**II МОДУЛЬ**

2 дто(в) . Викл. Василєва М.І

Тема 2 модулю : Ескізний проект дитячого одягу (в системі комплект). Мета курсу - розвиток самостійного проектного мислення через опанування різноманітних методів проектування одягу в системі «комплект»,

Виконання: *Завдання №1.* Вибір теми та її обґрунтування.

1.1 Вибір вікової групи дитини, особливості розвитку і фігури

1.2 Позиціонування

Для успішного виконання цього єтапу проекту необхідно повторно звернутися до тем минулого модулю ( « Зв'язок пропорцій дитячоі фігури з формою та довжиною дитячого одягу.», «Взаемозв’язок форми костюма з його функціональним значенням .» , « Психологія різних вікових груп» , « Проектування одягу в системі Компалект.» та інші)

Також необхідно здобути нові знання та навички в творчо-аналітичному процессі проектування : Обґрунтування та актуальність ., Позиціонування. **Обгрунтування актуальності творчого проекту** - це пояснення необхідності, потребності і користі виконання творчого проекту. Якщо творчий проект по технологіі в наш час буде не актуальним, то наіщо і для кого його створювати. **Обгрунтування вибору творчого проекту** звищує значимість проекту і дає можливість користування і застосування на практиці разробки даного проекту.  Актуальність теми творчого проекту

При формулюванні актуальності свого проекту необхідно вирішити, чому саме цей творчий проект чи работу потрібно виконати в теперішній час , чому саме вона необхідна на сьогоднішній день.

**Актуальність творчого проекту** – це ступінь його важливості в даний момент часу і в даній ситуаціі для решення конкретноі проблеми, задачі або питання.

**Актуальність теми проекту** - це затребуваність вивчення даноі проблеми, практичноі та творчоі реалізаціі іі рішення.

« Позиціонування – це найважливіша складова функціонування проекту. Існує три моделі позиціонування. Є ситуаційна модель,коли ми починаємо аналізувати,в яких випадках потрібен продукт, яку життєву проблему він вирішує... Наступна –рольова модель.Коли ми працюємо на самооцінку спщживача, ми надаємо йому якусь роль. Рольова модель визначає образ споживача: інтеллектуал, успішний хіпстер чи крутий парубок..Остання –це культурна модель, вона відповідає за концептуальність і єстєтику проекту.Це також принадлежність до субкультури.Тут важливо відзначити маленькі елементи,котрі ми починаємо використовувати-орнамент ,деталі..Усі три складових: ситуація,роль,культура-це великий єдиний комплекс, і якщо стати унікальними в кожному випадку, то продукт проектування не буде мати аналогів. Позиціонування це завжди певні відмінні риси , котрими характерізується той чи іний проект та завдяки котрим формується те саме унікальне уявлення о проекті.. Коли ми будуємо позиціонування,одна з помилок-це виділити зразу багато особливостей. В підсумку ,позиціонування розмивається. Необхідно вибрати одну або дві характерні риси, котрі і визначають позиціонування проекту.В ідеалі ,позіціонування проекту мусить бути сформульовано в одному реченні..Дизайнерам необхідно зрозуміти важливість цього одного речення.

Джерело : <http://piknad.ru/teormod14_1.php> “МОДЕЛИРОВАНИЕ И ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ ДЕТСКОЙ ОДЕЖДЫ''

<https://tvorcheskie-proekty.ru/obosnovanie> “ Обоснование актуальности проекта“

« https:www.be-in.ru/photo/39386-pozicionirovanie/ .. Как правильно сформировать позиционирование проекта»)

*Завдання №2.*Вибір та аналіз джерела натхнення.

Джерело натхнення — це явище природне або матеріально культурне. Творчим джерелом при створенні дизайнером колекції одягу може бути що завгодно: природа і природні явища. Всілякі елементи наочного середовища

інженерні споруди, деталі машин, всякі механізми, предмети побуту Події і явища, які відбуваються в світі і в мистецтві. Це може бути архітектура, музика, живопис, література, балет, театр, цирк, кіно і інші видовищні заходи. Звернення до етнічних і історичних мотивів, предмети декоративно прикладного мистецтва, історичний, національний і класичний костюми. Всілякі фактури: ґрунти, морозні узори на шибці, зоряне небо. Це може бути і звернення до ретро — моди, прийом використання певного крою і декоративних елементів, прийом стилізації і багато іншого.

Спробуємо систематизувати джерела натхнення за принципом використання джерела в дизайн-розробці і умовно поділимо їх на п’ять аспектів дослідження: перший, використання джерела натхнення як елемент подальшої дизайн-розробці (наприклад, тканина); другий, як прообраз формоутворення (наприклад — архітектура, біоніка); третій — це використання костюма минулих років як прообраз для створення сучасного одягу; четвертий це асоціативний імпульс для створення образу(наприклад

музыка, поезія, стан природи); і нарешті п’ятий це багаторівневе використання джерела ( наприклад — форма від одного джерела, декоративне заповнення від іншого, емоційний образ — від третього). Кожна з цих умовних п’яти груп джерел натхнення передбачає різні завдання і цілі перед дизайнером в процесі проектування одягу, різні методи і принципи роботи.

Розглянемо як джерело натхнення елемент майбутньої проектної розробки. В даному випадку—це може бути тканина, з якої проектуватиметься і виготовлятиметься одяг.

В даному випадку вивчатимуться конкретні естетичні і структурно- фактурні властивості і особливості вибраного джерела, і на основі проведеного аналізу, вибиратиметься майбутня форма, силует і заповнення форми. Якщо це тканина, то в першу чергу проводитися аналіз її структурно-фактурні і пластичних властивостей, які визначають зовнішній вигляд і здібність до формоутворення. Різним матеріалам властиві свої характерні види форм і конструкцій, тому що саме матеріал визначає форму. Для твердих матеріалів (волокнистої, зернистої побудови) це форми прямокутні, коробкові. Для пластичних матеріалів — складні, скульптурні, просторові форми.

Необхідно з’ясувати, як дана тканина тримає форму, масу, як драпірується, де вона кращим чином себе проявить в складках або защипах. З’ясувати структурні і складені особливості. Різні за складом і структурі тканини по разному сприймаються нами на навпомацки. Відповідно з цих відчуттів потрібно робити вивід про те буде цей одяг з малою надбавкою на облягання або більшою.

Другий вивчаючий момент — це колір і малюнок на тканині. Малюнок і орнаментація матеріалів також диктують зовнішній вигляд форми, її виразність, декоративність, образність, вибір основних тектонічних характеристик формоутворення костюма (величину і масу форми, ступінь її статичності або динамічності).

Відповідність і взаємозалежність системи «тканина—форма — функція -декор», малюнок на тканини і формоутворення костюма використовуються як основний принцип дизайн — розробки в даному випадку. Саме ця узгодженість між матеріалом і формою — основоположна умова загальної тектонічності, естетичності і гармонії проектованого костюма.

Для конкретної тканини потрібно вибрати таку форму одягу, відповідно силует і конструкцію, які краще всього підкреслили б пластично-фактурні особливості даного матеріалу.

Естетичні властивості матеріалів — пластика, фактура, текстура, колір і малюнок на поверхні матеріалу визначають композиційно — естетичні якості нової дизайн — розробки.

Результати вивчення тканини як джерела натхнення «продиктують» і майбутню форму і принцип заповнення цієї форми. У даній ситуації використовується аналітичний метод, що укладає дослідницьку роботу по вивченню властивостей швейних матеріалів і їх зв’язок з композицією і функцією костюма

Мета даного методу роботи над джерелом полягає в наступному: активно беручи участь в маніпуляції з тканиною, знайти концептуальну ідею по використанню структурно — пластичних і художніх особливостей тканини з урахуванням модних сучасних тенденцій для створення нової дизайн—розробки.

Джерело: boOk.net Джерело натхнення в дизайні одягу: аспекти вивчання  