

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин  
«21» 02 2023 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.03.01** Интерактивные технологии модных демонстраций

Учебный план: 2023-2024 09.04.03 ИИТА ЦТВИМ (FashionTech) ОО №2-1-145.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:  
(специальность) 09.04.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: Цифровые технологии в высокотехнологичной индустрии моды  
(специализация) (FashionTech)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

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

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

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

\_\_\_\_\_

Сошников            Антон  
Владимирович

Ассистент

\_\_\_\_\_

Калугина            Наталия  
Ильинична

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий

\_\_\_\_\_

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 демонстрации модных коллекций одежды

**1.2 Задачи дисциплины:**

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

Обучить отечественным и зарубежным опытом в организации шоу-программы и разработке сценария шоу-программы;

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

Цифровая кастомизация одежды

## 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> Порядок представления результатов научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ в сфере индустрии моды.
<b>Уметь:</b> Использовать современные инновационные информационно-коммуникационные технологии для организации демонстрации результатов моделирования объектов цифровой моды.
<b>Владеть:</b> Навыками разработки сценария демонстрации объектов цифровой моды с привязкой к выставочному пространству.

## 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. История модных	4					Э
Тема 1. История дефиле. Практические занятия: Особенности проведения частных показов.		2	2	4	ИЛ	
Тема 2. Современные модные демонстрации и их значение для современной культуры. Виды модных демонстраций. Практические занятия: Сравнительный анализ видов модных демонстраций.		2	2	6	ИЛ	
Раздел 2. Основные принципы организации модных демонстраций.						
Тема 3. Инновационные технологии в режиссуре модных демонстраций. Типология шоу-программ в индустрии моды. Сценарий шоу-программы модного показа. Практические занятия: Успешные проекты с применением инновационных технологий в сфере моды. Креативные решения шоу- программ в индустрии моды. Принципы построения сценария шоу-программы.		2	2	10	ИЛ	Пр

<p>Тема 4. Дизайн демонстрационного пространства. Особенности влияния демонстрационных пространств на человека. Принципы выбора стилистики и организации демонстрационного пространства.</p> <p>Практические занятия: Цветовые решения для различных по назначению демонстрационных пространств. Успешные проекты организации демонстрационных пространств.</p>	2	2	10	ИЛ	
<p>Раздел 3. Интерактивные технологии для организации демонстрации модных коллекций.</p>					
<p>Тема 5. Определение пространства для модной демонстрации. Исследование принципов формирования демонстрационной среды.</p> <p>Практические занятия: Выбор демонстрационного пространства, анализ актуальности и определение тематики модной демонстрации, анализ технических средств и реквизитов шоу-программы.</p>	2	2	10	ИЛ	Пр

<p>Тема 6. Дизайн демонстрационного пространства, основные методы и особенности проектирования дизайн-проектов. Цели демонстрационного дизайна.</p> <p>Практические занятия: Предложение. Внедрение интерактивных компонентов в выбранное пространство с учетом стилистических особенностей этого пространства.</p>	2	2	10	ИЛ	
<p>Тема 7. Элементы, формирующие характер демонстрационного пространства. Особенности сочетания различных визуальных, тактильных и звуковых носителей в одной среде. Принципы гармоничного сочетания различных элементов среды, принципы гармоничного использования интерактивных технологий.</p> <p>Практические занятия: Разработка проекта демонстрационного пространства, разработка планов помещения, цветовых решений с учетом стилистических особенностей пространства.</p>	2	2	10	ИЛ	
<p>Тема 8. Классификация современных интерактивных технологий. Методы внедрения интерактивных технологий в демонстрационной среде. Особенности взаимодействия зрителя с информационной средой демонстрационного пространства через интерактивные средства.</p> <p>Практические занятия: Декорации шоу-программы. Световые решения в шоу-программе. Современное мультимедийное шоу. Лазерное шоу. Режиссура звука в шоу-программе. Музыка в режиссерском замысле. <u>Фотозона шоу-программы.</u></p>	4	4	11,75	ИЛ	
<p>Итого в семестре (на курсе для ЗАО)</p>	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	Раскрывает основные принципы представления результатов исследований в сфере индустрии моды.	Вопросы устного собеседования
	Строит алгоритм организации модных демонстраций.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует сценарий модной демонстрации в соответствии с концепцией.	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.	
Не зачтено	Ответ на теоретический вопрос не полный, с существенными ошибками. 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	Фотозона шоу-программы.
2	Музыка в режиссерском замысле. Значение звука в шоу-программе.
3	Особенности взаимодействия зрителя с информационной средой через интерактивные средства.
4	Современное мультимедийное шоу. Лазерное шоу.
5	Декорации шоу- программы. Световые решения в шоу- программе.
6	Особенности взаимодействия зрителя с информационной средой демонстрационного пространства через интерактивные средства.
7	Методы внедрения интерактивных технологий в демонстрационной среде.
8	Классификация современных интерактивных технологий.
9	Внедрение интерактивных компонентов в выбранное пространство с учетом стилистических особенностей этого пространства.
10	Дизайн демонстрационного пространства, основные методы и особенности проектирования дизайн-проектов.
11	Исследование принципов формирования демонстрационной среды.
12	Определение пространства для модной демонстрации.
13	Принципы построения сценария шоу-программы.
14	Значение модных демонстраций для современной культуры.
15	Креативные решения шоу-программ в индустрии моды.
16	Типология шоу-программ в индустрии моды.

17	Успешные проекты шоу-программ в индустрии
18	Современные тенденции режиссуры модных демонстраций в индустрии моды.
19	Виды модных демонстраций.
20	История дефиле.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

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

Разработать концепцию модной демонстрации.  
Разработать сценарий модной демонстрации.

## 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="http://www.iprbookshop.ru/83813.html">http://www.iprbookshop.ru/83813.html</a>
Литвинова, М. В., Голиусова, И. В., Гаврилова, А. В.	Режиссура публицистического представления	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	<a href="https://www.iprbookshop.ru/83813.html">https://www.iprbookshop.ru/83813.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Яковлева, Т. В.	Режиссура театрализованных представлений праздников	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	<a href="https://www.iprbookshop.ru/108575.html">https://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>
Яковлева, Т. В.	Режиссура театрализованных представлений праздников	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/108575.html">http://www.iprbookshop.ru/108575.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

**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