделирование, просматривая новую модель в разных ракурсах и объемах.

Заключение.

Из всего выше сказанного можно сделать следующий вывод, что для подготовки высококвалифицированного специалиста для промышленного производства требуется тесное сотрудничество Профессиональной Образовательной Организации (ПОО) с социальными партнерами и работодателями, для которых готовится данный профессионал. Предприятие должно быть не просто заказчиком, но еще и непосредственным участником в обучении и воспитании профессиональных кадров для приоритетных отраслей экономики. Чтобы наладить этот процесс, предприятие должно создать условия для прохождения производственных практик, а студенты должны проходить длительные производственные практики на предприятии-партнере, непосредственно познавая и практикуясь в своих будущих рабочих обязанностях на производстве [5].

Список литературы

1. Мелкова С.В. Дизайн-проектирование костюма: учебное пособие для вузов / С.В. Мелкова. – 2-е изд. – М.: Юрайт, 2022. – 91 с. – ISBN 978-5-534-14283-9 // Образовательная платформа Юрайт [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urait.ru/bcode/496584> (дата обращения: 17.11.2024).
2. Мелая Т.Г. Инновационные технологии в современном дизайне костюма / Т.Г. Мелая // Фундаментальные исследования. – 2015. – №2–18. – С. 3935–3939 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fundamental-research.ru/ru/article/view?id=37883> (дата обращения: 15.11.2024). EDN TWTSBF
3. Бадмаева Е.С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды: учебник для вузов / Е.С. Бадмаева., В.В. Бухиник, Л.В. Еленер. – СПб.: Питер, 2016.
4. Жогова М.В., Шеромова И.А. Синтез технологий и традиций в современной индустрии моды на примере использования войлоковольняния в дизайне одежды // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – №4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scienceeducation.ru/ru/article/> (дата обращения: 17.11.2024). – EDN STRNVV
5. ФГОС 54.02.01 Дизайн (по отраслям) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-02-01-dizaun-po-otraslyam-658> (дата обращения: 17.11.2024).