

**Халиуллина О.Р., Тарасова О.П.**

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург, Россия

E-mail: olyushka\_75@mail.ru ; optarasova2019@mail.ru

## **МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ РАЗРАБОТКЕ СОВРЕМЕННОГО СУВЕНИРА В РАМКАХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ НА ДИСЦИПЛИНЕ «ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО»**

В современном мире сувенир является средством коммуникации, идентификации организации и события. Процесс создания сувениров следует доверять профессионалам, в том числе имеющим соответствующую подготовку и квалификацию дизайнерам. Сувенирная продукция исходит из сферы народного художественного творчества и по праву является одним из объектов дизайн-деятельности. Обучение будущих дизайнеров специфике и этапам разработки сувенира осуществляется в рамках проектных дисциплин и в процессе изучения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство». На данной дисциплине формируются компетенции будущих дизайнеров, связанные со способностью применять знания из области искусств в предстоящей профессиональной деятельности. Процесс обучения будущих дизайнеров созданию сувенира разбит на несколько этапов. На первом этапе значимым является достижение требуемого уровня понимания студентом важности проблемы и анализ понятий. Второй этап обучения представляет анализ предложений современных дизайнеров в сфере сувенирной продукции. Третьим этапом является поиск студентами собственных идей, который строится на применении универсальной триады «материал – технология – форма». Данная универсальная триада знакома студентам еще с первых занятий по дисциплине «Проектирование». При проектировании, разработке, сувенира необходимо учитывать и особенности его восприятия. Сувенир должен быть узнаваемым, соразмерным зрителю, позитивным, вариативным по масштабу, стилистике и т. д. Создание сувенира дает возможность студентам в рамках дисциплины «Декоративно-прикладное искусство» разработать продукт дизайна на основе традиций декоративно-прикладного искусства, установив междисциплинарную связь между изучаемой дисциплиной и учебным проектированием. Студент в ходе выполнения задания понимает свои задачи как дизайнер, видит сувенирную продукцию в системе современного интерьера и, как результат, в ходе работы формируются соответствующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции.

**Ключевые слова:** сувенир, культура, дизайн, народное художественное творчество, профессиональные компетенции дизайнера, методика профессиональной подготовки будущего дизайнера.

**Khaliullina O.R., Tarasova O.P.**

Orenburg State University, Orenburg, Russia

E-mail: olyushka\_75@mail.ru ; optarasova2019@mail.ru

## **METHODOLOGY OF TEACHING THE MODERN SOUVENIR DEVELOPMENT AS PART OF THE FUTURE DESIGNERS PROFESSIONAL TRAINING IN THE «DECORATIVE AND APPLIED ARTS»**

In the modern world, a souvenir is a means of communication, identification of an organization and an event. The process of creating souvenirs should be entrusted to professionals, including designers with the appropriate training and qualifications. Souvenir products come from the field of folk art and are rightfully one of the objects of design activity. Training future designers in the specifics and stages of souvenir development is carried out within the framework of project disciplines and in the process of studying the discipline "Decorative and Applied Arts". This discipline forms the competencies of future designers associated with the ability to apply knowledge from the field of arts in their future professional activities. The process of teaching future designers to create a souvenir is divided into several stages. At the first stage, it is important for the student to achieve the required level of understanding of the importance of the problem and analyze concepts. The second stage of training is the analysis of proposals of modern designers in the field of souvenir products. The third stage is the search for their own ideas by students, which is based on the use of the universal triad "material – technology – form". This universal triad is familiar to students from the first classes in the discipline "Design". When designing, developing a souvenir, it is necessary to take into account the features of its perception. The souvenir should be recognizable, proportionate to the viewer, positive, variable in scale, style, etc. The creation of a souvenir gives students the opportunity to develop a design product based on the traditions of decorative and applied arts within the framework of the discipline "Decorative and Applied Arts", establishing an interdisciplinary connection between the studied discipline and educational design. During the assignment, the student understands his tasks as a designer, sees souvenir products in the system of a modern interior and, as a result, the corresponding general professional and professional competencies are formed during the work.

**Keywords:** souvenir, culture, design, folk art, professional competencies of a designer, methods of professional training of a future designer.

Большой наплыв некачественных сувениров на Российском рынке связан, на наш взгляд, с переадресацией процесса их создания некомпетентным производителям. В современном восприятии сувенир является не только средством популяризации и идентификации промысла, организации, события и пр., но и коммуникации. В этой связи важно процесс создания сувениров доверять профессионалам, в том числе дизайнерам, имеющим соответствующую подготовку и квалификацию.

Поскольку сувенирная продукция по праву является одним из объектов дизайн-деятельности и зачастую исходит из сферы народного художественного творчества, процесс обучения будущих дизайнеров специфике и этапам разработки сувенира на кафедре дизайна Оренбургского государственного университета осуществляется не только в рамках проектных дисциплин, но и в процессе изучения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство». На данной дисциплине формируются общепрофессиональные компетенции будущих дизайнеров, связанные со способностью применять знания из области искусств в предстоящей профессиональной деятельности.

Процесс обучения созданию сувенира разбит на несколько этапов. На первом этапе значимым является достижение требуемого уровня понимания студентом важности проблемы и анализ понятий. Правильная трактовка понятий методично подводит студента к выводу, что создание качественного современного сувенира – прямая задача дизайнера как профессионала. Это важно, поскольку студенты зачастую сувенир как самостоятельный объект дизайна не рассматривают и к его разработке (даже в формате проектирования фирменного стиля) не проявляют интереса. Данное восприятие сувенира было выявлено нами в процессе опроса, который показал, что большинство респондентов считают, что сувенир относится к сфере народного промысла, и его созданием занимаются художники (мастера) или народные умельцы, владеющие технологией изготовления.

В советское время (особенно 1960–1980 гг.) промыслы поддерживались государственной системой, достигнув мирового признания благодаря своим высокохудожественным изделиям. Уже тогда поднималась проблема и качества су-

вениров. Об этом рассуждает И. Богуславская в статье «Традиции народных художественных промыслов и проблемы сувениров». Проблему она видела, в том числе, в «нечеткости понятий, которая подчас вводит в заблуждение и обедняет возможности творческих поисков...», отождествлении понятий «народное искусство» и «сувениры»... [3, 116 с.].

При изучении дисциплины «Декоративно-прикладное искусство» студенты знакомятся с художественными промыслами как формой бытования народного декоративно-прикладного искусства не только теоретически. Рабочая программа включает ряд практических занятий, на которых возможно изучение технологий изготовления, и непосредственно изготовления некоторых промысловых изделий в имеющихся у кафедры условиях благодаря доступности инструментов, материалов и оборудования.

Так, студентам-дизайнерам объясняется важное для художественных промыслов и народного декоративно-прикладного искусства понятие «традиция» как единство элементов социального и культурного наследия, передающиеся от поколения к поколению и сохраняющиеся в течение длительного времени [10]. Такие традиции составляют коллективное творчество. И. Богуславская перечисляет традиции искусства промыслов: природные свойства материалов, способы и приемы его обработки, характер предметов и особенности их форм и декора, орнамент, цветовое решение, приемы образной выразительности [3, с. 117].

Студенту важно понимать, что художник может развивать традиции благодаря своим творческим особенностям и подходу. Индивидуальное новаторство – неповторимый своеобразный почерк художника, который не противоречит коллективному творчеству, и не вытесняет традиционное начало данного искусства. Новаторство и традиция сосуществуют. Индивидуальное новаторство здесь оказывается близким по значению к понятию «креативность», широко используемому в дизайне [8, с. 12]. Именно об авторском подходе к созданию сувенира идет речь в погружении будущих дизайнеров в эту тему.

Р.А. Бардина в работе «Изделия народных художественных промыслов и сувениры» указывает, что к сувенирам относят «изделия с четко определенными признаками – оригинальные, ху-

дожественно оформленные в традиционном для края стиле, отображающие национальные или местные особенности, события, памятные даты, достижения науки, культуры, искусства, спорта и т. д.» [2, с. 271]. Автор пишет о разделении понятий «декоративное изделие» и «сувенирное изделие». «Любое высокохудожественное декоративное изделие может быть приобретено в качестве подарка, но полноценным сувениром оно будет только в том случае, когда его образное решение вызовет в нас вполне определенные ассоциации с местом, где оно было приобретено, с определенной народностью, национальностью или страной, с каким-либо памятным событием [2]. С точки зрения признака принадлежности к определенному региону, автор далее делает вывод, что «декоративные изделия народных художественных промыслов всегда являются сувенирами». Но далее, применяя другой критерий отличия (массовость и доступность сувенира) Р.А. Бардина указывает на принципиальную разницу между понятиями «сувенир» и «изделие народных художественных промыслов»: «изделия народных художественных промыслов – оригинальные, неповторимые произведения искусства, так как каждое изделие создается индивидуально мастером-художником. Сувенир – это механически воспроизведенный промышленностью в огромных тиражах созданный художником оригинал [2, с. 271]. Уточним, что уникальные произведения ведущих мастеров промыслов – достояние культуры и ни в коей мере не являются сувенирами.

И. Богуславская называет изделия традиционных народных промыслов своеобразными эталонами сувениров, поскольку они отражают художественную культуру региона, обладают специфическими выразительными средствами и художественными достоинствами. Но простота и целесообразность произведений народного искусства, выверенные опытом многих поколений, иногда для изготовителей сувениров обманчиво кажутся легко достижимыми. Подчеркивается, что «сувенир должен быть массовым, доступным и в то же время обладать художественными достоинствами», сувенир нуждается в высоком художественном качестве, иначе наносится ущерб культурному престижу страны [3, с. 119].

В процессе изучения данного вопроса студентами, акцентируется их внимание на разде-

лении понятий «сувенир» и «народные художественные промыслы». Поэтому выявляется круг задач, которые решают художник или дизайнер. Художник (мастер) создает произведения декоративно-прикладного искусства или изделия народных промыслов. Эти декоративные и утилитарные изделия имеют эстетическую ценность. Дизайнер же, благодаря своему мышлению и навыку разработки концепций, может более компетентно подойти к разработке сувенира. Исходя из определения «изделия народных художественных промыслов» и «сувенир», можно сделать вывод об уникальном художественном рукотворном подходе мастера-художника в случае с изделиями промыслов или декоративно-прикладного искусства, и разработке дизайнером сувенира для массового производства. Дизайнер, благодаря своим компетенциям, может учитывать и аудиторию, и предпочтения, и охват распространения будущего сувенира и т. д. Именно за дизайнером приоритет в создании уникального сувенира.

Вторым этапом обучения будущих дизайнеров разработке сувениров является анализ предложений современных дизайнеров в сфере сувенирной продукции. Известно, что многие изделия народных промыслов имеют практическое применение. В связи с этим, бурную дискуссию на занятии со студентами вызвал вопрос «нужны ли промыслы в современном интерьере?». Группа «proektlarets» про быт, эстетику и ремесла народов России (Instagram принадлежит компании Meta, признанной экстремистской и запрещённой на территории РФ) в публикации 2021 года подняла вопрос о необходимости использования в наше время, например, расписных ларцов, туесов и пр., поскольку подобные изделия исчезли из повседневности, став поводом торгов только для коллекционеров. На взгляд будущих дизайнеров среды, современные тенденции дизайна интерьера таковы, что трудно найти место для тех же контрастно-выразительных по цвету изделий хохломы. В случаях, конечно, когда в проекте заведомо не используется традиционный национальный стиль. Но вдохновлять дизайнера на создание сувенирной продукции, народные промыслы успешно продолжают. Говоря современным языком, дизайнеры «перезапускают» традиции.

Ответом на некоторые вопросы аудиторного обсуждения стало открытие салона бренда «Хох-

лома & Алена Ахмадуллина» (рис. 1) в начале декабря 2024 года в Москве (ГУМ). Бренд представил изысканные предметы одежды, мехов, мебели, домашней утвари и ювелирного искусства. Это синтез русского народного искусства, современного дизайна и авторского взгляда. Город Семенов Нижегородской области и Российский музей прикладного искусства предоставили архивы для изучения промысла. Часть коллекции расписана художницами фабрики «Хохломская роспись». Министр промышленности и торговли Российской Федерации Антон Алиханов назвал открытие бренда «важным опытом в превращении ремесленного производства в успешный коммерческий бренд» [1]. Таким образом, студентами выявляются приемы авторской трактовки традиционной росписи, когда при бережном сохранении элементов росписи, цвета, материала, технологии производятся изделия, не уступающие традиционным по качеству и вкусу, а также создаются новые оригинальные символы, образы и сюжеты, не противоречащие русской культуре. Более лаконичные по цвету и форме изделия соответствуют уже современным эстетическим потребностям покупателей, органично вписываясь в пространство интерьеров.

В ноябре 2024 года Российское общество «Знание» совместно с Движением Первых организовали всероссийский конкурс по разработке от-

ечественных игр и игрушек «Родная игрушка». Конкурс заинтересовал студентов кафедры дизайна ОГУ актуальностью поднятых проблем. Цель конкурса – стимулировать разработку и производство оригинальных отечественных игр и игрушек с опорой на традиционные российские духовно-нравственные ценности. Среди тем конкурса: духовно-нравственные ценности, самобытная многонациональная культура страны; среди номинаций – сюжетно-образная игрушка [5]. Данный конкурс может быть эффективным и для решения другой важной проблемы – развитие современного сувенира. Безусловно, игрушка и сувенир имеют разные функции. Если для игрушки важным является развивающая функция, то для сувенира – информационная. И если игрушка является естественной врожденной потребностью ребенка в развитии, то сувенир для взрослого, скорее, символический знак внимания. Между тем, есть общие задачи в создании и игрушки, и сувенира. Общими задачами для создания и игрушки, и сувенира, и игрушки-сувенира являются уместность (возрастная, гендерная, для сувенира – статусная), безусловно – выразительность, оригинальность, качество материалов и исполнение. Для сувенира может быть свойственно наличие скрытого смысла, но смысл вносит дарящий, тем более, если сувенир не обезли-



Рисунок 1 – Сувениры бренда «Хохлома & Алена Ахмадуллина». Фотографии с официальной страницы в группе Вконтакте «Ассоциация Народные художественные промыслы» [1]

ченный. Таким образом, решая задачи данного конкурса можно выйти на разработку хорошей сувенирной продукции.

Примером может служить игрушка-сувенир, предложенные авторским проектом «Коток» иллюстратора Ксении Шишковой и графического дизайнера Артема Стрижкова (рис. 2). В пространстве интернета со своими игрушками они появились в 2020 году. Дизайн игрушек создают сами, а изготавливают фигурки токари, которые уже много лет производят традиционные русские сувениры [12].

Третьим этапом является поиск студентами собственных идей. Начинается процесс с повторения универсальной триады, которая знакома студентам еще с первых занятий по дисциплине «Проектирование» при разработке объекта простейшего функционального назначения. Универсальную триаду «материал-технология-форма» для проектной деятельности

подчеркивают ведущие теоретики дизайна С.В. Курасов и А.Н. Лаврентьев. В зависимости от художественных и творческих задач во взаимоотношениях материала, технологии и формы что-то одно берется за отправную точку в процессе творческого проектирования [6, с. 20]. Универсальную триаду можно применить как в создании объекта декоративно-прикладного искусства, так и в создании сувенирного изделия.

Схема, предложенная в книге Ю.С. Сомова «Композиция в технике» для дизайн-проектирования, является универсальной, и может иллюстрировать процесс создания сувенирных изделий (рис. 3) [11].

Помимо композиционно-образных и пространственно-пластических характеристик дизайнеру необходимо учитывать особенности восприятия сувенира. Особенности восприятия и ряд требований к сувениру исследовала, например, профессор кафедры культурологии и



Рисунок 2 – Деревянные игрушки «Коток» [12]

дизайна Уральского федерального университета Т.Ю. Быстрова. Это важно и для понимания особенностей восприятия сувенира, и как следствие, особенностей проектирования. Во-первых, образ должен быть узнаваемым. Во-вторых, образ должен быть соразмерен объекту и зрителю (уменьшенная копия объекта). В-третьих, позитивным. В-четвертых, вариативным (когда одна и та же тема раскрывается в большом количестве разных по масштабу, стилистике образов), и в-пятых, образ может быть интерактивно создаваемый, когда потребитель вовлечен в действие. В этом случае возникают чувство сотворчества и положительные эмоции [4, с. 182–184].

В разработке сувенира необходимо учитывать и тот факт, что одни и те же образы по-разному могут восприниматься людьми разных культур. Нужно понимать, что не все объекты промыслов могут быть понятны и приемлемы для массового потребителя. И это опять к разговору о различии между художественными промыслами и сувениром. У потребителя должен быть выбор – хочет он приобрести изделие художественных промыслов или качественный сувенир, отражающий специфику края.

Одной из практических работ в программе дисциплины является создание матрешки. На рис. 4 представлена фотография студенческой работы с большой и маленькой матрешкой. Вариативность размера матрешек – традиционный ход, но в данном задании студентам ставились две задачи. Во-первых, для выполнения маленькой матрешки

необходимо было сократить количество графических выразительных средств, сохранив общую художественную выразительность. В этом задании студент мог начинать работу с росписи большой матрешки, затем расписывая малую, а мог начать с росписи малой, затем «наполняя» графическими средствами большую. Второй задачей был анализ миниатюры (маленький размер) с точки зрения восприятия как сувенирного изделия.

Для выбора, какого размера матрешку они предпочитают изготавливать, студенты провели опрос на тему «Какой размер матрешки приобрели бы в качестве сувенира на память?». Большинство из опрошенных привлекла и заинтересовала матрешка-миниатюра. Известно, что по исследованной еще в 40-х годах прошлого века «психологии привлекательности», маленькие вещи заставляют нас выглядеть счастливыми и утешенными, возвращают нам комфорт детства и подсознательно ассоциируются с безопасностью. Однако, рассматривая матрешку как средней объект, многие студенты выбрали для разработки большой размер изделия, но с нивелированием деталей. Они предположили, что как акцент с разных видовых точек в интерьере, данный объект будет выполнять свою функцию лучше и, таким образом, разработке подлежит органически целостный сувенир.

На рисунках 5 и 6 представлены результаты выполнения этого задания. Творческий поиск студентов на данной дисциплине не ограничивается созданием матрешек. Используются и

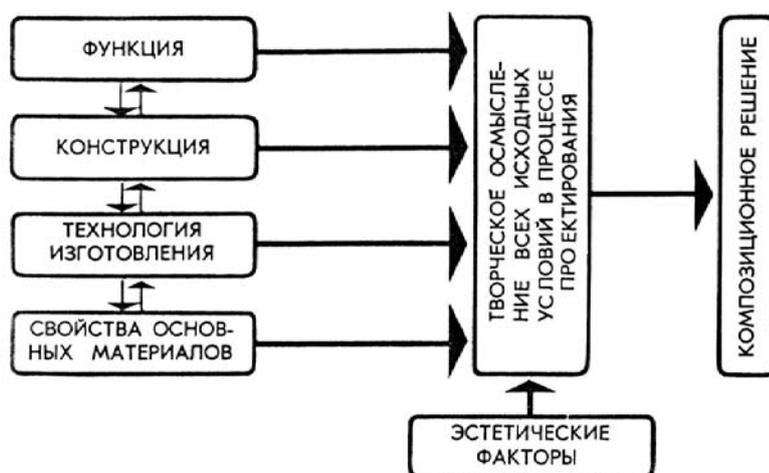


Рисунок 3 – Зависимость конечного композиционного решения от ряда объективных начальных факторов» из книги Ю.С. Сомова «Композиция в технике» [11]



Рисунок 4 – Роспись матрешки.  
Автор А. Ураева, 2025 год.  
Студенческая работа кафедры дизайна ОГУ



Рисунок 5 – Роспись матрешки.  
Автор О. Савина, 2021 год.  
Студенческая работа кафедры дизайна ОГУ



Рисунок 6 – Эскиз росписи матрешки.  
Автор Т. Синцова, 2024 год.  
Студенческая работа кафедры дизайна ОГУ



Рисунок 7 – Разработка сувенирного изделия из глины.  
Автор О. Проскуракова, 2022 год.  
Студенческая работа кафедры дизайна ОГУ

другие деревянные заготовки - ложки, пасхальные яйца. Самостоятельным и не менее интересным заданием является разработка сувенира из глины (рис. 7).

Таким образом, задание по созданию сувенира дает возможность студентам в рамках дисциплины «Декоративно-прикладное искусство» разработать продукт дизайнера на основе традиций декоративно-прикладного искусства,

установив междисциплинарную связь между изучаемой дисциплиной и учебным проектированием. Студент в ходе выполнения задания понимает свои задачи как дизайнер, видит сувенирную продукцию в системе современного интерьера и, как результат, в ходе работы формируются соответствующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции.

28.03.2025

#### Список литературы:

1. «Ассоциация Народные художественные промыслы» // ВКонтакте : [сайт]. – URL: [https://vk.com/wall-30647511\\_7634](https://vk.com/wall-30647511_7634)
2. Бардина, Р.А. Изделия народных художественных промыслов и сувениры / Р.А. Бардина. – М.: Высшая школа, 1990. – 302 с.
3. Богуславская, И. Традиции народных художественных промыслов и проблемы сувениров / И. Богуславская // Советское декоративное искусство 77/78. – М.: «Советский художник», 1980. – С. 116–122.
4. Быстрова, Т.Ю. Образ сувенира: разработка и восприятие / Т.Ю. Быстрова // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2015. – Т. 135, № 1. – С. 177–185.
5. Конкурс «Родная игрушка» // Vsekonkursy.ru/konkurs-rodная-igrushka.html
6. Курасов С.В. Введение. Материал-технология-форма. Взгляд из начала XXI века / С.В. Курасов, А.Н. Лаврентьев // Материал – технология – форма как универсальная триада в дизайне, архитектуре, изобразительном и декоративном искусстве. «Строгановские чтения»: материалы международной научной конференции 18 мая 2018 года. – Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова; Московский архитектурный институт (государственная академия); Национальная академия дизайна, 2018. – 537 с.
7. Лужков, Ю.М. Искусство, которое нельзя потерять! Народные художественные промыслы России: расцвет, упадок, перспективы возрождения / Ю.М. Лужков, С.М. Линович. – М.: ОАО «Московские учебники и Картолитография», ЗАО «Народные промыслы», 2009. – 176 с., илл.
8. Найданов, Г.А. Декоративно-прикладное искусство [Электронный ресурс]: учебное пособие для обучающихся по образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн / Г.А. Найданов, О.Р. Халиуллина; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Оренбургский государственный университет». – Оренбург: ОГУ, 2024.
9. Паллотта, В.И. Дизайн сувенирной продукции как инструмент этнокультурной коммуникации / В.И. Паллотта, Г.К. Самыгин // Либерально-демократические ценности. – 2023. – № 4. – URL: <https://liberal-journal.ru/PDF/05KLLD423.pdf>.
10. Советский энциклопедический словарь / Гл. ред. А.М. Прохоров. – 2-е изд. – М.: Сов. энциклопедия, 1982. – 1600 с., илл.
11. Сомов, Ю.С. Композиция в технике [Текст] / Ю.С. Сомов. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Машиностроение, 1987. – 288 с.
12. Шишкова, К. Деревянные игрушки «Коток» / Ксения Шишкова, Артем Стрижков // Seasons of life. – 2020. – №58. – С. 104.

#### References:

1. "Association of Folk Art and Crafts". URL: [https://vk.com/wall-30647511\\_7634](https://vk.com/wall-30647511_7634)
2. Bardina R.A. (1990) *Products of folk art and crafts and souvenirs*. M.: Higher school, 302 p.
3. Boguslavskaya I. (1980) Traditions of folk art and crafts and problems of souvenirs. *Soviet decorative art 77/78*. M.: "Soviet artist", pp. 116–122.
4. Bystrova T.Yu. (2015) The image of a souvenir: development and perception / T.Yu. Bystrova // *Bulletin of the Ural Federal University. Series 1: Problems of education, science and culture*, V. 135, No.1, pp.177–185.
5. Competition «Rodnaya Igrushka». URL: <https://vsekonkursy.ru/konkurs-rodная-igrushka.html>
6. Kurason S.V. and Lavrentiev A.N. (2018) Introduction. Material-technology-form. A view from the beginning of the 21st century. *Material – technology – form as a universal triad in design, architecture, fine and decorative arts*. «Stroganov Readings»: Proceedings of the international scientific conference on May 18, 2018. Moscow: Moscow State Academy of Art and Industry named after S.G. Stroganov; Moscow Architectural Institute (State Academy); National Academy of Design, 537 p.
7. Luzhkov Yu.M. and Linovich S.M. (2009) *Art that cannot be lost! Folk arts and crafts of Russia: heyday, decline, prospects for revival*. M.: ОАО "Moscow Textbooks and Kartolithography", ЗАО "Narodnye Pomysly", 176 p., ill.
8. Naidanov G.A. and Khaliullina O.R. (2024) *Decorative and applied arts: a teaching aid for students in the educational program of higher education in the direction of training 54.03.01 Design*. Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation, Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "Orenburg State University". Orenburg: OSU.
9. Pallotta V.I. and Samygin G.K. (2023) Design of souvenir products as a tool of ethnocultural communication. *Liberal-democratic values*, No. 4. URL: <https://liberal-journal.ru/PDF/05KLLD423.pdf>.
10. Prokhorov A.M. (ch. ed.) (1982) *Soviet encyclopedic dictionary*. 2nd ed. M.: Sov. encyclopedia, 1600 pp., ill.
11. Somov Yu.S. (1987) *Composition in technology*. 3rd ed., revised. and additional. M.: Mashinostroenie, 288 p.
12. Shishkova Ksenia and Strizhkov Artem (2020) Wooden toys "Kotok". *Seasons of life*, No. 58, P. 104.

#### Сведения об авторах:

**Халиуллина Ольга Равильевна**, доцент кафедры дизайна Института языков и культур

Оренбургского государственного университета, кандидат искусствоведения

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3009-184X>, e-mail: [olyushka\\_75@mail.ru](mailto:olyushka_75@mail.ru)

**Тарасова Оксана Петровна**, доцент кафедры дизайна Института языков и культур

Оренбургского государственного университета, кандидат педагогических наук, доцент

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-5579-6259>, e-mail: [talaris@mail.ru](mailto:talaris@mail.ru)