

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

ФТД.02

Интерактивная мода

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				
3	УП	16	16	39,75	0,25	2	Зачет
	РПД	16	16	39,75	0,25	2	
Итого	УП	16	16	39,75	0,25	2	
	РПД	16	16	39,75	0,25	2	

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 искусствоведения, Старший преподаватель

Костюк Инна Сергеевна

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 моделирования интерактивных объектов в индустрии моды.

1.2 Задачи дисциплины:

Обучить навыкам самостоятельной научной деятельности;

Развить способности поэтапного ведения многосоставных проектов;

Показать различные методы и подходы к решению одной задачи;

Научить работать с цифровыми технологиями для моделирования интерактивных объектов индустрии моды.

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

Технология швейных изделий

Интеллектуальные материалы

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-1: Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	
Знать: основы системного подхода к анализу возможностей цифровых технологий для создания объекта индустрии моды.	
Уметь: формулировать цель и совокупность задач по созданию объекта индустрии моды на основании результатов системного анализа Интернет-ресурсов и литературных источников.	
Владеть: – навыками критического анализа концепций объектов индустрии моды с учетом современных модных тенденций	

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. Понятие интерактивной моды	3					О
Тема 1. Концепция интерактивной моды: история развития, становления и преобразования. Практические задания: Подготовка реферата и презентации на заданную тематику.		2	2	4	ИЛ	
Тема 2. Основные тенденции и технологии в сфере современной интерактивной одежды . Практические задания: Сбор данных (подготовка литературного материала) для разработки авторской концепции. Разработка концепции.		2	2	4	ИЛ	
Тема 3. Области потенциального внедрения интерактивной одежды. Влияние сферы на концепцию атрибутов. Практические задания: Доработка концепции. Подготовка мудбордов.		2	2	4	ИЛ	
Тема 4. Характерные особенности материалов и текстур, используемых при проектировании атрибутов интерактивной одежды Практические задания: Разработка атрибута одежды в заданной программной среде.		2	2	4	ИЛ	
Тема 5. Специфика взаимодействия с элементами интерактивной одежды. Практические задания: Проработка деталей, финальная визуализация атрибута.		2	2	4	ИЛ	
Раздел 2. Репрезентация интерактивной моды						Пр

Тема 6. Характерные свойства пространств, репрезентирующих атрибуты интерактивной одежды. Практические задания: Выбор среды репрезентации, сбор материала для разработки концепции.		2	2	6	ИЛ	
Тема 7. Мультимедийная составляющая репрезентации. Практические задания: Разработка среды репрезентации смоделированного атрибута.		2	2	6	ИЛ	
Тема 8. Будущее интерактивной одежды: прогностический взгляд на тенденции взаимодействия и контроля. Практические задания: Разработка короткой динамической визуализации смоделированного атрибута в разработанной среде.		2	2	7,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		16	16	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		32,25		39,75		

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
УК-1	Раскрывает основные сущности методики выработки конструкторских решений по изготовлению интерактивных объектов индустрии моды.	Вопросы устного собеседования
	Разрабатывает концепцию интерактивного объекта индустрии моды.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует интерактивный объект индустрии моды с функциональным назначением.	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 3	
1	Разработка короткой динамической визуализации смоделированного атрибута в разработанной среде.
2	Будущее интерактивной одежды: прогностический взгляд на тенденции взаимодействия и контроля.
3	Будущее интерактивной одежды: прогностический взгляд на тенденции взаимодействия и контроля.
4	Мультимедийная составляющая репрезентации.
5	Характерные свойства пространств, репрезентирующих атрибуты интерактивной одежды.
6	Специфика взаимодействия с элементами интерактивной одежды.
7	Характерные особенности материалов и текстур, используемых при проектировании атрибутов интерактивной одежды
8	Влияние сферы на концепцию атрибутов.
9	Области потенциального внедрения интерактивной одежды.
10	Основные тенденции и технологии в сфере современной интерактивной одежды.
11	Концепция интерактивной моды: история развития, становления и преобразования.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Составление концепции детской футболки с интерактивными элементами.

Составление спортивных брюк с интерактивными элементами.

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 30 минут;
- защита практико-ориентированных заданий, выполненных в течении семестра.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Джикия, Л. А.	Модные тенденции	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/102649.html
Балланд, Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Adobe Photoshop для дизайнера костюма	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/102619.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Румянцева Д.А.	Мультимедийные технологии. История развития мультимедиа	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020215
Ярославцева Е. К.	Мультимедийные технологии. Инструментальные средства	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020228

Титова, Л. Н., Жилко, Е. П., Дямина, Э. И., Рамазанова, Р. Р.	Мультимедийные технологии. Социальные сервисы в образовании	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2020	http://www.iprbookshop.ru/95154.html
Вильчинская-Бутенко М. Э., Кадер А. С.	Современная индустрия моды	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3083
Кузнецова М. М.	Современная индустрия моды	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2925

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

Трёхмерное проектирование одежды (ТПО)

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

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