

УДК 377

ТЕТЯНА МУСІЄНКО

Комунальний заклад професійної (професійно-технічної) освіти  
«Київський професійний коледж технологій та дизайну одягу»,  
Україна

## ЦИФРОВА КОМПЕТЕНЦІЯ - КЛЮЧ ДО КОМПЕТЕНТНОГО ФАХІВЦЯ ШВЕЙНОЇ ГАЛУЗІ

*Мета.* Дослідити роль цифрової компетенції в підготовці фахівця швейної галузі.

*Ключові слова:* цифрова компетенція, графічний редактор, система автоматизованого проектування одягу.

*Постановка завдання.* Дослідити комп'ютеризацію швейного виробництва на кожному етапі для встановлення важливості розвитку цифрової компетенції в підготовці фахівця швейної галузі.

*Методи досліджень.* Аналіз змісту дисциплін за компетенціями, огляд існуючих комп'ютерних програм, які застосовуються в швейній галузі, систематизація та узагальнення отриманих даних.

*Результати досліджень.* Процес виготовлення одягу стає цифровизованим, що в свою чергу веде до оптимізації виробництва, підвищення якості продукції, дотримання екологічних вимог, зменшення собівартості. Проектування швейного виробу можна упорядкувати у наступній послідовності: розробка ескізного ряду, визначення необхідних даних для розробки проекту, розробка лекал виробу, розкрій, обробка виробу, здача готового виробу.

Процес розробки ескізного ряду може передбачати використання сучасних графічних редакторів таких як Adobe Photoshop, Xara Xtreme, Sai Paint Tool, мобільний додаток SketchBook (рис.1) тощо.

Етап визначення необхідних даних для розробки лекал та безпосередньо розробка самих лекал може виконуватися за допомогою таких програм, як 3DLOOK та системи автоматизованого проектування (САПР) одягу. 3DLOOK працює над технологією сканування фігури людини по фото з використанням штучного інтелекту, нейронних мереж та 3D-технологій, дозволяє виконати вимірювання розмірних ознак на відстані [1]. Програми системи автоматизованого проектування (САПР) одягу сьогодні користуються великим попитом, так як значно скорочують процес розробки лекал одягу на виробництві, підвищують рівень продуктивності та якості.

Окрім програм САПР одягу широкої популярності набирає програма Marvelous Designer. Це потужний інструмент для здійснення тривимірного моделювання та дизайну 3D-одягу [2].



Рис. 1. Процес роботи в додатку SketchBook

Швейне обладнання також зазнає змін і стає комп'ютеризованим. Якщо раніше це стосувалося суттєвих процесів в обробці вузлів окремих елементів, то сьогодні сюди сміливо можна віднести і універсальні швейні машини, які оснащені електронним керуванням.

Найпоширенішими представниками оздоблення одягу є вишивка та друк на тканині, або використання термоналіпок. Для програмування вишивальних машин використовують спеціальні програми зі створення схем вишивки на основі векторного зображення, розробленого за допомогою графічного редактора. Векторне зображення також використовується для друку сублимацій, термотрансферів на спец. принтері.

**Висновок.** Головною метою закладів освіти є необхідність забезпечити майбутніх фахівців швейного виробництва системою знань та практичних умінь з цифрової компетенції для застосування в майбутній професійній діяльності.

### Література

1. Український стартап 3DLOOK залучив додаткові \$3,5 млн. Інвестицій. URL: <https://ain.ua> (дата звернення: 28.09.2023).
2. Marvelous Designer. URL: <https://ua.softlist.com.ua/catalog/product-marvelous-designer/> (дата звернення: 01.10.2023).