М. М. Кузнецова

Методологический подход и методы реализации практических курсов в сфере создания одежды

Автор представляет системный подход к преподаванию профильных дисциплин для дизайнеров костюма, сформированный на основе практического опыта и анализа особенностей психологии современных студентов.

Ключевые слова: методики преподавания, дизайнерское образование, обучение дизайнеров, дизайнер одежды

M. M. Kouznetsova

Methodological approach and methods of implementing practical courses in the area of fashion design

The author presents a systematic approach to teaching specialized disciplines for fashion designers, formed on the basis of practical experience and analysis of the psychology of contemporary students.

Keywords: teaching methods, design education, designer training, fashion designer

В настоящее время высшая школа сталкивается с сокращением часов, выделяемых на профильные дисциплины. При этом обучающиеся часто не имеют базовой художественной подготовки. Перед преподавателями встает задача не только научить будущего дизайнера рисовать, но и подготовить к конкретному

профилю деятельности.

Академическая программа по художественным дисциплинам включает в себя широкий спектр заданий, которые кафедры готовы и могут реализовывать в соответствии со своим представлением о необходимом и важном. Но у каждого направления дизайнерской деятельности есть специфика, которая и должна определять ход подготовки.

Методологический подход в составлении художественного курса, направленный на решение практической задачи, **может быть основан на формировании модели идеального результата и проектировании методики его достижения**. Важно понять, какие именно навыки требуются выпускнику (составить модель реальных профессиональных компетенций), и сконцентрироваться на том, как их вырабатывать (проектируются пошаговые задания в соответствии с моделью компетенций). Упражнения должны точно соответствовать задачам, лишнее лучше удалить. Например, дизайнерам костюма не обязательно рисовать жесткие гипсовые формы – их можно заменить стеклянными банками или вазами, предметами, имеющими в основе цилиндрические и конусные формы, парные симметричные элементы, которые важны для последующего рисования фигуры анфас и в три четверти, изображения костюма. Изучение и изображение скелета имеет большое значение, тогда как рисование сидящей натуры бесполезно. Живопись натюрмортов не отвечает профилю, их можно заменить костюмами на манекене (созданными наколкой). Важно, чтобы упражнения были сгруппированы с постепенным нарастанием сложности, и в последующих закреплялись навыки, полученные ранее.

Еще одна проблема вузов – взаимодействие кафедр, направленность действий на единый результат. В идеальных условиях необходимо интегрировать знания разных наук в один курс

и дать инструменты для их применения. На уровне подготовки нужна не наука, а практика, имитирующая реальную деятельность, – не академические знания, а навыки решения проектных проблем. Примером может быть курс цветоведения для дизайнеров костюма, в котором собраны общие законы взаимодействия цветов, психологические и символические характеристики цвета, цветотипы, особенности «работы» цвета в костюме, цветовые тренды.

Современная молодежь иначе учится, чем предыдущие поколения. Раньше в обучении художественным дисциплинам была важна эмоциональная составляющая, и ученик в длительном процессе штудий перенимал мастерство учителя. Сейчас студенты очень рациональны, а время очень ограничено. Необходимо для каждого задания четко формулировать цель, задачи, планируемые результаты и пользу, которую обучающийся получит в результате выполнения. Передачу знаний рекомендуется строить на понятийной методике, когда рисование основано не только на изучении натуры, но и на подробном объяснении преподавателя, как устроен изображаемый объект, и по каким правилам его надо изображать.

Описанный подход не исключает интуиции преподавателя, творческой инициативы и понимания особенностей разных учеников.

Сведения об авторе:
Кузнецова Майя Михайловна, доцент кафедры «История и теория искусств», кандидат искусствоведения, доцент ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»;
maya.mail2@rambler.ru

Kuznetsova Maya, associate professor in the Department of “History and Theory of Art”, PhD in Art History, Associate professor
SPGHPA them. A. L. Stieglit;
gs.79@list.ru

Н.Г.Якуничев

О роли композиции в методологии кафедры промышленного дизайна СПГХПА им. А.Л. Штиглица

Рассматривается вопрос о преемственности развития кафедры в становлении проектной культуры и ее актуальности в новых условиях. Особенности истории формирования кафедры определили базовую роль композиции в ее обучающей методологии. Уровень подготовки специалистов подтверждает правильность данной позиции. Однако во многих учебных заведениях подобная роль композиции понимается неоднозначно.

С одной стороны, данный феномен является звеном последовательного обновления исторических стилей (который в распространенном представлении уже утратил свою актуальность). Соответственно, в большинстве существующих обучающих методик дизайна для композиции места не нашлось.

С другой, - композиционное видение выступает основой методологии синтеза и модельно представляет организационную позицию «связи всего со всем». Именно из целостного видения ситуациииисходитпринятие решений, поскольку именно здесь происходит взаимная коррекция многообразных и динамичных исходных обстоятельств. Эта «опора на будущее» принципиально отлична от ориентации на существующие аналоги. Дизайн выступает наследником искусства, распространившим методологию синтеза из сферы создания моделей реального мира (произведений) в область реального предметного пространства.

В настоящее время наблюдается радикальное изменение ситуации. В мире отмечается прогресс таких его сторон как ускорение изменений, мобильность, текучесть, разнообразие, сложность, нелинейность и многомерность. В условиях современной

галопирующей нестабильности представление о целостном состоянии потребного будущего становится все более актуальным. Поэтому, композиционное видение ни в коем случае не является пройденным историческим этапом стилистики начала 20-го века. Это, скорее, «ключ к будущему», которое сейчас только начинает просматриваться

Предлагается рассмотреть задачи формирования композиционного видения в качестве самостоятельного направления развития творческих компетенций, как основы методологии системного проектирования.

Сведения об авторе:
Николай Геннадьевич Якуничев, заведующий кафедрой Промышленного дизайна Санкт-Петербургской государственной художественно-промышленной академии, кандидат искусствоведения, доцент
klk53@mail.ru

УДК 37.013.32
А. Л. Михайлова

Создание вдохновляющей образовательной среды: игровые элементы и визуализация в преподавании дизайн-проектирования

Инновационные методы м обучения дизайну объединяют игровые элементы и визуализацию для повышения мотивации и эффективности учебного процесса. Автор делится опытом использования маиндмэпов, работы с референсами и разработки командных проектов, направленных на развитие творческих и аналитических способностей студентов. Особое внимание уделяется формированию навыков критического мышления и самостоятельного обучения среди будущих дизайнеров.

Ключевые слова: дизайн, педагогика, образовательная геймификация, маиндмэп, проектирование, мотивация, визуализация в обучении

A. L. Mikhailova

Creating an inspiring educational environment: gamification and visualization in design education

Innovative design education methods integrate gamification, and visualization to enhance motivation and the effectiveness of the learning process. The author shares experiences in using mind maps, working with references, and developing team projects aimed at fostering students' creative and analytical abilities. Special attention is given to cultivating critical thinking skills and independent learning

among future designers.

Keywords: design, pedagogy, educational gamification, mind map, designing, motivation, visualization in learning

В современной системе образования дизайнеров ключевым элементом является не только передача теоретических знаний, но и развитие практических навыков и творческого мышления. Представленные тезисы освещают применение игровых элементов и визуализации в процессе обучения дизайн-проектированию, направленного на формирование активной и вдохновляющей образовательной среды.

Одна из предлагаемых автором методик – геймификация учебного процесса. Она влияет на мотивацию студентов, положительно сказываясь на студентах, которые более регулярно присутствуют на лекциях и семинарах, проявляя повышенную активность в учебном процессе. В рамках данной методики, задания делятся на группы и типы. Бонусные баллы предоставляются исключительно за выполнение отдельного типа задач и исключительно очном присутствии студента на занятии, что стимулирует его активное участие. Также студент ограничивается во времени и итоговый балл за выполненное задание выставляется пропорционально проценту выполнения задания. Преподаватель также специальным образом подбирает упражнение, чаще это видео-уроки и творческие задачи, которые акцентируют внимание на нестандартном использовании привычных студенту инструментов.

Помимо стимулирующих-бонусных упражнений, автором предлагаются также несколько других типов задач в течении семестра: обязательные для выполнения, фундаментальные задания (формирующие каркас компетенций), творческие задания (на развитие креативной составляющей будущего специалиста) и дополнительные задания (цель которых, позволить

раскрыть интересующую тему в доступном формате). Данный алгоритм стимулирует самостоятельное изучение материала и развитие аналитического мышления.

Следующим этапом в формировании вдохновляющей образовательной среды является использование маиндмэпов как инструмента для структурирования и усвоения информации. Маиндмэпы – это доступный и понятный инструмент, который не имеет формальных рамок и располагает к взаимодействию, а кроме того, крайне эффективен для работы в команде (что является также максимально важным для дизайнера и требует практики). С его помощью можно замотивировать студента визуализировать свои идеи, первично структурировать их, использовать как способ генерации идей и брейнсторминга. Однако, наиболее важным моментом является то, что подобные структуры помогают будущему специалисту организовывать свою коммуникацию во время защиты проекта и адаптироваться к изменяющимся условиям ситуации.

Исследование показывает, что такой подход способствует не только улучшению академических результатов, но и развитию профессиональных компетенций, необходимых в современном мире дизайна.

Сведения об авторе:
Михайлова Алла Леонидовна, Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, старший преподаватель
Alla.L.Mihailova@gmail.com
Mikhailova Alla Leonidovna, Senior Lecturer at Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University
Alla.L.Mihailova@gmail.com.