

2021

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

Межрегиональная научно-практическая
конференция «Сила мысли»



КГА ПОУ «Губернаторский авиастроительный
колледж г. Комсомольска-на-Амуре
(Межрегиональный центр компетенций)»
08 - 09 декабря 2021



СОДЕРЖАНИЕ

ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ИГРА «КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»	
Сорокин Артур Николаевич	2 стр.
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ В СОЗДАНИИ СОЦИАЛЬНОГО-ЗНАЧИМОГО ОБЪЕКТА. ИНКЛЮЗИВНАЯ ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА	
Шабанова Ариана Андреевна, Габаев Денис Игоревич	8 стр.
ТЕХНОЛОГИЯ ОЦЕНКИ УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ БЮДЖЕТА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ	
Герасимова Анна Александровна	15 стр.
ИСТОРИЧЕСКИЙ КОСТЮМ: РАЗРАБОТКА КОЛЛЕКЦИИ ЖЕНСКОГО ЛЕГКОГО ПЛАТЬЯ	
Рябухина Лэйла Павловна	19 стр.

ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ИГРА «КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Сорокин Артур Николаевич,

КГБ ПОУ «Комсомольский-на-Амуре колледж технологий и сервиса»

Руководитель: Сегиневич Татьяна Сергеевна

Цифровые образовательные ресурсы, в том числе и мультимедийные программы - это возможность сочетания логического и образного способов освоения информации, и активизация образовательного процесса за счет усиления наглядности. Для учителя/преподавателя Microsoft PowerPoint является надёжным помощником при создании учебных материалов. Презентации позволяют сделать рассказ учителя нагляднее, а сами уроки – интереснее. Причина популярности презентаций заключается в простоте их создания и широком функциональном наборе.

География (от греческих слов: гео — земля и графос — пишу, изображаю, — название «география» значит «описание» или «изображение Земли») — совокупность наук о планете Земля. Наглядность при изучении этой науки очень важна. Именно благодаря графическим изображениям (картам, схемам, изображениям символов и флагов государств) и видеоматериалам, возможно глубокое и полноценное изучение стран мира (их расположения, климата, географических особенностей, культуры и т.п.).

Создание и использование различных цифровых образовательных ресурсов помогает облегчить организацию учебной деятельности, обеспечить качественное усвоение программного материала, доступность и наглядность информации, а также воспитать интерес к предмету. А разработка программ с интерактивными возможностями учитывает индивидуальные особенности учащихся и существующие различия в их культурном опыте.

Задачи проекта:


Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

1. Выбрать страны, которые будут отражены в игре.
2. Подобрать материал для презентации.
3. Подготовить задания для интерактивной игры.
4. Разработать структуру презентации с учетом отработанного материала.
5. Произвести настройку технических возможностей программы для проверки отчетов участников игры.

Любая игровая программа имеет титульный слайд. На рисунке 1 изображен внешний вид титульного слайда интерактивной географической игры «Кругосветное путешествие».



Рисунок 1 – титульная страница интерактивной игровой программы

В качестве фона выбрана картинка с кораблем, а, как известно, корабль – это символ путешествия, то, что умеет находить верный путь. Переход на следующий слайд с инструкцией осуществляется с помощью гипертекстовой кнопки в виде руки .

Так же игра содержит инструкцию, которая вводит пользователя в увлекательный мир интерактивных кнопок и переходов.



Меню игровой программы, изображенное на рисунке 2, имеет вид географической карты.



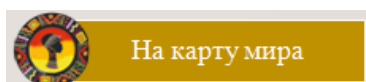
Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

Рисунок 2 – Меню интерактивной игры «Кругосветное путешествие»

Переход на игру осуществляется путем нажатия на соответствующую страну на карте мира.

Для удобства на карте располагается кнопка выхода из режима просмотра презентации  (алгоритм создания кнопки: выделите изображение, на вкладке *вставка* нажмите на кнопку ; в открывшемся окне на вкладке *по щелчку мыши* выберите *перейти по ссылке – завершить показ*).

Игра состоит из следующих подпроектов «Африка», «Канада», «Норвегия», «Казахстан», «Австралия», «Соединенные штаты Америки», «Российская Федерация», «Гайана, Суринам, Гвиана», «Индонезия», «Пакистан». Игра может постоянно модернизироваться за счет добавления новых стран. Для каждого подпроекта существует титульная страница со статистической информацией. Также на главной странице подпроекта располагается символ страны: для Австралии – кенгуру, для Канады – кленовый лист, для Норвегии – лось и т.д. Многие символы и отличительные черты страны также присутствуют на кнопках возврата к меню игры – карте мира (примером может служить кнопка для подпроекта «Африка»



) и кнопке перехода к игре подпроекта (например,



кнопка для подпроекта «Канада»)

Также при переходе к подпроекту, начинает звучать гимн страны.

Самыми интересными разделами интерактивной игры являются разделы, связанные с интерактивными играми, которые функционируют с использованием инструмента «триггер» программы MS PowerPoint.

Игра в подпроекте «Африка» предлагает пользователю определить, какие страны Африки описаны верно, а какие неверно.

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

В подпроекте «Канада» пользователю предлагается сразу несколько игр, связанных с этой страной. Игры организованы по типу передачи «Своя игра»: выбирается тема и стоимость вопроса. Пользователь нажимает на выбранную ячейку, переходит на слайд с вопросом, отвечает на вопрос и возвращается на слайд с дополнительными играми путем нажатия кнопки



На слайде с дополнительными играми, изображенном на рисунке 3, есть возможность онлайн-фиксации участвующих команд или студентов и набранных ими баллов в специальных разделах (белых рамках).



Рисунок 3 – Список дополнительных игр подпроекта «Канада»

Интересные игры находятся в подпроекте «Казахстан». В первой части игры пользователю предстоит ответить на вопрос, связанный с национальной одеждой. Второе задание состоит из двух вопросов, на которые необходимо ответить за определенное количество времени (10 секунд). Отмеряют время своеобразные часы, расположенные в левой нижней части слайда. Так пользователь может проследить, сколько времени осталось на решение задачи. Изображение слайда со вторым заданием находится на рисунке 4.



Рисунок 4 – Игра на время подпроекта «Казахстан»

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

Игра подпроекта «США» основана на еще одном символе этой страны - горе Рашмор. Национальный мемориал на горе Рашмор в Черных Горах Дакоты - это четыре колоссальных портрета президентов США, вырубленные прямо в отвесной стене, - самое американское произведение искусства из всех американских чудес. Гора Рашмор – довольно узнаваемый символ США. В горе высечены огромные барельефы 4-х президентов США. Каждый из президентов внес свой огромный вклад в развитие страны, поэтому по задумке разработчиков проекта заслуживает увековечивания в гранитной скале [7]. В задании предстоит отыскать этих 4 президентов. Таким образом, игра предполагает несколько правильных ответов.

На рисунке 5 изображен слайд с игровой программой подпроекта «США».



Рисунок 5 – Игра подпроекта «США»

Игровая программа подпроекта «Индонезия», изображение которой представлено на рисунке 6, построена по принципу игры «Правда или ложь» с отличием, что правда/ложь может быть в нескольких вариантах.



Рисунок 6 – Игра подпроекта «Индонезия»

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

В каждом из подпроектов интерактивной игровой программы «Кругосветное путешествие» игра с пользователем имеет свои отличительные особенности, снабжена инструкцией и позволяет ближе познакомиться с особенностями той или иной страны.

В результате работы над проектом поставленная цель была достигнута. Стоит отметить, что разработанная интерактивная географическая игра «Кругосветное путешествие» является расширяемой, т. е. существует возможность дальнейшего увеличения количества стран, отраженных в игре (либо по желанию автора, либо по заказу преподавателя), что является новизной проекта.

Представленный проект относится к прикладным исследованиям. Его применение успешно осуществляется на занятиях по географии в КГБ ПОУ ККТиС, а также используется на внеклассных мероприятиях для развития общих компетенций студентов.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Лобжанидзе А.А. География: учебник для СПО / Лобжанидзе А.А.. — Саратов: Профобразование, 2020. — 213 с. — ISBN 978-5-4488-0571-4. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93536.html>.
- 2 Лобжанидзе А.А. Этнокультурные регионы мира: учебное пособие / Лобжанидзе А.А., Заяц Д.В.. — Москва: Прометей, 2013. — 240 с. — ISBN 978-5-7042-2397-9. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/18640.html>.
- 3 Ростом Г.Р. География: учебное пособие для СПО / Ростом Г.Р.. — Липецк, Саратов: Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2020. — 233 с. — ISBN 978-5-88247-962-5, 978-5-4488-0747-3. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/92825.html>

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ В СОЗДАНИИ
СОЦИАЛЬНОГО-ЗНАЧИМОГО ОБЪЕКТА. ИНКЛЮЗИВНАЯ
ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА**

Шабанова Ариана Андреевна,

Габаев Денис Игоревич,

МОУ СОШ № 3

Руководитель: Смирнова Татьяна Николаевна

Проблема доступности и комфортности городской среды для людей с ограниченными возможностями здоровья очень актуальна в настоящее время.

С 2011 года в нашей стране реализуется федеральная программа «Доступная среда». План реализации этой программы есть и в нашем городе. Несмотря на предпринимаемые меры, остается нерешенной важнейшая социальная задача - создание равных возможностей детей-инвалидов во всех сферах жизни общества. Так, без должного внимания остаются детские инклюзивные площадки, способствующие улучшению физического и эмоционального состояния детей с ограниченными возможностями.

Цель исследования создать модель универсально – игрового комплекса для детей с ОВЗ и здоровых детей на территории школы в программе SketchUP.

Задачи:

1. Изучить условия для социализации и реабилитации **детей с ОВЗ;**
2. Разработать проект универсального игрового комплекса;
3. Разработать 3D модель в программе SketchUP.

Методы исследования: анализ литературы, конкретизация, обобщение, моделирование.

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

Объект исследования: Игровые комплексы для детей.

Предмет исследования: Инклюзивный игровой комплекс.

Гипотеза: Данное специально организованное оборудование для совместного досуга может стать одним из путей социализации детей с ОВЗ.

В ходе работы был проведен подбор, анализ и систематизация источников литературы и электронных ресурсов по данной теме, и получены следующие теоретические результаты.

Одна из главных проблем ребенка с ограниченными возможностями заключается в его связи с миром, в ограничении мобильности, бедности контактов со сверстниками. Одним из средств социализации детей с ОВЗ является игра. Она лечит ребёнка, является формой реализации активности и сферой жизнедеятельности, где он получает удовольствие.

Любой ребенок, имеющий дефект развития, может при соответствующих условиях стать полноценной личностью, развиваться духовно, обеспечивать себя в материальном отношении и быть полезным обществу.

По данным Федерального реестра инвалидов (от 1.10.2020) в России официально зарегистрировано 700 239 детей до 17 лет, в Хабаровском крае – 5 182 ребенка. В городе Комсомольск-на-Амуре, проживает около 700 детей в возрасте до 18 лет с инвалидностью. В школе №3 обучаются 26 детей с различными категориями ОВЗ.

Мы рассматриваем инклюзивную детскую игровую площадку как социальную среду, в рамках которой возможно удаление границ между детьми с нормативным и особенным развитием.

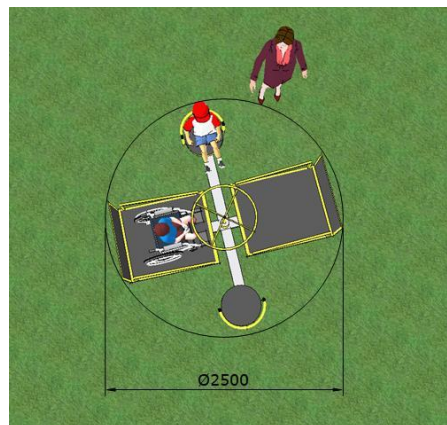
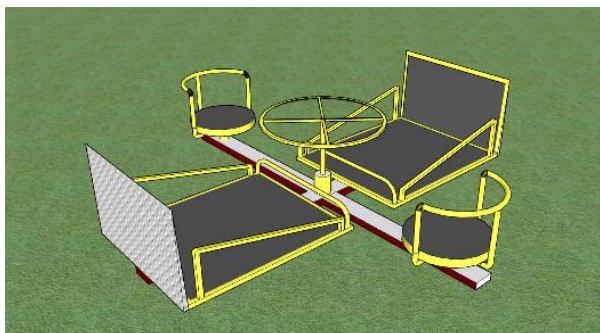
Созданная нами модель инклюзивного игрового комплекса содержит:

1. Инклюзивная карусель для детей инвалидов-колясочников и здоровых.

Она рассчитана одновременно для двух инвалидных колясок. Центральный круглый поручень предназначен для вращения карусели при

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

помощи рук. От скатывания коляски предусмотрены зафиксированные поручни. Ребенок крепится к конструкции за пандус, который за инвалидной коляской складывается и становится спинкой конструкции.



2. Инклюзивная горка для инвалидов-колясочников и здоровых детей.

Горка направлена на всестороннее физическое развитие детей. В состав оборудования входят две горки, вертикальные и горизонтальные перекладины, а также игровой элемент для развития моторики рук. Для обеспечения удобного и безопасного проезда кресла-коляски оборудован широкий пандус.

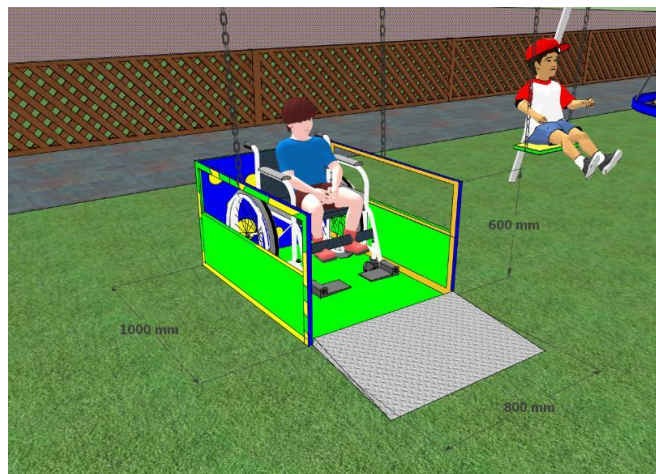
Особенностью этой модели детского игрового оборудования является просторная площадка, которая позволяет свободно подъезжать на кресле-коляске к конструктивным элементам площадки. Для безопасности передвижения установлены вертикальные ограничители по всей площади комплекса.



Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

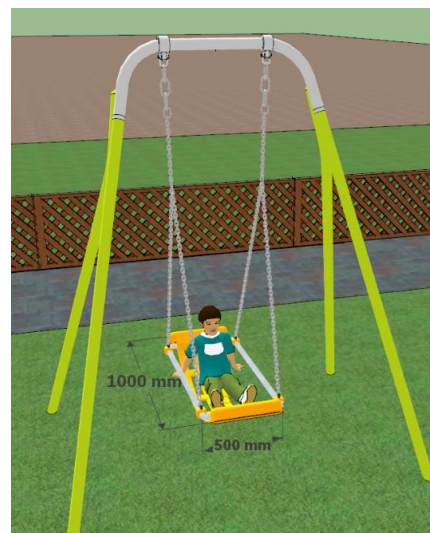
3. Качели для детей инвалидов-колясочников.

Предусмотрен пандус для заезда и блокировки съезда коляски во время качательных движений.



4. Качели для детей инвалидов с различными нарушениями опорно двигательного аппарата

Одноместные качели для улучшения работы вестибулярного аппарата и укрепления здоровья.



5. Инклюзивные качели для детей инвалидов и здоровых детей

Удобное размещение 4-6 детей одновременно. Все дети любят острые ощущения от движения слева направо и назад, и вперед. Это идеальное

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

дополнение к любой новой или существующей игровой площадке. Качели развивают силы корпуса, нижней и верхней частей тела, а также социальные



и эмоциональные навыки.

Конечный результат.



Для наглядного представления нами был сделан рендер площадки.

(Ссылка на анимацию: <https://youtu.be/nJf5blm1Flc>)

Последним этапом мы сделали расчет стоимости инклюзивной площадки. И общая стоимость составила 1.137.000 рублей без учета дополнительных средств.

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

Исходя из проведённого исследования и полученных результатов был сделан следующий вывод. Создание инклюзивной площадки даст возможность взаимодействия детей с разным состоянием здоровья через игровую и досуговую деятельность, что позволит расширить возможности социальной адаптации детей с ОВЗ и преодолеть имеющийся социальный барьер.

В ходе исследования мы решили все задачи и достигли поставленной цели. Гипотеза подтверждена: Данное специально организованное оборудование для совместного досуга может стать одним из путей социализации детей с ОВЗ.

Библиографический список

1. Безопасность игровых площадок (СНиП, ГОСТы)// [Электронный ресурс] URL: <https://www.domikigr.ru/dlya-pokupateley/stati/bezopasnost-igrovyh-ploshhadok.html>
2. Все требования к детским площадкам, ГОСТЫ // [Электронный ресурс] URL: https://m-strana.ru/articles/vse-trebovaniya-k-detskim-ploshchadkam-gosty/?utm_source=copy&utm_medium=direct&utm_campaign=copy_from_site
3. Гаврилова Л.А. Психологическая поддержка детей с ОВЗ в рамках программы «Доступная среда»//[Электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru/psihologicheskaya-podderzhka-detey-s-ovz-v-ramkah-programmi-dostupnaya-sreda-1585289.html>
4. Доступная среда для детей с ОВЗ и инвалидов//[Электронный ресурс] URL: <https://berezka-tar.edusite.ru/p33aa1.html>
5. Качели для инвалидов с различными нарушениями опорно-двигательного аппарата» URL: <https://royal-sport.ru/kacheli-i-karuseli/kacheli-i-karuseli-dlja-invalidov/kacheli-dlja-invalidov-s-razlichnymi-narushenij/>

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

6. Качели для инвалидов с различными нарушениями опорно-двигательного аппарата. URL: <https://royal-sport.ru/kacheli-i-karuseli/kacheli-i-karuseli-dlja-invalidov/kacheli-dlja-invalidov-s-razlichnymi-narushenij/>

7. Качели для инвалидов и детей с ДЦП URL: <https://supportshop.ru/dostupnaja-sreda-i-lfk/kacheli-dlya-invalidov-i-detey-s-dcp>

8. Методические рекомендации по благоустройству общественных и дворовых территорий средствами спортивной и детской игровой инфраструктуры // [Электронный ресурс] URL: https://rulaws.ru/acts/Prikaz-Minstroya-Rossii-N-897_pr,-Minsporta-Rossii-N-1128-ot-27.12.2019/

9. Мосихина К. Формирование социализации детей с ОВЗ через игру как основная цель инклюзивного образования//[Электронный ресурс] URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/formirovanie-socializaci-detei-s-ovz-cherez-igru-kak-osnovnaja-cel-inklyuzivnogo-obrazovaniya.html>

10. Михалкина Е.В. Программа реабилитации детей с ОВЗ//[Электронный ресурс] URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/2015/04/07/programma-reabilitatsii-detey-s-ovz>

11. Педагогические условия реабилитации ребенка с ограниченными возможностями здоровья»//[Электронный ресурс] URL: https://infourok.ru/statya_pedagogicheskie_usloviya_reabilitacii_rebenka_s_ogranichennymi_vozmozhnostyami_zdorovya-131980.htm

12. Сазонова А.М. Социальная реабилитация детей с ОВЗ»//[Электронный ресурс] URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/psikhologiya/2017/11/21/sotsialnaya-reabilitatsiya-detey-s-ovz>

ТЕХНОЛОГИЯ ОЦЕНКИ УПРАВЛЕНИЯ КАЧЕСТВОМ БЮДЖЕТА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Герасимова Анна Александровна,

КГБ ПОУ «Хабаровский промышленно-экономический техникум»

Руководитель: Луцкович Галина Алексеевна

В настоящее время процесс управления качеством – это состав и последовательность выполнения определенных функций и задач, которые направлены на повышение и улучшение работы в той сфере, которая рассматривается.

Мониторинг качества дает возможность широкомасштабно рассмотреть управление расходами бюджета, доходами и активами в организации. Он позволяет оценить эффективность работы во всех сферах экономики: производство продукции, осуществление строительных работ, управление персоналом. В последнее время все чаще стали говорить о применении технологии оценки качества в бюджетном процессе.

Качество управлением исполнения бюджета играет огромную роль, оно позволяет оценить эффективность работы бюджетного процесса РФ.

Актуальность данной темы, заключается в формировании и обеспечении качества выполнения исполнения бюджета в муниципальных образованиях, особенно для тех регионов, где бюджет в основном дотационный или от субвенций. Бюджет является основой финансового обеспечения организации. Для того чтобы снизить определенные риски, необходимо повысить уровень управления качеством. В дальнейшем это позволит получать финансовую поддержку в виде дотаций.

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

На примере был рассмотрен бюджет Охотского муниципального района, а также рассчитаны показатели для составления индикаторов оценки бюджета.

В данной работе использовались аналогичные материалы -индикаторы, характеризующий бюджет Российской Федерации и Методические рекомендации субъектам Российской Федерации по оценке качества управления муниципальными финансами.

Технология создана для эффективной и точной оценки управления качеством бюджета в муниципальном образовании. Суть технологии заключается в проведении мониторинга в бюджетном процессе, который будет направлен на выявление ошибок и их устранение, на мероприятия для улучшения качества исполнения бюджета.

Качественная оценка бюджетного процесса в муниципальном образовании позволяет эффективно выравнивать бюджетную обеспеченность и вести правильную и точную работу.

Данная технология представлена на рисунке 1.



Рисунок 1 – Технология оценки управления качеством исполнения бюджета муниципальных образований

Эффект, достигаемых при использовании технологии для муниципальных образований— это возможность более эффективного

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

регулирования бюджетного процесса, повышение качества работы. Так же это послужит толчком к более ответственному и профессиональному выполнению обязанностей всех сотрудников, ведь их работа будет более тщательно проверяться, и ошибки допускаться не должны. Именно поэтому данный инновационный продукт выступит помощником в работе. Данная технология поможет получить новые и необходимые знания, откроет спектр новых возможностей.

Так же при использовании данного инновационного продукта происходит:

- повышение бюджетной дисциплины, необходима для исполнения собственных полномочий, сохранения стимулов для экономического развития;
- повышение качества оказания услуг;
- повышение эффективности использования бюджетных средств;
- развивается и увеличивается доходная база что является огромным плюсом для муниципального образования;
- снижается риск ухудшения финансового положения.

При использовании данного инновационного продукта формируется индивидуальный рейтинг по индикаторам, которые позволяют оценить качество исполнения бюджета. Если муниципальное образование достигнет лучшего результата, появляется возможность получения межбюджетных трансфертов, выступающих в роли грантов на поощрение высокого качества организации и осуществления бюджетного процесса. Так же возможно размещение рейтинга в средствах массовой информации.

По итогам использования инновационного продукта может оказываться содействие по разработке плана мероприятий по повышению качества управления финансами.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. "Бюджетный кодекс Российской Федерации" от 31.07.1998 N 145-ФЗ (ред. от 01.07.2021, с изм. от 15.07.2021) (с изм. и доп., вступ. в силу с 12.07.2021)
2. Бюджет и бюджетная система: учебник для вузов/М. П. Афанасьев, А. А. Беленчук, И. В. Кривоногов; предисловие А. Л. Кудрина – 6-е изд., Москва, 2021. – 355 с
3. Управление качеством. Учебное пособие для среднего профессионального образования/ Е. А. Горбашко и др. – 2-е изд., исп. – Москва, 2021 – 323 с.
4. Управление качеством. Всеобщий подход: учебник для бакалавриата и магистратуры/ С. Г. Васин. - М.:2019. – 404 с.
5. Управление качеством: учебник и практикум для среднего профессионального образования/под редакцией А. Г. Зекунова. – Москва:
6. Бюджет для граждан, <https://admokhotsk.khabkrai.ru/>
7. Бюджетная отчётность за 2020 год Охотского муниципального района, <https://admokhotsk.khabkrai.ru/>

**ИСТОРИЧЕСКИЙ КОСТЮМ:
РАЗРАБОТКА КОЛЛЕКЦИИ ЖЕНСКОГО ЛЕГКОГО ПЛАТЬЯ**

Рябухина Лэйла Павловна,

КГБ ПОУ «Комсомольский-на- Амуре колледж технологий и сервиса

Руководитель: Кондоурова Л.А.

Цель и актуальность проекта. Изготовление исторического костюма — реконструкция — это сложносоставной процесс, краеугольным камнем которого является обоснование инженерных решений искусствоведческими и историческими знаниями. В современном мире искусства, техники и науки нередко происходит «обращение к истории», и сегодня тема исторической одежды актуальна, имеет широкое применение при создании реквизита театров, в костюмах актеров исторических фильмов, в исторических фестивалях, культурно-массовых мероприятиях, представлениях и т. п.

Цель работы состоит в проектировании исторического женского платья 1925 года и разработке конструкторско – технологической документации для изготовления изделия по индивидуальному заказу.

Подходы к разработке современной копии исторического костюма различны. В работе использован метод реконструкции «пяти шагов». Главный критерий оценки качества— реконструированный комплекс, например костюм, выглядит достоверным с расстояния пять шагов и далее. Для реконструкции «пяти шагов» вполне допустимо использование машинного шва, не историчных, но похожих на таковые с расстояния материалов и т. п.

Созданию эскизного проекта прошествовал анализ исторического периода первых десятилетий 20 века, в частности каким образом исторические события повлияли на изменение женского костюма.

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

Колоссальное влияние на одежду в целом, оказала Первая мировая война. Женщины впервые надели форму и оценили ее удобство и простоту. Они заняли рабочие места, ушедших на фронт мужчин. В моду входят строгие деловые костюмы, короткие юбки и свободные платья. Более того, женщины начинают носить брюки.

После войны женщины не пожелали вернуться к прежним модным стандартам. Новый ритм жизни задавал соответствующие тенденции в моде. Женщины почувствовали удобство и комфорт свободных платьев, нового белья и отсутствие корсета. Крой платьев стал укороченный и прямой, с заниженной линией талии, с застежкой спереди (уже не нужна посторонняя



помощь при одевании). В такой одежде удобно на работе, в гостях, общественных местах, городском транспорте. Мода в СССР тридцатых годов была попыткой создать новый «модный язык», созвучный идеям нового мира страны победившего пролетариата. Вместе с тем, эти

тенденции вплотную пересекались с модой западного мира, которая транслировалась в рядах нэпманов, сумевших быстро сколотить капитал, и имевших средства для индивидуального пошива. Идеи черпали из модных



журналов, которые, как правило, имели «дореволюционные корни» и были рассчитаны на городскую интеллигенцию.

Платье прямого силуэта, длина платья становится короче по сравнению с модой 1923 года, юбки узкие, длина немного ниже колен. Для женской одежды используется легкое сукно – мягкая ткань, удобная в

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

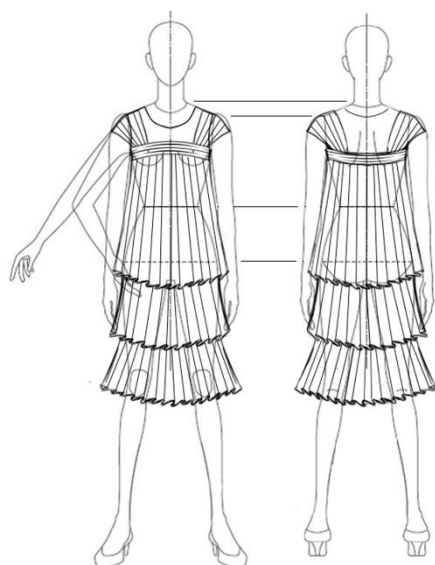
носке. В платьях практически не применяется отделка. Единственно в качестве отделки применяется широкая вышитая полоса-кушак, которая закрепляется ниже линии талии. Горловина оформлена круглым вырезом, открывающим контуры шеи.

Проанализировав направление и особенности модного женского платья 1925 года были выделены основные особенности костюма той эпохи и разработаны художественные эскизы.



По художественным эскизам выполняется технические эскизы на фигурине.

Эскизы моделей одежды выполняются с помощью графического планшета в программе «Adobe Photoshop».



1925 году в Париже прошла выставка современного декоративного и промышленного искусства, которая дала название стилю «ар деко».

«Ар деко» — это эклектичный стиль, в котором африканская абстрактная экзотика, смешана с геометрическими формами кубизма; нетрадиционные недорогие и простые материалы смешаны с дорогими традиционными материалами

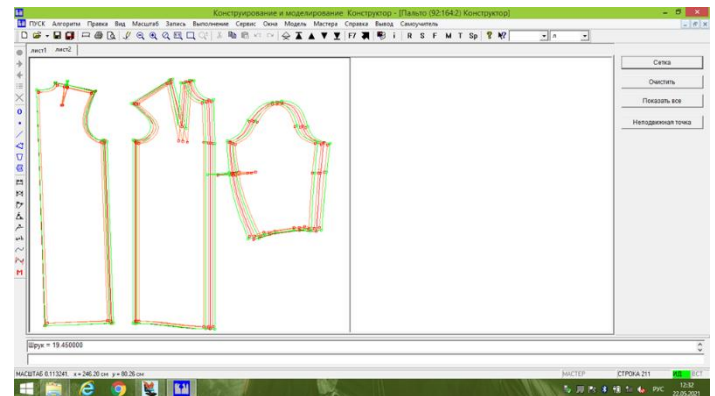
Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

добротного качества. Для повседневного легкого костюма использовались такие материалы как: атлас, бархат, вуаль, гофре, джерси, лен, плиссе.



Для создания базовой конструкции в проекте использовалась немецкая методика конструирования «М. Мюллер и сын», зарегистрированная в 1891 году и первоначально называвшаяся «Будущее». Эта методика применяется в современных САПР одежды Grafis и Assyst и отечественной системе проектирования «Грация».

Проектируемые модели разработаны на одной базовой конструкции, размер 164-92-98. С помощью метода конструктивного моделирования в базовую конструкцию внесены модельные особенности каждого платья. Для каждой модели изготовлен комплект основных и производных лекал, с помощью которых произведен раскрой изделий. Модели платьев технологичны, что позволило изготовить изделия на современном швейном оборудовании.



Итогом проекта явилось создание трёх женских платьев, которые используются в

Секция «Проекты в области инновации и технического творчества»

тематическом поэтическом вечере посвящённому творчеству поэтов «Серебряного века». Исторический костюм позволяет создать более атмосферную обстановку.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Джек Кассен-Скотт История костюма и моды. Иллюстрированная энциклопедия/ Кассен-Скотт Джек.-М.:Эксмо-Пресс, 2002.- 192 с.
2. Кочесова, Л. В. Конструирование женской одежды / Л.В. Кочесова. - М.: Академия, 2016. - 304 с
3. Мешкова, Е. В. Конструирование одежды / Е.В. Мешкова. - М.: Оникс, 2016. - 176 с
4. Марни Фогг - История моды. 100 платьев, изменивших мир. – 2015. – 280 с.
5. Савостицкий Н.А Материаловедение швейного производства/ Савостицкий Н.А., Амирова Э.К.- М.:Академия, 2012.- 170 с.
6. Бузов Б.А. Материаловедение в производстве швейных изделий/ Б.А Бузов – М.:Академия, 2010.- 180 с.
7. Петушкова Г.И. Проектирование костюма. Учебник/ Г.И. Петушкова.- М.:Академия, 2004. – 120 с.