

ПЕДАГОГИКА

Першукевич Галина Викторовна

доцент

ФГБОУ ВПО Омский государственный институт сервиса

г. Омск, Омская область

РАЗРАБОТКА АВТОРСКОГО ТРЕНДБУКА КАК ПРОЕКТНОЕ ЗАДАНИЕ

Аннотация: в статье представлено описание учебного творческого задания на примере опыта подготовки бакалавров по направлению «Дизайн» в Омском государственном институте сервиса в рамках дисциплины «Дизайн костюма». Исследованы особенности задания как активного средства обучения комплексного характера.

Ключевые слова: авторский трендбук, проектное задание, активный метод обучения, дизайн, технология.

Экспериментальное учебное задание в последнем семестре обучения студентов-дизайнеров предусматривает выполнение авторского трендбука. Суть задания – проектирование авторской коммерческой коллекции, предназначенной для производства.

Выполнение задания предполагает развитие проектной культуры студента, подкрепленной знаниями и навыками по основам дизайна и проектированию; формирование творческой активности в дизайнерской деятельности; активацию творческих качеств и способностей. Задание позволяет обучающимся проявить умение конструировать собственные технологические подходы к решению задач в нестандартных ситуациях; продемонстрировать готовность к осуществлению профессиональной деятельности. Теоретическая готовность включает знание общих основ теории и методологии дизайна. Практическая готовность выражается в умениях организовывать и вести проектную деятельность согласно алгоритму

дизайн-проектирования, разрабатывать социально-значимые проекты, представлять и защищать полученные результаты.

Теоретико-методологические основы проектных технологий подробно освещены в работах В.П. Беспалько, В.М. Монахова, Е.С. Полат, Г.К. Селевко и др. В основе проектной технологии лежит умение студента ориентироваться в информационном пространстве и самостоятельно конструировать свои профессионально-прикладные и практико-ориентированные знания. При выполнении проекта деятельность студентов может быть индивидуальной, парной или групповой. Работа выполняется в течение определенного отрезка времени и направлена на решение конкретной учебно-профессиональной проблемы [1].

Исходя из сложившегося уровня подготовки студентов, преподаватель может предложить задание высокого уровня сложности, ориентированное на постановку конкретной задачи проектирования без учета предпочтений обучающихся. В таком случае будущий дизайнер поставлен в условия, максимально приближенные к производственным.

Задание предполагает выполнение авторской брошюры по принципу трендбука. Составляющими структурными элементами проекта являются: разработка концепции коллекции, брифинг, брендинг; создание атмосферной карты, цветовой карты; эскизы моделей и аксессуаров; фотографии (иллюстрации); конфекционная карта (ткани, фурнитура); фрагменты и детали моделей; образы, реклама (варианты фирменного стиля).

Задание по сути является комплексным и предполагает несколько последовательных этапов. Первый этап – аналитический, включает в себя определение замысла проекта. Определяются источники информации, производится планирование будущей деятельности. Осуществляется разработка дизайн-концепции с элементами брифинга и брендинга.

В процессе выполнения работы студенты разрабатывают бриф – техническое и творческое задание на разработку проекта. Дизайнер должен правильно описать, какие цели ставит данный продукт, проявить знание о своем продукте и

дать точные сведения о том, для каких групп потребителей выполнен проект (возрастные группы, социальный статус, уровень дохода).

В процесс проектирования авторской коллекции вовлечены элементы брендинга: цели и задачи проекта; сущность продукта, его полезность и адресность; позиционирование; общие ценности бренда и потребителя; социальная функция; создание креативного образа; стилевое решение, создание его атрибутов; концепция упаковки товара, сопровождающих рекламных продуктов. Обучающиеся должны учесть результаты маркетинговых исследований, предусмотреть решение утилитарных, технологических, функциональных, концептуальных художественно-образных задач.

На этапе собственно проектирования студенты составляют план коллекции, выбирают форму трендбука, его структуру. Это самый трудоемкий этап работы.

Формально трендбук разрабатывается по аналогии со следующими дизайн-продуктами: брендбук, рекламный буклет, книга, каталог, скетчбук, портфолио, лукбук. Основными выразителями настроения коллекции в трендбуке служат moodboard и colorboard. Moodboard – (атмосферная карта) – предвкушение коллекции, коллаж, слово, картинка, фото, настроение коллекции. Colorboard – (цветовая карта), выражает психологическое состояние коллекции, отражает ее визуальное состояние и эмоциональное настроение.

Состав элементов портфолио достаточно свободен, студенту предлагается придерживаться содержания, заданного преподавателем или определять его самостоятельно. Главная цель – создание единства стиля коллекции и стиля ее визуализации в трендбуке. Как точно указывает в своей статье С.Г. Ажгихин, «Само по себе наличие корпоративного набора не является гарантией наличия фирменного стиля (шляпа – возможный атрибут, но не гарант интеллекта). Можно иметь всю атрибутику фирменного стиля, но стиля не иметь вовсе» [2].

Оценочно-рефлексивный этап подразумевает развитие навыков самоанализа и самооценки. На данном этапе работы проект окончательно оформляется, компоуется и готовится к печати и презентации.

На последнем, презентативном этапе, студенты представляют полученные результаты, рассказывают о трудностях осуществления проекта, демонстрируют свои успехи в реализации задания. Студенты получают опыт защиты итогов своей деятельности. Представление работы происходит не только перед экзаменационной комиссией, но и в учебной группе. На этапе презентации студенты учатся правильно воспринимать критику своих работ и одновременно конструктивно вести критику чужих; осознают собственные достижения и выявляют недостатки работы. Определение перспектив работы над данным проектом позволяет наметить тему будущей дипломной работы.

Новизна задания заключается в его инновационном характере по отношению к обычному комплексу, состоящему из развивающих заданий, выполняемых в стандартной форме.

Как вариант новой педагогической технологии проектное задание является многоцелевым по сути; вариативным, гибким, подразумевающим развитие; что делает его привлекательным, перспективным и полезным как для студентов, так и для преподавателей.

Список литературы

1. Жукова, Г.С. Технологии профессионально-ориентированного обучения: учеб. пособие / Г.С. Жукова, Н.И. Никитина, Е.В. Комарова. – М.: Издательство РГСУ, 2012. – 165 с.

2. Ажгихин, С.Г. Активные методы обучения проектированию в графическом дизайне / С.Г. Ажгихин // Преподаватель XXI век. – 2010. – Т. 1. № 4. – С. 96–105.