

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

«29» 06 2021 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.03.02** Организация виртуальных модных презентаций

Учебный план: ФГОС 3++\_2021-2022\_09.04.03\_Цифровые технологии в индустрии моды №2-1- 86.plx

Кафедра: **33** Информационных систем и компьютерного дизайна

Направление подготовки:  
(специальность) 09.04.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: Цифровые технологии в индустрии моды  
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
4	УП	18	18	71,75	0,25	3	Зачет
	РПД	18	18	71,75	0,25	3	
Итого	УП	18	18	71,75	0,25	3	
	РПД	18	18	71,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.04.03 Прикладная информатика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. № 916

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

\_\_\_\_\_

Сошников  
Владимирович

Антон

Старший преподаватель

\_\_\_\_\_

Чучмий  
Алексеевич

Павел

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных систем и  
компьютерного дизайна

\_\_\_\_\_

Сошников Антон  
Владимирович

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сошников Антон  
Владимирович

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области организации виртуальных презентаций модных коллекций одежды

**1.2 Задачи дисциплины:**

Ознакомить студентов с многообразием видов и форм зрелищных постановок и техникой режиссерской работы в организации виртуальных модных презентаций;

Обучить отечественным и зарубежным опытом в организации виртуальных шоу-программ;

Обучить студентов методическим приемам стимулирования образного мышления и использованию множественности творческих идей;

Дать четкие представления о понятиях «художественный образ», «проектный образ»;

Развить умение работать со сложными информационными объектами;

Обучить навыкам самостоятельной научной деятельности.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

История развития моды

Учебная практика (ознакомительная практика)

Международные коммуникации в индустрии моды

Цифровое моделирование одежды

Цифровая кастомизация одежды

Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая) практика)

Мультимедийные коммуникации

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-4: Способен управлять результатами научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ индустрии моды</b>
<b>Знать:</b> Основные направления виртуального дизайна в сфере представления результатов конструкторских решений в индустрии моды.
<b>Уметь:</b> Осуществлять погружение объектов моды в цифровое пространство.
<b>Владеть:</b> Навыками формирования презентации объектов индустрии моды на виртуальных моделях (аватарах) с использованием технологии дополненной реальности.

## 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Классификация основных объектов виртуальной презентации.	4					Э,Пр
Тема 1. Классификация презентаций. Отличительные черты виртуальных презентаций от традиционных. Практические занятия: Сравнительный анализ статичных и мультимедийных коммуникаций.		2	2	4	ИЛ	
Тема 2. Основные объекты виртуальной презентации. Звуковые и визуальные эффекты, интерактивные составляющие. Практические занятия: Сравнительный анализ видов звуковых и визуальных эффектов.		2	2	6	ИЛ	
Раздел 2. Технологии и методы представления демонстрируемых объектов.						
Тема 3. Современные тенденции режиссуры модных презентаций в индустрии моды. Практические занятия: Успешные проекты виртуальных презентаций в индустрии моды.		2	2	10	ИЛ	

Тема 4. Технологии и методы представления демонстрируемых объектов. Практические занятия: Креативные решения виртуальных презентаций в индустрии моды.	2	2	10	ИЛ	
Тема 5. Сценарий виртуальных презентаций. Практические занятия: Принципы построения сценария виртуальных презентаций.	2	2	10	ИЛ	
Раздел 3. Основные средства создания виртуальных пространств.					
Тема 6. Создание виртуального рабочего пространства. Практические занятия: Настройка иерархии пространства.	2	2	5	ИЛ	Пр
Тема 7. Наполнение виртуального пространства. Практические занятия: Макетирование виртуальной среды.	2	2	10	ИЛ	
Раздел 4. Формирование виртуальной демонстрационной среды.					Пр
Тема 8. Определение пространства для виртуальной презентации. Исследование принципов формирования виртуальной среды. Практические занятия: Выбор виртуального пространства.	2	2	10	ИЛ	

Тема 9. Дизайн виртуального пространства, основные методы и особенности проектирования дизайн-проектов. Цели демонстрационного дизайна виртуального пространства. Практические занятия: Предложение. Внедрение интерактивных элементов в виртуальное пространство с учетом стилистических особенностей коллекции.	2	2	6,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	18	18	71,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	36,25		71,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-4	Дает характеристику виртуальной презентации объектов индустрии моды.	Вопросы устного собеседования
	Строит алгоритм формирования виртуальной презентации.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует виртуальную презентацию.	Практико-ориентированные задания

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций
------------------	--------------------------------------------------

	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Ответ на теоретический вопрос по материалам лекций полный, с возможными несущественными ошибками. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Качество исполнения всех элементов практико-ориентированного задания полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
Не зачтено	Ответ на теоретический вопрос не полный, с существенными ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов практико-ориентированного задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

## 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 4	
1	Цели демонстрационного дизайна виртуального пространства.
2	Дизайн виртуального пространства, основные методы и особенности проектирования дизайн- проектов.
3	Исследование принципов формирования виртуальной среды.
4	Определение пространства для виртуальной презентации.
5	Наполнение виртуального пространства.
6	Создание виртуального рабочего пространства.
7	Сценарий виртуальных презентаций.
8	Технологии и методы представления демонстрируемых объектов.
9	Современные тенденции режиссуры модных презентаций в индустрии моды.
10	Интерактивные составляющие визуальных презентаций.
11	Визуальные эффекты.
12	Звуковые эффекты.
13	Основные объекты виртуальной презентации.
14	Отличительные черты виртуальных презентаций от традиционных.
15	Классификация презентаций.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработать концепцию виртуальной презентации.

Разработать сценарий виртуальной презентации.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

- время на подготовку к устному собеседованию составляет 15 минут;
- выполнение практико-ориентированного задания составляет 60 минут.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Литвинова, М. В., Голиусова, И. В., Гаврилова, А. В.	Режиссура публицистического представления	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	<a href="https://www.iprbooks.hop.ru/83813.html">https://www.iprbooks.hop.ru/83813.html</a>
Литвинова, М. В., Голиусова, И. В., Гаврилова, А. В.	Режиссура публицистического представления	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/83813.html">http://www.iprbookshop.ru/83813.html</a>
Хворостов Д. А.	3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды	Москва: Форум	2019	<a href="https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=361143">https://ibooks.ru/reading.php?short=1&amp;productid=361143</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Яковлева, Т. В.	Режиссура театрализованных представлений и праздников	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	<a href="https://www.iprbooks.hop.ru/108575.html">https://www.iprbooks.hop.ru/108575.html</a>
Яковлева, Т. В.	Режиссура театрализованных представлений и праздников	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/108575.html">http://www.iprbookshop.ru/108575.html</a>
Спицкий С. В.	Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2015811">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2015811</a>

Караулова И. Б., Мелешкова Г. И., Новоселов Г. А.	Организация самостоятельной работы обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2014	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2014550">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2014550</a>
Лазарев, Казаковой, Н.	Презентация: лучше один раз увидеть!	Москва: Альпина Бизнес Букс	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/86908.html">http://www.iprbookshop.ru/86908.html</a>

## 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: [http://window.edu.ru/catalog/?p\\_rubr=2.2.75.6](http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6)  
 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

## 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional  
 Microsoft Windows  
 Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education  
 Device license  
 3ds MAX  
 Blender  
 Figma

## 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска