

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин
«21» февраля 2023 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.02 Цифровая репрезентация одежды

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				
3	УП	17	17	73,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	17	73,75	0,25	3	
Итого	УП	17	17	73,75	0,25	3	
	РПД	17	17	73,75	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 Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 916

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

Моргоева Ирма Юрьевна

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 репрезентации одежды на основе использования цифровых технологий.

1.2 Задачи дисциплины:

Обучить навыкам самостоятельной научной деятельности;

Научить работать с цифровыми технологиями для моделирования виртуальных объектов в индустрии моды;

Развить способности репрезентации одежды в целях создания виртуальных двойников.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Технологическое предпринимательство

Основы научно-исследовательской деятельности

История развития моды

Интеллектуальные материалы

Технология швейных изделий

Учебная практика (ознакомительная практика)

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен проводить работы по обработке и анализу научно-технической информации и результатов исследований в области индустрии моды
Знать: Методы и средства планирования и организации исследований в области репрезентации одежды.
Уметь: Применять методы и средства планирования и организации разработок моделей одежды в области репрезентации национальной одежды и музейных экспонатов.
Владеть: Навыками применения результатов анализа научных данных для репрезентации национальной одежды и музейных экспонатов.
ПК-3: Способен осуществлять научное руководство проведением исследований по отдельным задачам, связанным с цифровизацией индустрии моды
Знать: Методы проведения разработок для формирования цифрового образа национальной одежды и музейных экспонатов.
Уметь: Оформлять результаты опытно-конструкторских работ с целью формирования образа национальной одежды и музейных экспонатов.
Владеть: Навыками разработки планов по оцифровыванию национальной одежды и музейных экспонатов на основе использования цифровых технологий с целью создания цифрового образа одежды.

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. Репрезентация одежды	3					О
Тема 1. Репрезентация одежды. Основные понятия. Практические занятия: Основные тенденции репрезентации одежды.		2	2	6	ИЛ	
Тема 2. Виртуальная одежда. Практические занятия: Роль виртуальной одежды в популяризации продуктов в индустрии моды.		4	2	4	ИЛ	
Раздел 2. Репрезентация музейных экспонатов						Пр
Тема 3. Исследование элементов исторических и национальных костюмов. Принципы ее создания.	3		6	ИЛ		

Тема 4. Основные принципы создания цифровых двойников исторических и национального костюмов. Фотография - как основа репрезентации объектов индустрии моды. Методы и инструментальные средства. Практические занятия: Разработка виртуальной модели исторического костюма.	4	10	40	ИЛ	
Тема 5. Основные принципы визуализации материалов исторических и национальных костюмов и аксессуаров. Практические занятия: Приближение виртуальных двойников костюмов к	4	3	17,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	17	73,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине	34,25		73,75		

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-2	Раскрывает основные принципы организации работы в области репрезентации одежды.	Вопросы устного собеседования
	Строит план мероприятий по организации работы в области репрезентации национальной одежды и музейных экспонатов.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует цифровой двойник национального костюма или музейного экспоната.	Практико-ориентированные задания
ПК-3	Формулирует сущность методов разработок для формирования	Вопросы устного
	цифрового двойника национального костюма и музейного экспоната.	собеседования
	Формирует аналитическую справку по результатам опытно-конструкторским работам.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует план мероприятий по оцифровыванию национального костюма и музейного экспоната на основе использования цифровых технологий.	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 3	
1	Основные методы приближения виртуальных двойников костюмов к реальным объектам.
2	Основные принципы визуализации материалов исторических костюмов.
3	Основные принципы визуализации материалов национальных костюмов.
4	Основные принципы визуализации аксессуаров.
5	Методы и инструментальные средства репрезентации объектов индустрии моды.
6	Фотография - как основа репрезентации объектов индустрии моды.
7	Основные принципы создания цифровых двойников исторических и национального костюмов.
8	Исследование элементов исторических и национальных костюмов.
9	Виртуальная одежда.
10	Основные тенденции репрезентации одежды.
11	Репрезентация одежды. Основные понятия.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Разработать цифровой двойник исторического костюма.

Разработать цифровой двойник национального костюма.

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;
- время на подготовку практико-ориентированного задания составляет 15 минут.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Хамматова, Э. А., Гадельшина, Э. А., Галиев, И. Н.	Формы и декор татарских национальных костюмов	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет	2015	http://www.iprbookshop.ru/62015.html
Тихонова, Н. В., Махоткина, Л. Ю., Коваленко, Ю. А.	Композиция костюма	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/79307.html
Музалевская, Ю. Е.	Стилистика в создании образа. Костюм в контексте гендерных изменений	Саратов: Ай Пи Ар Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/83277.html
Музалевская, Ю. Е.	Стилистика в создании образа: развитие стилей в костюме XX века	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/83822.html
Сапугольцев, В. Ю., Сапугольцева, М. А., Тарасова, О. П., Томина, Т. А., Яньшина, М. М.	Методика проектирования костюма	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbookshop.ru/61375.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				

Караулова И. Б., Мелешкова Г. И., Новоселов Г. А.	Организация самостоятельной работы обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2014550
Спицкий С. В.	Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2015811

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
 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

Трехмерное проектирование одежды (ТПО)

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