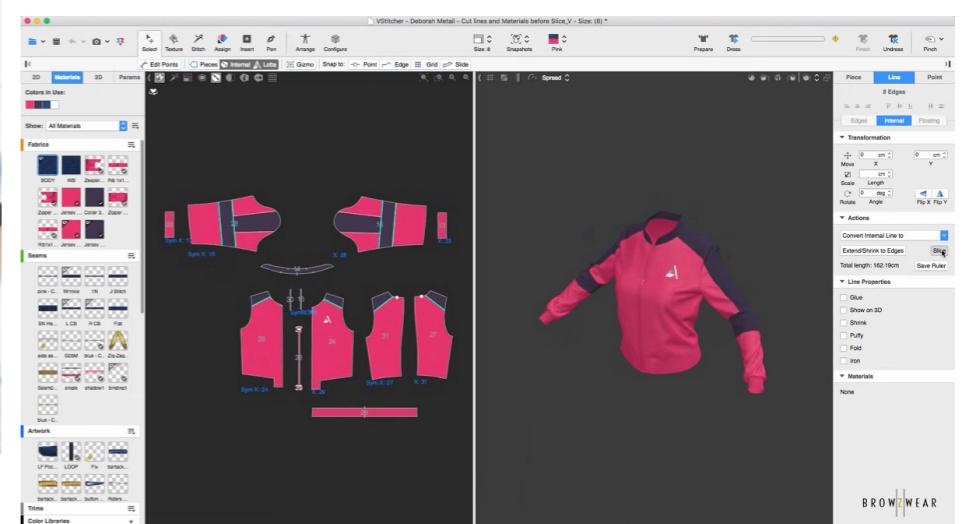


# Использование цифровых технологий в разработке коллекций одежды и единичных изделий



# **Отсутствие достаточной компетенции дизайнеров одежды**



**Причина:**

**Университет и другие образовательные организации**



**Последствия:**

**В результате замедляется развитие индустрии моды.**

Дизайнерам одежды приходиться выполнять больший объем работы. Удлиняется время разработки коллекции и единичных изделий. Вносить большее количество правок, которые требуют перешивания макета изделия. Полностью изделие можно увидеть только после завершения всех этапов разработки: эскиз, создание макета, внесение правок, подбор ткани, изготовление.

Таким образом происходит удорожание продукта, увеличивается срок разработки и изготовления.

**Жертвами становятся:**

- Компании производители одежды
- Дизайнеры одежды
- Потребители



**Изменение политической ситуации привело к появлению ограничений на использование программных продуктов американских компаний. Университеты не могут закупать ПО для дизайнеров, которое использовало ранее для обучения студентов.**



**Университеты не смогли быстро  
сориентироваться в новых условиях.**



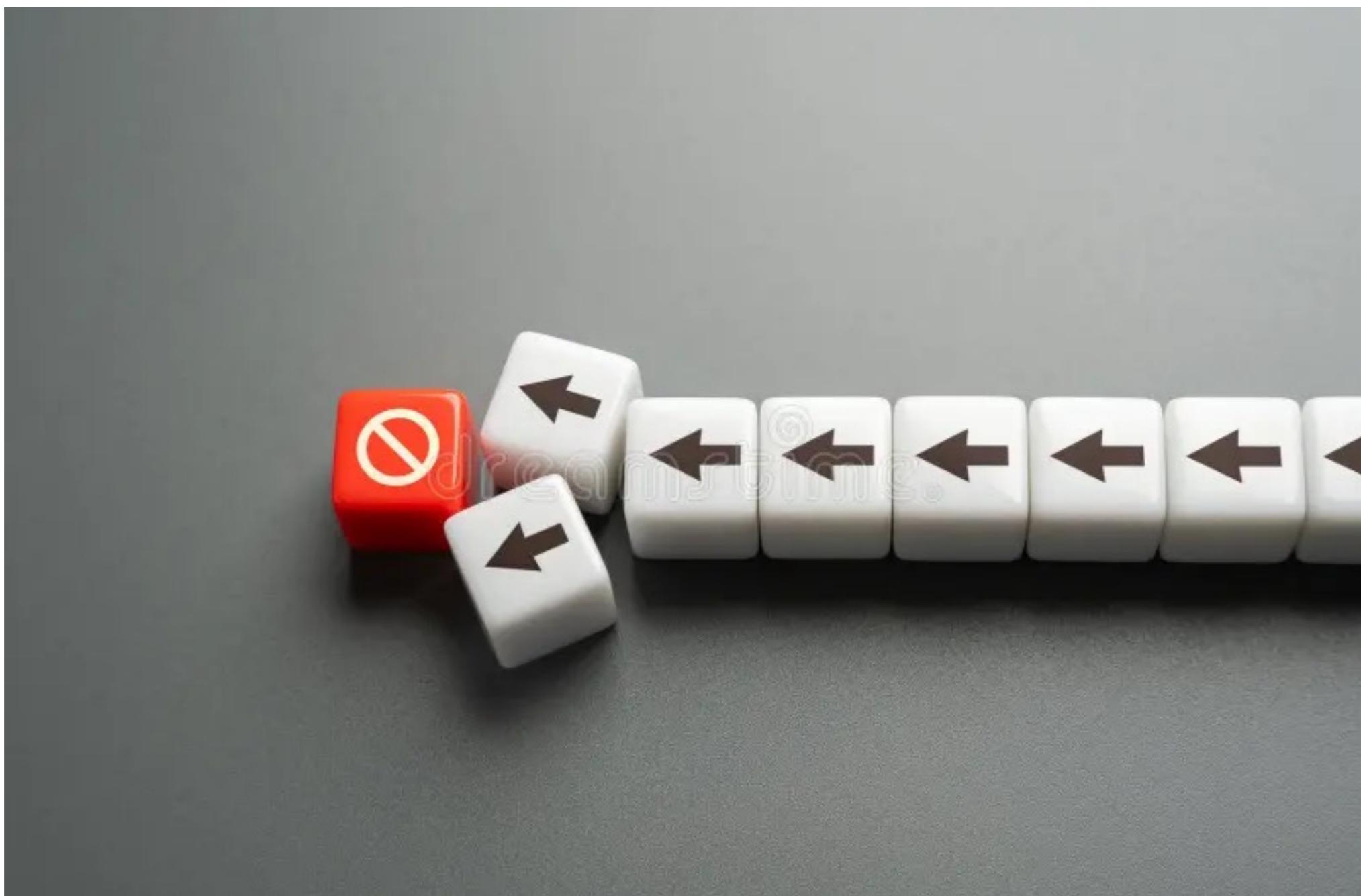
**Студенты будущие дизайнеры одежды не получили необходимых знаний в новых технологиях разработки одежды с соответствием требованием времени.**



**Придя на производство или создавая собственные бренды одежды дизайнеры и руководители не имеют достаточных компетенций в соответствии с мировым уровнем развития индустрии.**



**Таким образом складывается сложная ситуация  
в индустрии моды.**



**Удорожание себестоимости продукции, увеличение сроков производства, снижение качества.**



**Приводит к тому, что потребитель не может получить одежду с подходящими свойствами и ценой.**



# **Что приводит к замедлению развития индустрии моды и производства одежды в России.**



**Система образования, а в частности университеты, выглядят, как огромная машина, которой трудно сдвинуться с места и сложно понять, как она устроена.**



**Дизайнеры не могут воспользоваться новыми технологиями, чтобы «доехать» до цели - создать необходимый продукт для своих покупателей.**



**В данном случае дизайнер может выступать сам в роли механика.**



**Найти для себя методики, как можно взять часть механизма большой неповоротливой машины и пересобрать под свои личные нужды:**



**Что может сделать будущий дизайнер на стадии обучения в университете:**



# 1. Изучать всю информацию, которую предоставляют курсе.



**2. Обсуждать проблематику использования цифровых технологий в дизайне одежды с преподавателями и другими студентами. В том числе собирать опыт использования различного программного обеспечения при создании одежды.**



**3. Посещать научные тематические конференции и различные обучающие мероприятия.**



**4. Искать дополнительные источники знаний: интернет и обучающие курсы.**



## **5. На практике применять полученные навыки в своих студенческих работах.**



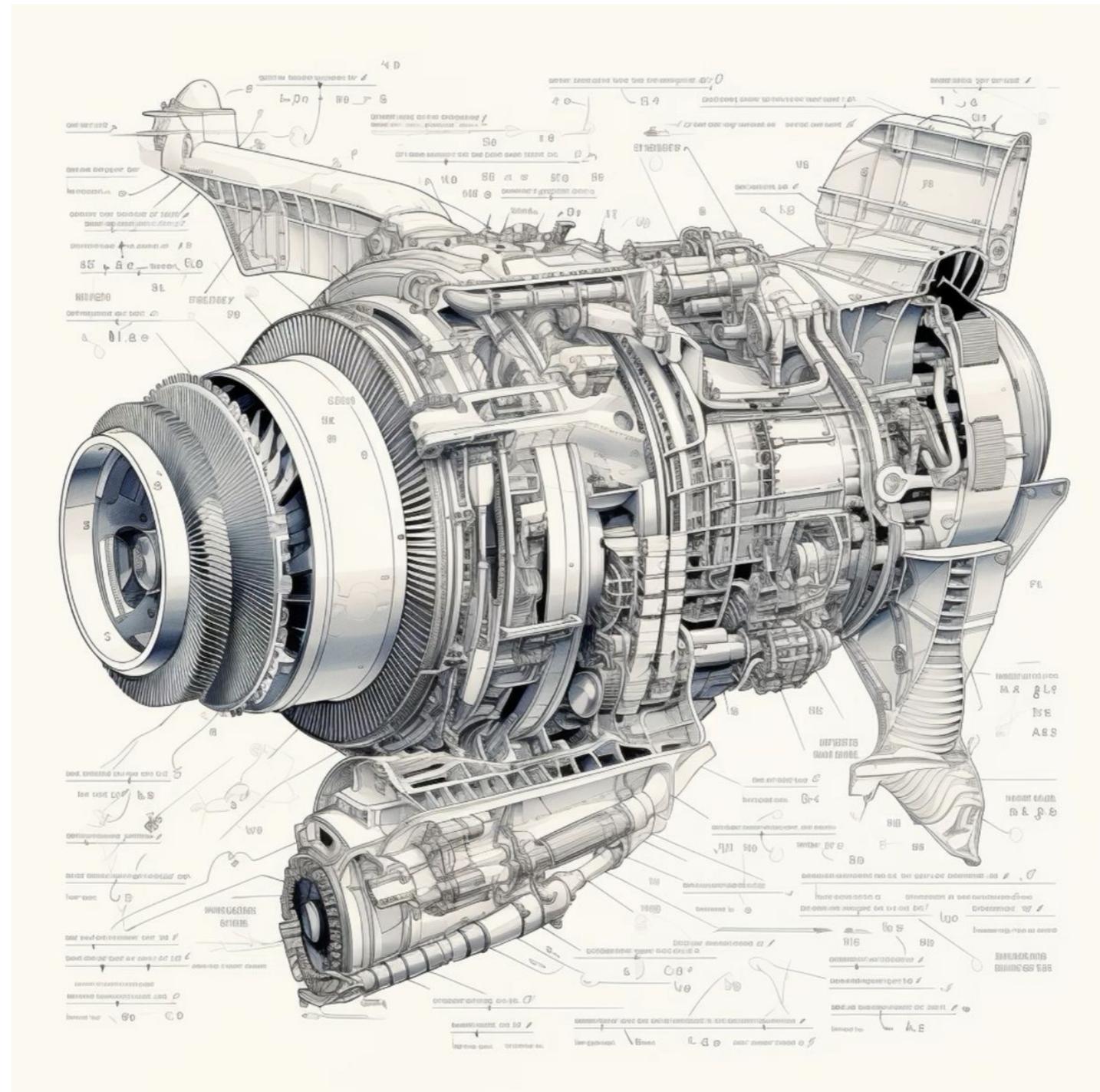
**Собрать механизмы, которые будут соответствовать требованиям местности, обладать необходимой скоростью.**



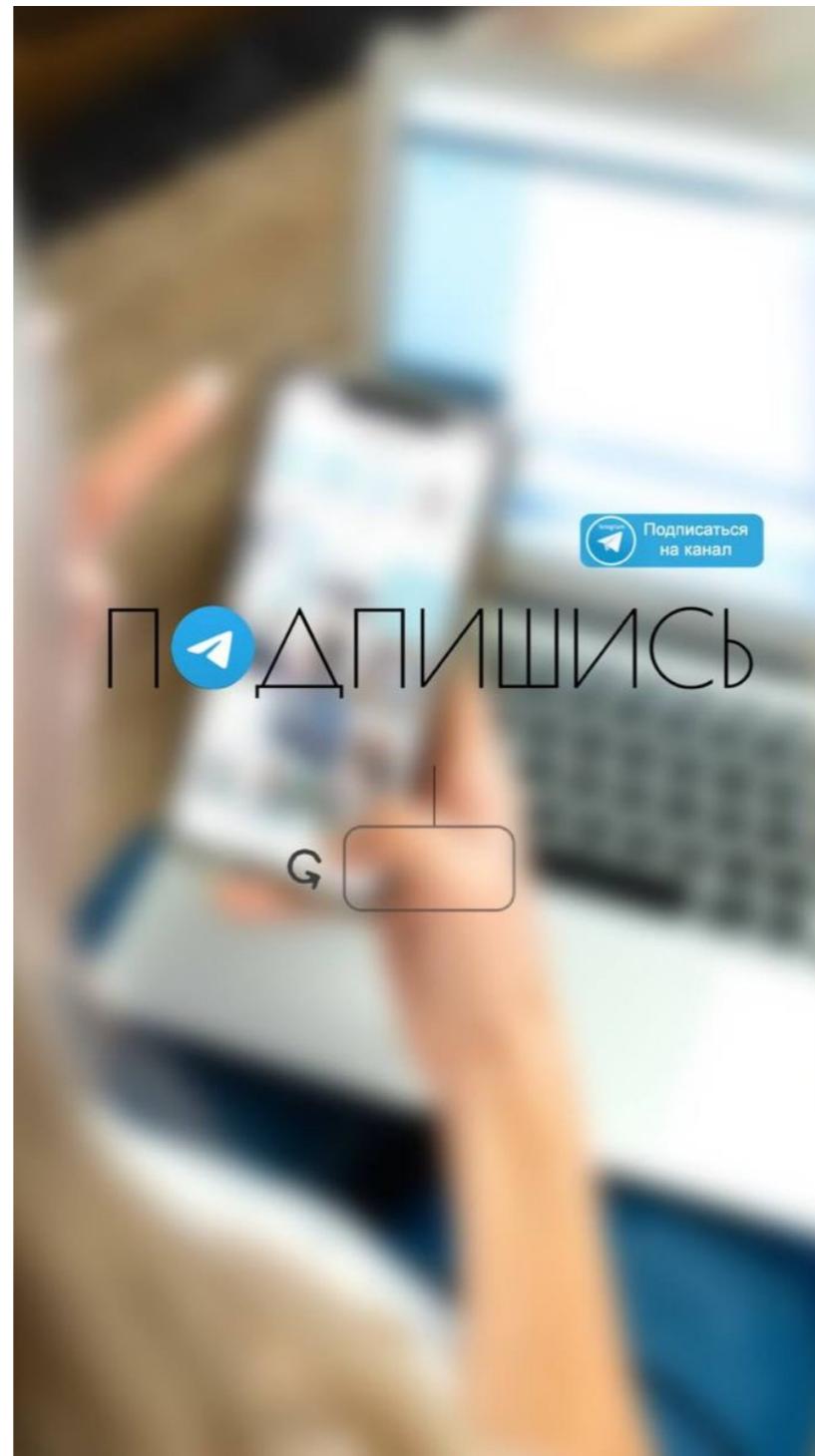
**Добраться до своих потребителей. Людей, которые ожидают реализации идей дизайнеров. Чтобы порадовать своих покупателей, получать удовлетворение от своей работы и развивать индустрию моды.**



**Делиться своими идеями и наработками создания новых механизмов:**



**1. Вступить в профессиональные группы дизайнеров или создать свою тематическую группу, и делиться своим профессиональным опытом в области использования цифровых технологий в разработке коллекции одежды и единичных изделий.**



**2. Создать на рабочем месте комьюнити, где можно делиться новинками в области цифровых технологий, проводить семинары и мозговые штурмы по улучшению эффективности работы с помощью новых технологий.**

