

*Natalya A. Eremina,
Designers of Russia Union member, associate professor;
Nizhny Novgorod State Engineer-economic University*

The Problems of Organization Practical Training in the Design Education by Applied Bachelor Program

Key words: design culture; professional identification; design project

Annotation: The article discusses the issue of skill development of project culture in the process of preparation of specialist by costume design. The author explains the principles of planning the strategy of development of competencies and It offers the experience of the application of the design project in the educational process.

Стандарты профессионального образования декларируют компетентностный подход, обуславливающий конструирование содержания от «знаний» к «способам деятельности». Целью обучающей программы становится подготовка специалиста с конкретным набором (кластером) знаний, умений и навыков для осуществления конкретного вида деятельности в условиях конкретной производственной ситуации (цикла).

Понятие «прикладной бакалавриат» стало активно использоваться в 2009 году. В основе данного уровня образования – образовательные программы среднего профессионального образования, ориентированные на овладение практическими навыками работы на производстве, в сочетании с программами высшего образования, ориентированными на получение серьезной теоретической подготовки. При этом объем практической части программы должен составлять не менее половины всего времени, отведенного на обучение. Задачей прикладного бакалавриата становится формирование комплекса практических навыков и компетенций научно-исследовательской работы, достаточных для того, чтобы сразу же, без дополнительных стажировок, начать работать по специальности (5).

Основной вопрос, решаемый на этапе планирования образовательной деятельности, актуализирует проблему определения и структурирования доз информации для теоретической и практической подготовки, которую необходимо раскрыть в процессе формирования компетенций. Компетентностные технологии в профессиональном образовании требуют от преподавателя высшей школы выбора современной дидактической системы, сочетающей образование и обучение, и построения структуры процесса обучения, максимально приближенного к реальным производственным ситуациям. Мотивационно-целевым компонентом обучения должно стать детерминирование признаков профессиональной идентификации в формируемой модели специалиста.

В современном педагогическом сообществе активно продвигаются кейс-технологии, опирающиеся на решение имитационных или реальных производственных

задач. В ряде случаев, их можно считать системообразующими для программ профессионального обучения. Однако кейс-метод подразумевает наличие определённой схемы анализа ситуации, перечня вопросов, необходимых для выявления путей разрешения обозначенной проблемы и основание (документы, инструкции) к планированию деятельности, не предполагающее кардинальных отклонений от системы (4). Для дизайн-образования действие по точной инструкции не просто невозможно, а даже губительно. Дизайн-практика немыслима без новаторства, творческого изобретения. Проектное сознание дизайнера опирается на дуальность принципов художественной креативности и инженерного проектного творчества. Компетенция креативности является одной из базовых в профессиональной идентификации специалиста.

Оптимальным для дизайн-образования будет комплексное применение методик интегрирования, кейсов и проблемного обучения. Симбиоз педагогических технологий позволит точнее реализовать установленные стандартом компетенции, которые в аспекте деятельности дизайнера невозможно рассматривать лишь в плоскости художественного творчества или инженерной практики.

Проектная культура будущего специалиста предопределяет разработку проектной концепции в ходе мыслительного и знакового изготавливания объекта как текста, выполненного на профессиональном языке проектирования (1). Текстовое строение костюма выражается через символы изобразительных и формальных структур в композиционной организации, продиктованной эмпатическими переживаниями дизайнера, и в инженерной составляющей макета, обусловленной технологическими условиями производственного процесса. Осмысление симбиоза эстетики и инженерной целесообразности структуры костюма должно формироваться непосредственно с первого курса обучения. Т.к. базовый уровень проектной культуры определяется адекватностью проектной деятельности требованиям социальных норм и нормативных ограничений, то в основе содержания обучающей программы должен быть стандарт предприятия, в котором компетенции специалиста точно встроены в проектную иерархию производственной цепочки.

Подобная специфика определит принципы или смыслы, придерживаясь которых, можно спланировать стратегию формирования профессиональных и общих компетенций и конкретизировать критерии качества их сформированности.

Первое – выбор предприятия, под условия которого подготавливается специалист-дизайнер одежды. «Производственники» подчёркивают, что основная проблема молодого специалиста – не в недостатке у выпускников знаний или навыков, а в успешной идентификации, которая определяется специфическим умением исполнять обязанности в рамках основных профессиональных видов деятельности, связанных со степенью сформированности тех или иных компетенций (3). Иными словами, будущий специалист по ходу обучения должен осваивать специфику предприятия, на котором он просматривает свою профессиональную деятельность, чтобы ускорить или вовсе исключить в дальнейшем этап адаптации. Вряд ли сегодня целесообразно говорить о швейном ателье (или даже нескольких), которому единовременно понадобится укрепить свой штат 25-ю дизайнерами одежды – стандартная численность учебной группы. Поэтому, определяя тип/вид предприятия

базовой подготовки, будем выбирать усреднённую модель или ориентироваться на опыт ателье, «запросившего» наибольшее количество специалистов на выпуске.

Второе – специалист должен не только обладать набором навыков и знаний, но, самое главное, уметь применить их к поиску разрешения создавшейся производственной ситуации, что так же подтверждается в беседах с работодателями. Дизайнер – специалист, умеющий планировать и осуществлять как конкретный индустриальный дизайн-проект, так и персонифицированный, и креативный. Чтобы сформировать решение в формате производственных задач различной степени сложности, степень творческой лабильности (гибкости) у дизайнера должна быть достаточно высокой. Если для т.н. «точных» профессий успешная идентификация специалиста в большинстве случаев обеспечивается инструкцией с обозначением конкретных этапов деятельности и качества конечного продукта, то для специалиста в области дизайна костюма следование точной инструкции может, напротив, привести к негативному результату – эстетически невыразительной и нецелесообразной модели.

Нужно сказать, что в отличие от предприятий крупного производственного цикла, где различие в формах деятельности можно легко идентифицировать и конкретизировать производственное задание, малый и средний бизнес, к которым относятся швейные ателье, запрашивает специалиста, обладающего универсальными навыками проектной работы. Такова объективная реальность развития швейной индустрии сегодня, поэтому игнорировать этот факт мы не в праве.

Третье – формирование карты профессии для дизайнера одежды, относительно которой выстроится дидактика обучающих модулей. Деятельность дизайнера («карту профессии») невозможно описать точным алгоритмом, допустимо лишь обозначение основных этапов, определяемых структурой дизайн-проекта. В условиях отсутствия стандарта профессии будем ориентироваться на базовые компетенции, которые востребованы в любом направлении дизайн-проектирования, и учитывать специфику швейного дизайна в целом.

Четвёртое – равнозначность профессиональных и общих компетенций. Особенность деятельности дизайнера в том, что он, выполняя заказ конкретного клиента, берёт на себя полную ответственность за результат. И то, насколько точно этот результат «совпадёт» с потребительскими предпочтениями, будет напрямую зависеть от навыка коммуникации – межличностной и профессиональной (2). В дизайн-проекте обязательно умение формировать межличностную коммуникацию для определения потребительских предпочтений и обеспечения обратной связи с заказчиком, и лишь после – коммуникацию профессиональную, необходимую для анализа проектной ситуации, формулировки выводов, принятия решения и оперативной корректировки результата до этапа аттестации заказа. Модель деятельности специалиста-дизайнера будет предполагать равную степень владения профессиональными компетенциями, обеспечивающими качество о веществе продукта, и общими компетенциями, определяющими степень соответствия продукта запросам заказчика. При этом становится не существенным, подразумеваем ли мы под понятием «заказчик» одного человека или крупную корпорацию.

Обозначенные принципы определяют стратегию содержания обучающих модулей и их реализацию. Логика построения комплекса (кластера) дидактических единиц в программе подготовки дизайнера для малого предприятия будет предполагать

соответствие набора дисциплин (модулей) структуре дизайн-проекта или действиям специалиста в границах этой структуры. Это: анализ (проектной ситуации, проектного задания, социокультурной среды, источников вдохновения и проч.) – обобщение (формулировка технического задания, поиск прототипов, выбор трендов и проч.) – осмысление опыта (теоретическое научное обоснование, применение опыта, экспериментальное макетирование, инженерное обеспечение) – экспертиза – внедрение. Укрупнённые дидактические единицы должны выстраиваться комплексно, интегрально, когда смыслы одной отражаются в другой и реализуются в третьей. Личный опыт подготовки дизайнеров показывает, что вопросы интегрирования, комплексности образовательных кластеров актуализируются в педагогическом сообществе постоянно. А реализовать эту идею не так то просто. Ориентир в дизайн-образовании на проектный комплекс стандартных действий – оправданный ход для профессиональной подготовки в структуре прикладного бакалавриата.

Формирование навыка разработки одежды в системе дизайн-проекта будет осуществляться через интегральную модель процесса. Интегральная модель определит решение проектной задачи с привлечением к результату не менее 3-х смежных дисциплин:

- Моделирование-Конструирование-Технология;
- Маркетинг-Моделирование-Рисунок;
- Материаловедение-Макетирование-Моделирование и проч.

Обучающиеся должны начать освоение интегральной модели уже на лабораторных и практических занятиях. Задания учебных упражнений формулируются в виде проектных ситуаций или предполагают реализацию в условиях имитационной деятельности. К этому добавляется интегральная деятельность по изучению ассортимента изделий на швейном рынке в ходе самостоятельной внеаудиторной работы.

Для проверки качества подготовки к компетентностной деятельности в условиях конкретного производственного цикла предусмотрена обязательная учебная практика. Ритм её проведения – концентрированно после модуля или рассредоточено – после завершения семестра выбирает учебное заведение, согласуя этот вопрос с работодателем. Для специалиста художественно-прикладного творчества – дизайнера одежды – наилучшей формой практики будет рассредоточенная. В этом случае реально ставить осуществимые проектные задачи и контролировать качество процесса.

Техническое задание для всех учебных практик сформулировано по типу комплексного интегрального дизайн-проекта. Единый принцип формулировки задания обеспечивает методическую и дидактическую преемственность в процессе профессионального обучения, формирует у обучающегося устойчивые навыки проектной культуры и позволяет внедрять технологии т.н. дизайн-мышления, актуального в современной проектной деятельности. На старших курсах количество дидактических единиц в составе задания к дизайн-проекту будет увеличиваться. Это позволит наращивать сложность процесса постепенно, а обучающимся последовательно, возвращаясь к пройденному, освоить содержание всех этапов профессиональной деятельности.

Например, задание учебной практики по завершении 1-го года обучения формулируется как: «Разработка композиции отделки для изделия конкретной ассортиментной группы». Проект предполагает закрепление компетенций:

- Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
- Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.
- Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.
- Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

Задание учебной практики по завершении 2-го года обучения будет комплексным, циклическим: «Разработка модели одежды конкретной ассортиментной группы для конкретного клиента». Для создания даже эскизной версии моделей обучающемуся будет необходимо уметь составить разговор с клиентом, чтобы выяснить его предпочтения, оценить пластические особенности фигуры заказчика, определить стилистику модели, привлечь тенденции моды и проч.

На 3-м году обучения дизайн-проект будет ориентирован уже на художественную систему – коллекцию, выполняемую по теме, инициированной разработчиком.

Итог разработки изделия или группы изделий по разделам дизайн-проекта будет напрямую зависеть от сформированных компетенций, и оценить качество подготовки специалиста не составит труда. Можно допустить, что минимальная достаточность для выполнения дизайн-проекта, освоенная в ходе практик: читать и понимать производственное задание, выполнять предпроектный анализ, устанавливать нужные коммуникации для комплектования информационного блока для решения задания, предлагать базовую идею на основе сформированной информации, оценивать эффективность проектного решения определит возможность для обучающегося адаптироваться к любой производственной ситуации достаточно быстро.

Формат дизайн-проекта в современной дидактической системе профессионального образования позволит достаточно легко смоделировать содержание программы профессиональных модулей относительно условий конкретного предприятия. Основным ориентиром станет результативность, подразумевающая вариативность в поиске возможностей реализации производственного задания. Самое главное – структура и ритм процесса останутся стабильными.

References:

1. *Genisaretskiy OI. Design culture and conceptualism: Proceedings of the VNIITE , No. 52, 1987 [Internet] Available from: <http://gtmarket.ru/laboratory/expertize/2006/2682>*
2. *Glazychev VL. Design as it is. Moscow, Europe, 2006.*
3. *Glazychev VL. On the design (Essays on the theory and practice of design in the West). Moscow, Europe, 2011; 316.*
4. *The case-method: Novosibirsk open educational network "Methodist." [Internet] Available from: <http://metodist.edu54.ru/node/34599>*
5. *The applied baccalaureate: Official playground Ministry of Education and Science of the Russian Federation in Livejournal. [Internet] Available from: <http://mon-ru.livejournal.com/17014.html>*