

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.03.02 Организация виртуальных модных презентаций

Учебный план: 2026-2027 09.04.03 ИИТА ЦТвВИМ (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.	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 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 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

Цифровая кастомизация одежды

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-4: Способен управлять результатами научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ индустрии моды

Знать: Основные направления виртуального дизайна в сфере представления результатов конструкторских решений в индустрии моды.

Уметь: Осуществлять погружение объектов моды в цифровое пространство.

Владеть: 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. Понятие медиапрезентаций. 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, влияние данных эффектов на человека.		2	2	6	ИЛ	Пр
Раздел 2. Технологии и методы представления демонстрируемых объектов.						
Тема 3. Современные тенденции режиссуры модных презентаций в индустрии моды. Значение модных демонстраций в современной культуре. Практические занятия: Успешные проекты виртуальных презентаций в индустрии моды.		2	2	10	ИЛ	

Тема 4. Технологии и методы представления демонстрируемых объектов. Инновационные технологии в режиссуре модных демонстраций. Практические занятия: Креативные решения виртуальных презентаций в индустрии моды. Анализ использования современных технологий для организации модных демонстраций.		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. Принципы формирования виртуальной среды. Значение интерактивных элементов в виртуальной среде. Практические занятия: Настройка иерархии пространства, определение интерактивных и экспозиционных элементов, соответствующих тематике разрабатываемого виртуального пространства.		2	2	5	ИЛ	Пр
Тема 7. Наполнение виртуального пространства. Значение цвета, света и звука при разработке виртуального пространства и их влияние на человека. Практические занятия: Макетирование виртуальной среды. Определение необходимых элементов.		2	2	10	ИЛ	
Раздел 4. Формирование виртуальной демонстрационной среды.						
Тема 8. Определение пространства для виртуальной презентации. Практические занятия: Выбор виртуального пространства. Актуальность выбора тематики. Применение экспозиционных и интерактивных элементов для наполнения виртуального пространства.		2	2	10	ИЛ	Пр
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				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		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
	Проектирует виртуальное пространство и его элементы.	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. 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. 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 и разработка виртуальных презентаций.
8	Технологии и методы представления демонстрируемых объектов.
9	Современные тенденции режиссуры модных презентаций в индустрии моды.
10	Интерактивные составляющие визуальных презентаций.
11	Звуковые эффекты виртуального пространства и способы их использования.
12	Основные объекты виртуальной презентации.
13	Отличительные черты виртуальных презентаций от традиционных.
14	Классификация презентаций.
15	Визуальные эффекты виртуального пространства и их значение.

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
6.1.1 Основная учебная литература				
Хворостов Д. А.	3D Studio Max + V-Ray. Проектирование дизайна среды	Москва: Форум	2019	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=361143
Литвинова, М. В., Голиусова, И. В., Гаврилова, А. В.	Режиссура публицистического представления	Саратов: Ай Пи Эр Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/83813.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Лазарев, Д., Казаковой, Н.	Презентация: лучше один раз увидеть!	Москва: Альпина Бизнес Букс	2019	http://www.iprbookshop.ru/86908.html
Яковлева, Т. В.	Режиссура театрализованных представлений и праздников	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	http://www.iprbookshop.ru/108575.html

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

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