

Чупріна Наталія Владиславівна.

к.т.н., доцент кафедри художнього моделювання костюма,
Київський національний університет технологій та дизайну

ВИМОГИ ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ДИЗАЙНЕРА ОДЯГУ В СУЧАСНІЙ ІНДУСТРІЇ МОДИ

Науково-проектний розвиток вимагає рішення завдань вищих рівнів в короткі терміни. Саме цій меті служить методика проектної творчості, і методологія сучасних наукових досліджень в цілому, яка дозволяє звужувати пошукове поле та перетворювати за допомогою евристичних прийомів та методів складне завдання на просте. При цьому кінцевий результат – дослідницько-проектне рішення – оцінюється суспільством як творче рішення високого рівня, а сам процес фактично проходить на нижчому рівні (як за стандартною схемою). Сьогодні загальновизнаним є висновок: дизайн не зводиться до мистецтва чи техніки, а є самобутнім напрямком проектно-творчої діяльності в історичному, теоретичному та практичному аспектах. Але питання про модель української дизайн-освіти залишається відкритим та набуває все більшої актуальності.

Методологія сучасних досліджень в дизайні костюма та методика проектної творчості озброює дизайнера так би мовити алгоритмом, за допомогою якого можна одержувати нові, оригінальні проектні рішення. Поняття «проектна творчість» не є щось незмінне: зміст, який вкладається в нього, постійно змінюється – творча діяльність підіймається на все більш високий рівень, одночасно зростає кількість та складність дослідницьких завдань, які потребують вирішення, особливо в дизайні.

До найважливіших напрямків проектних досліджень в підготовці дизайнера найвищої кваліфікації, напевне, слід віднести вивчення об'єкта проектування та закономірностей його розвитку, аналіз властивостей та якісних показників, вивчення давно існуючих та нових матеріалів для визначення їх впливу на формування, аналіз властивостей та якісних

показників, з урахуванням конкретних умов використання. В подальшому розвитку досліджень та формуванні наукових напрямків важливу роль відіграє детальна розробка принципової схеми розвитку перед проектних та проектних досліджень в галузі дизайну одягу.

Дизайнер з самого початку повинен бути зорієнтований на єдину морфологію матеріально-предметного світу, на створення в ній різноманітних просторових форм та структур, користуючись усіма засобами, нагромадженими людством в цій галузі. Можна сперечатись з будь-яких конкретних пропозицій, що стосуються мети, складу, методів та засобів необхідної проектної діяльності, але не можна не погодитись з тим, що науково обґрунтовані методи проектної діяльності фахівців з дизайну найвищого рівня повинні докорінно відрізнятись від існуючих в даний час методик, розроблених для традиційних шкіл. Мета та задачі такого масштабу не можуть бути досягнуті та вирішені в повному обсязі без участі фахівців з дизайну. Звідси, нагальна необхідність у великій кількості висококваліфікованих дизайнерських кадрів, що в свою чергу, загострює проблему їх професійної підготовки та змушує шукати шляхи та засоби оперативного вирішення проблем стратегічних та методологічних проблем проектної творчості та наукових досліджень в дизайні [1].

Проблеми, що стоять сьогодні перед підготовкою фахівців вищої категорії з дизайну, так або інакше висвітлюються в матеріалах закордонного досвіду, як практичного, так і теоретичного. Українське суспільство перебуває на такому етапі історичного розвитку, коли формується наростаючий попит на нові моделі дизайнерської освіти. Складність та масштабність завдань, з якими стикаються сучасні дизайнери, вимагають удосконалення теоретичної підготовки професійних дизайнерів [2].

Дизайн-освіта повинна мати науково обґрунтовані теоретичні основи. Є потреба в розробці конкретних рекомендацій для реорганізації

дизайнерської освіти та практики, для розробки нових засобів, спрямованих на перетворення звичних умов різних видів діяльності на більш ефективні та на проведення й впровадження в проектну практику наукових досліджень різного ступеня складності, визначення та адаптації їх теоретичних результатів.

Науково обґрунтована та підкріплена теоретично-концептуальними висновками та узагальненнями дизайнерська діяльність повинна стати високоінтелектуальною, треба удосконалювати зміст проектної творчості та систематизацію її результатів у такій спеціальності, як дизайн, зокрема дизайн костюма. Є потреба у чіткому розмежуванні дизайну предметної сфери, дизайну нематеріальних об'єктів, дизайну з мистецьким ухилом та дизайну з технологічною орієнтацією. З одного боку, зміст освіти майбутніх дизайнерів України повинен відповідати орієнтирам розвитку проектної культури сучасних європейських держав, а з іншого – бути національним за своєю суттю, що неможливо без застосування методології та впровадження результатів дослідницьких пошуків у проектну діяльність [3].

Проблеми дизайн-освіти набувають сьогодні не стільки академічного, скільки проектно-методичного інтересу. Відсутність чіткої наукової теорії та методики формування художньо-проектних умінь засобами дизайн-освіти зумовлює протиріччя між соціальними замовленнями на творчу особистість та реальним рівнем сформованості творчого мислення та конструктивних умінь дизайнерів. Потребують дослідження різні аспекти формування науково-проектних умінь та дій, які досі не в повній мірі зачіпались науковцями: засоби комп'ютерної графіки, наукові засоби для створення дизайн-проектів, побудова колекцій одягу та серій об'єктів дизайну. Недостатня розробка в академічній науці названої проблеми зумовлює необхідність дослідження теоретичних та

методологічних основ формування у студентів-дизайнерів дослідницьких та проектних умінь [4].

Завдання дослідження полягає у таких аспектах:

1. На основі аналізу сучасних наукових досліджень розробити теорію формування художньо-проектних умінь в процесі дизайнерської освіти;
2. Визначити та розробити систему формування художньо-проектних умінь з урахуванням аналізу емпіричного досвіду дизайн-освіти;
3. Дослідити фактори, які суттєво впливають на формування досліджуваної якості в процесі дизайн-освіти;
4. З'ясувати та теоретично обґрунтувати критерії сформованості художньо-конструктивних умінь в процесі дизайнерської освіти.

Для процесу проектної творчості в дизайні костюма характерний пошук рішення в умовах невизначеності, дефіциту інформації, вихід з яких полягає в ухваленні рішення. Причому невизначеність – невідповідність між змістом поточного сприйняття та змістом пам'яті, зокрема між поточним досвідом та сформульованими моделями майбутнього – складає суть проблемної ситуації, яка включає емоції та служить спонукальним поштовхом до початку мислення.

Відмітними ознаками тих предметів, процесів, рішень завдань, ідей або витворів мистецтва, які прийнято називати творчими, є, як правило, новизна або унікальність, функціональна корисність проектних рішень або естетична цінність витворів мистецтва, витонченість. Для творчих рішень характерне також створення нових співвідношень, оскільки раніше не пов'язані елементи при об'єднанні часто дають новий єдиний у своєму роді ефект. За цими ознаками до творчих відносять величезну кількість рішень, які, проте, всередині цієї групи істотно відрізняються ступенем новизни та оригінальності, суспільної значущості та корисності,

часткою творчого акту та його якісним рівнем в процесі роботи над завданням. Допустимо говорити про нижчий та вищий рівні творчості. Нижчий полягає у використанні вже існуючих знань – розширенні області їх застосування. Творчість вищого рівня пов'язана із створенням якоїсь абсолютно нової концепції, ідеї, що більшою чи меншою мірою революціонізувала науку та дизайн, та не має аналога [2].

Система підготовки фахівця вищого освітньо-кваліфікаційного рівня зі спеціальності «Дизайн» (дизайнера костюма), повинна бути побудована таким чином, щоб надати можливість студентам ознайомитись з різними напрямками проектних досліджень в дизайні костюма та самостійно виконати деякі з них в рамках проведення перед проектного дослідження з дизайну. Таким чином, вивчення різнобічних аспектів перед проектних досліджень в дизайні костюма та самостійне виконання студентами дослідницьких розробок, їх аналіз, систематизація результатів та оформлення проектно-дослідницької документації дають можливість орієнтування на виконання науково-проектної роботи на вищому ступені підготовки фахівця-дизайнера.

В процесі дослідно-проектної розробки студенти-дизайнери закріплюють навички в роботі з проектною та науково-методичною літературою, а також вміння користуватися ЕОМ для обробки експериментальних даних чи теоретичних розрахунків. Терміни та об'єми робіт на окремих етапах є орієнтовними і можуть змінюватися залежно від конкретної тематики і переважаючих методів досліджень. Як правило, на молодших курсах переважають питання теоретичного аналізу проблеми, а на старших – експериментальне підтвердження теоретичних моделей, розроблених раніше.

Для виконання підсумкової аналітично-творчої комплексної роботи рекомендується застосування всього обсягу основної, додаткової та

методичної літератури з фаху, проте вся вона має бути опосередковано застосована в оформленні індивідуальних завдань. Цитування та переказ теоретичного матеріалу літературних джерел в ході виконання індивідуальних завдань вважається недоліком та веде до зниження оцінки за виконання завдання.

Список використаних джерел:

1. Чупріна Н.В. Методологія сучасних наукових досліджень з дизайну: Навч. пос. / Н.В. Чупріна – К.: КНУТД.–2011. 246с.
2. Розенсон І.А. Основи теорії дизайну / І.А. Розенсон. – СПб: Пітер, 2006. – 190с.
3. Чупріна Н.В. Роль сучасних технологій дизайн-діяльності у формуванні компетентностей дизайнера одягу в сучасній індустрії моди / Н.В.Чупріна // Вісник КНУТД, 2015. – №5 (90) . – С. 233 – 238.
4. Чупріна Н.В. Особливості сприйняття студентами мистецького напрямку курсів наукових досліджень з дизайну / Н.В. Чупріна // Вісник КНУТД , 2010. – № 5 (т.4). – С. 231 – 235.

Шевченко Аліна Едуардівна,
студентка 4курсу спеціальності «Дизайн»,
керівник — **Опалєв М.Л.**, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри
«Мультимедійний дизайн»,
Харківська державна академія дизайну і мистецтв

ТИПОВІ ПРИКЛАДИ АНІМАЦІЇ У ДИЗАЙНІ СУЧАСНИХ ВЕБ-САЙТІВ

Анімація є одним із засобів ефективної взаємодії користувача з інтерфейсом веб-сторінки. Її мета оживити сторінку, захопити користувача. При правильному застосуванні ілюзія руху натякає користувачам про скоєння ними повноцінної дії, як при взаємодії з фізичними об'єктами.

Дане дослідження було проведено для розробки зручного і якісного сучасного дизайну веб-сайту на дипломний проект кваліфікаційного рівня «бакалавр».