



Выпускная  
квалификационная  
работа

# Исследование возможности внедрения цифровой одежды в музейные практики



выполнил: студент Жукова С.А.

руководитель: к.т.н., доцент Дроботун Н.В.

**Целью исследования** является рассмотрение возможностей внедрения цифровой одежды в деятельность музеев

**Актуальность** и практическая значимость **исследования** заключается в творческом потенциале применения технологий создания одежды в трехмерном пространстве, а также оптимизации временных и финансовых затрат при разработке визуального контента в выставочной деятельности и более увлекательному экспонированию предметов

**Объект исследования** - информационные технологии создания цифровой одежды

**Предмет исследования** - цифровая коллекция одежды с национальными элементами для демонстрации в музейных комплексах

**Гипотеза исследования** заключается в том, что интеграция цифровой одежды, вдохновленной этническими мотивами, в музейную практику способствует привлечению новой аудитории и усиливает эмоциональное и когнитивное восприятие посетителей в музейном или выставочном комплексе

## ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ



## ГРАНИЦЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

1

Современные (текущие) тенденции в модных коллекциях – сезон весна-лето 2025

2

Особенности национального удмуртского костюма (элементы одежды, аксессуары, орнаменты)

3

Возможности внедрения цифровой одежды в музейную практику:

- Создание виртуального музея цифровой моды;
- Организация виртуальной демонстрации цифровой одежды в рамках музейного пространства с помощью интерактивных мультимедийных стен и экранов. С их помощью посетители смогут ознакомиться с цифровой коллекцией;
- Создание видеоролика, демонстрация которого может происходить в любом выставочном пространстве, на мероприятиях соответствующих тематики коллекции, а также в Интернет пространстве.

4

Роль цифровой одежды в музейной практике:

- Культурно-просветительская. Экспозиции дают посетителю общее представление о цифровой одежде с целью выявления актуальных тенденций моды. Сохранение национальные традиции и культуры народов, содействуют развитию новых культурных форм.
- Обучающая. Цифровая одежда с национальными элементами может стать подкрепляющим материалом в образовательных и учебно-воспитательных программах.
- Мотивационная. Побуждение к посещению реального музея, знакомству с физическими экспонатами.
- Социальная. Способствование повышению доступности музейных экспозиций для маломобильных посетителей, предоставляя им возможность виртуального взаимодействия с экспонатами.

## МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ФИЗИЧЕСКИХ КОЛЛЕКЦИЙ ОДЕЖДЫ СЕЗОНА ВЕСНА – ЛЕТО 2025



SHOPOVA LOWENA



S.S. DALEY



MOSCINO



VALENTINO



CHLOÉ



DRIES VAN NOTEN



SAINT LAURENT



ANREALAGE



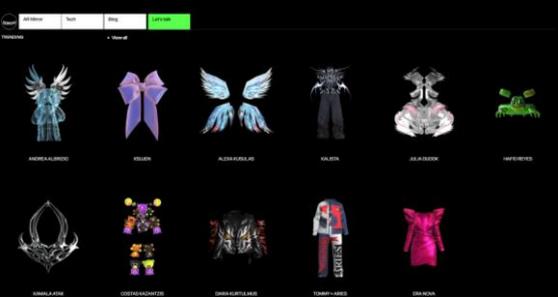
GUCCI



KENT CURWEN

- многослойность в образах
- сказки, принцессы, романтика
- ностальгия и ретро-стиль
- сочетание противоречивых стилей – «высокого» и «низкого»
- «мыльные пузыри» - воздушность в образах
- жилеты и жилетки в образах
- яркие, сложные принты

# МОДНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В МИРЕ ЦИФРОВОЙ ОДЕЖДЫ



ZERO10



SYKY

XTENDED IDENTITY



- использование хромированных металлических изделий
- вдохновение природой



AURORAE



AUROBOROS

## ПРИМЕРЫ ФИЗИЧЕСКИХ КОЛЛЕКЦИИ С ЭТНИЧЕСКИМИ МОТИВАМИ



КОЛЛЕКЦИЯ БРЕНДА CHANEL ПО МОТИВАМ ДРЕВНЕГО ЕГИПТА  
2018 ГОД



УЛЬЯНА СЕРГИЕНКО КОЛЛЕКЦИЯ «ЛЕСА И ПОЛЯ»  
2023 ГОД

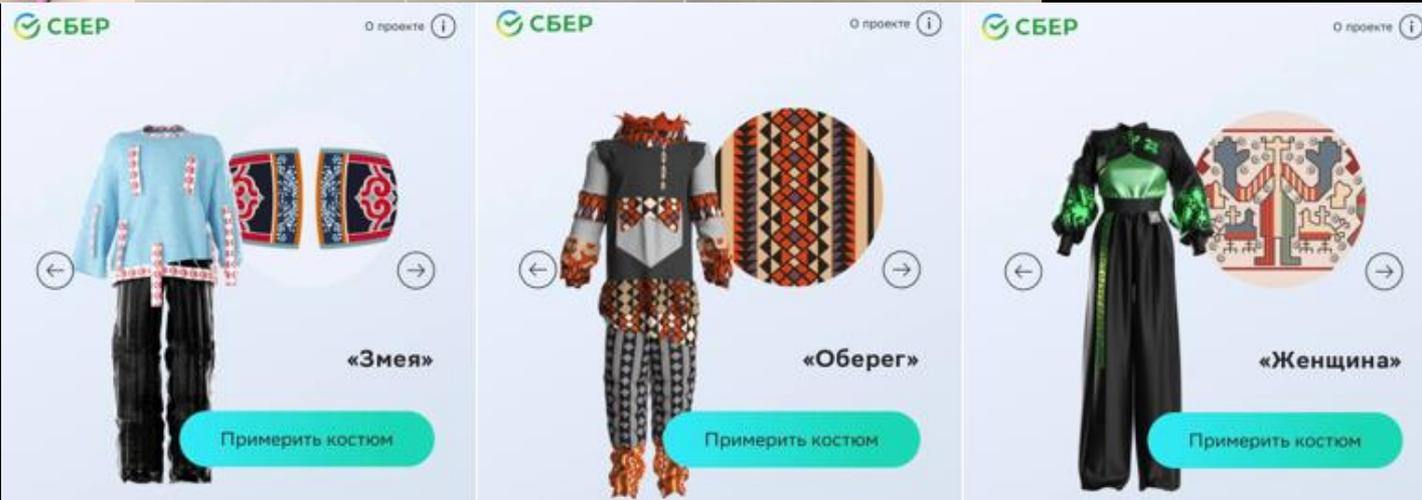
## ПРИМЕРЫ ЦИФРОВЫХ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ С ЭТНИЧЕСКИМИ МОТИВАМИ



КОЛЛЕКЦИИ ЦИФРОВОЙ ОДЕЖДЫ  
БРЕНДА «АКНМАДУЛЛИНА»  
2022-23 ГОД

КОЛЛЕКЦИИ ЦИФРОВОЙ ОДЕЖДЫ  
«ПУХОНДЖА» ДИЗАЙНЕРА АЛЕКСАНДРА  
БАЯРТАЕВА  
2024-25 ГОД

ПРОЕКТ ОТ КОМАНДЫ СБЕРБАНКА  
«КАЛЕЙДОСКОП КУЛЬТУР»  
2022 ГОД





# КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ЖЕНСКОГО УДМУРТСКОГО КОСТЮМА - ОДЕЖДА



ШОРТДЭРЕМ



АЙШЕТ



КАБАЧИ



АЗЬКЫШЕТ



ДУКЕС



САЕСТЭМ

# КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ЖЕНСКОГО УДМУРТСКОГО КОСТЮМА - АКСЕССУАРЫ



ЧЫРТЫВЕСЬ

ТАКЬЯ И АЙШОН

СЮЛЫК



КЫШЕТ



ЧАЛМА



НЫПЪЕТ

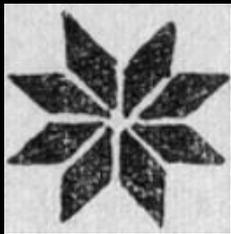


КУТ



КУСИЛЬВЕС

# КЛАССИФИКАЦИЯ ОСНОВНЫХ УДМУРТСКИХ ОРНАМЕНТОВ



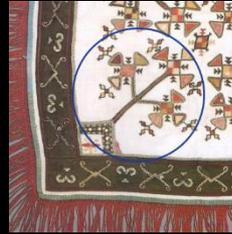
ТОЛЭЭЁ



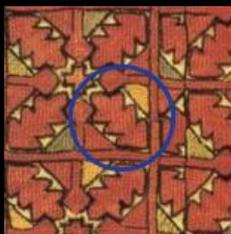
ВАЛО-ВАЛО



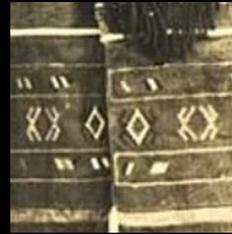
КАЛМЕЗ ПУЖЫ



ПИСПУ ПУЖЫ



ПУЖЫМ



ЧОЖ БУРД

## КОНЦЕПЦИЯ ПРОЕКТА

Коллекция цифровой одежды называется «udmurt\_core»

Термин «core» с английского языка переводится как «середина или ядро». В социальных сетях это слово часто используется для обозначения эстетики и атмосферы

Название «udmurt\_core» следует писать с маленькой буквы, это отсылка на «хэштег» или запрос в поисковой строке

Основная идея коллекции «udmurt\_core» заключается в более сложном подходе к интеграции этнических мотивов в современные модные образы

Коллекция сохраняет баланс традиционного и современного, создавая уникальные и стильные образы для городской среды

Коллекция включает в себя пять женских образов с элементами национального удмуртского костюма

Ориентир поставлен на демонстрацию коллекции в Интернет пространстве с помощью видеоролика

## ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ПРОЕКТА



Молодые девушки  
18-25 лет, живущие в  
динамичном  
современном мире



Активно участвуют в  
профессиональной и  
учебной деятельности



Получают  
образование и  
строят планы на  
будущее



Интересуются  
историей своей  
семьи

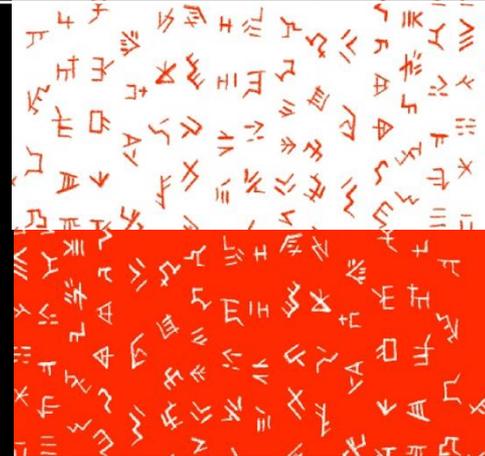


Их гардероб – это  
современные сочетания  
с малым внедрением  
традиционных  
этнических элементов

## МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОЕКТА



МУДБОРД И КОЛОР БЛОК



ПРИНТ НА ОСНОВЕ ИЗУЧЕНИЯ УДМУРТСКИХ ОРНАМЕНТОВ



ОБРАЗЕЦ ПРИНТА НА ОСНОВЕ ИЗУЧЕНИЯ УДМУРТСКИХ РИСУНКОВ НА ТКАНИ

## ЭСКИЗНЫЙ ПОИСК



«Писпу\_пужы»  
(Древо жизни, мировое  
дерево)



«Вало\_вало»  
(Двухголовый конь, соляный  
знак)



«Пужым»  
(Сосна, ель)



«Толэзэ»  
(Луна)



«Чӧж\_бурд»  
(Крылья утки)

## КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВОЙ ОДЕЖДЫ



«Писпу\_пужы»  
(Древо жизни, мировое древо)



«Вало\_вало»  
(Двухголовый конь, солярный знак)



«Пужым»  
(Сосна, ель)



«Толэзё»  
(Луна)



«Чöж\_бурд»  
(Крылья утки)

## МОДЕЛЬ\_1 - ПИСПУ ПУЖЫ



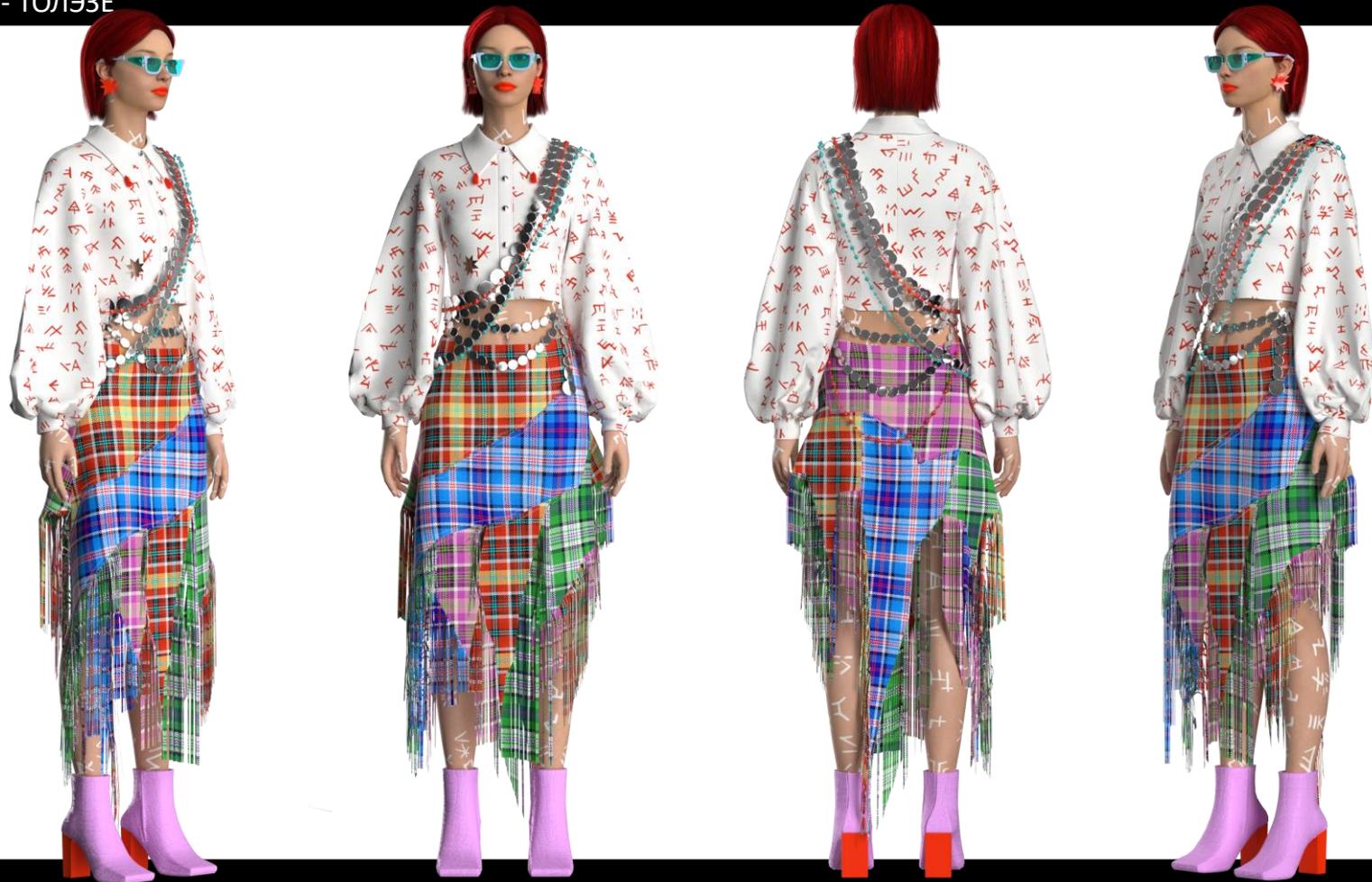
## МОДЕЛЬ\_2 - ВАЛО\_ВАЛО



## МОДЕЛЬ\_3 - ПУЖЫМ



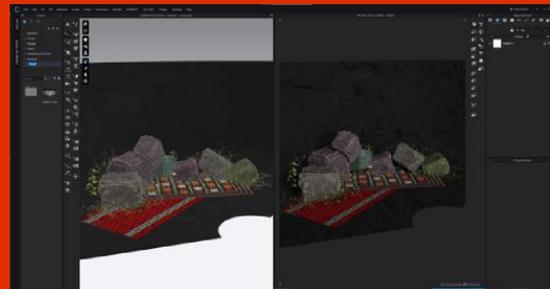
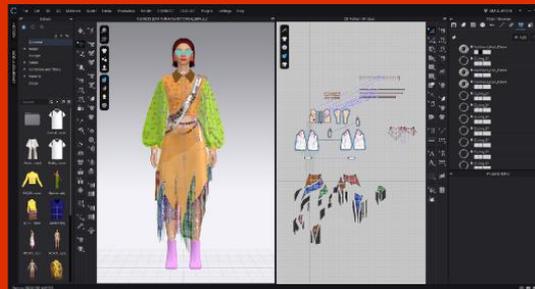
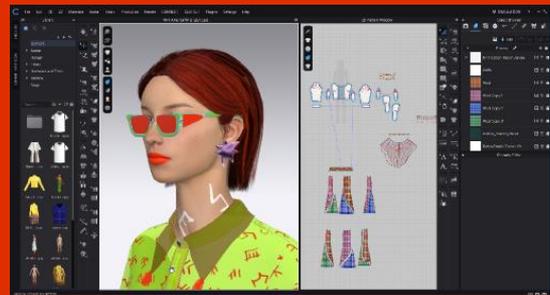
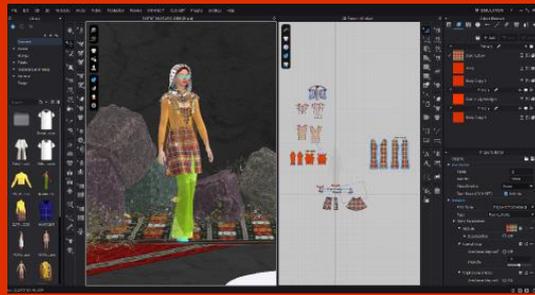
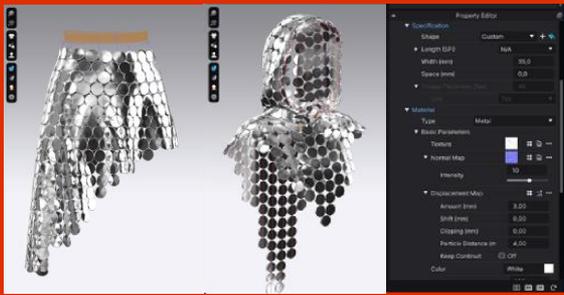
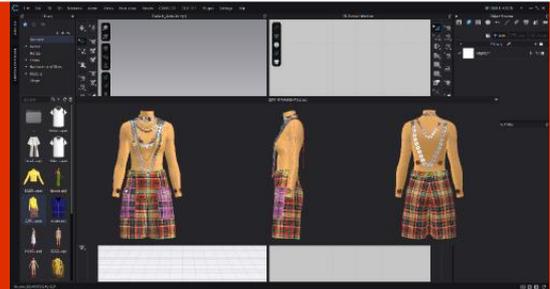
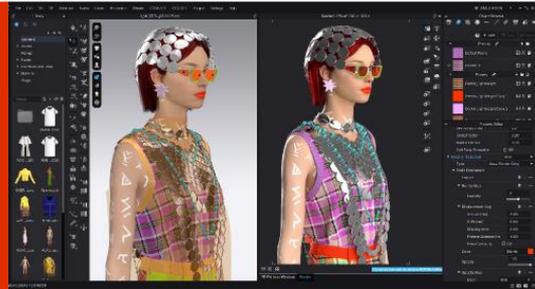
## МОДЕЛЬ\_4 - ТОЛЭЗЁ



## МОДЕЛЬ\_5 - ЧӨЖ БУРД



# ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕКЦИИ



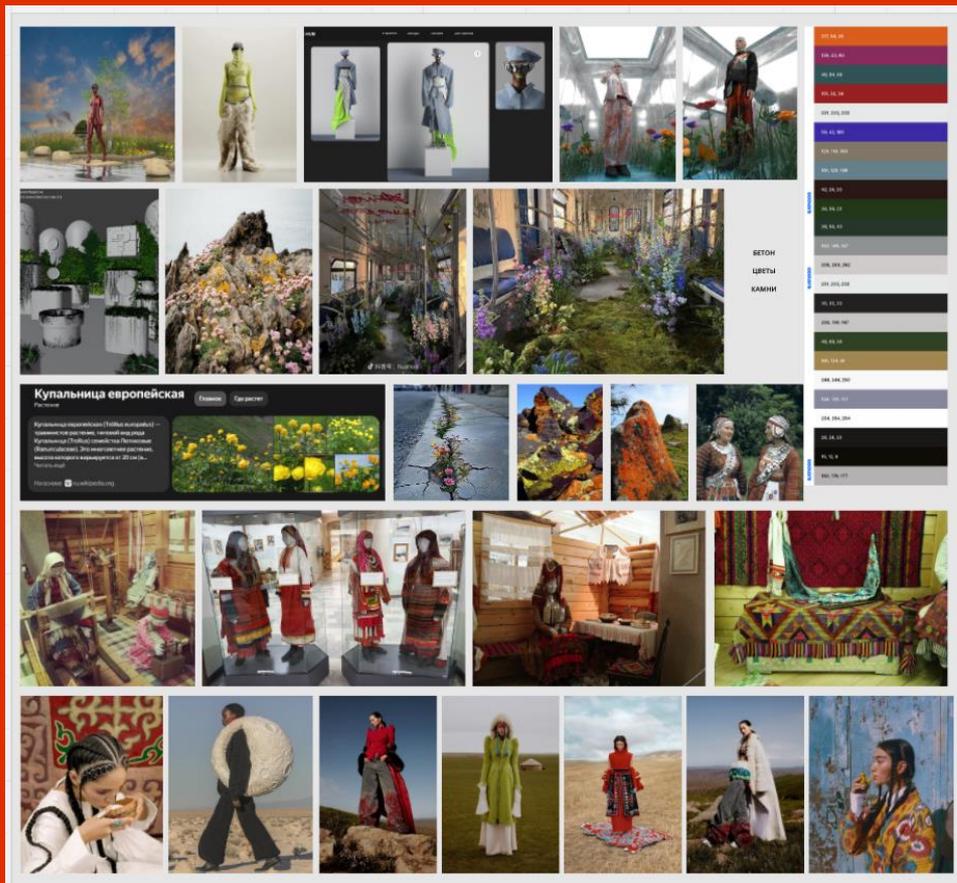
# ЭТНИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ В ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ



# ЭТНИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ В ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ



## МУДБОРД ВЫСТАВОЧНОГО ПРОСТРАНСТВА



ВИДЕО-ПРЕЗЕНТАЦИЯ ЦИФРОВОЙ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ «UDMURT\_CORE»



## РЕЗУЛЬТАТ АНКЕТИРОВАНИЯ

Укажи пол

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

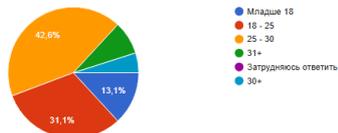
Насколько заметны для вас этнические мотивы в представленной цифровой коллекции одежды?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

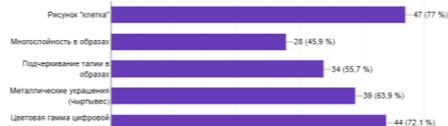
Сколько тебе лет?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

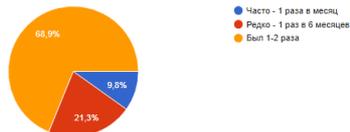
Какие аспекты цифровой коллекции одежды вас привлекают больше всего?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

Как часто вы посещаете выставки или музеи, посвященные этнической культуре?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

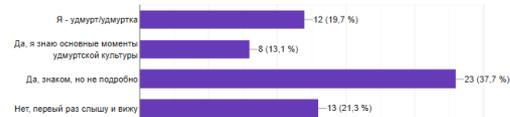
Пожалуйста, выберите, какие возможности важны для вас во взаимодействии с цифровой коллекцией одежды?

29 ответов

[Копировать диаграмму](#)

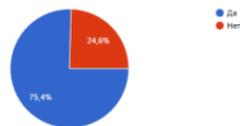
Знакомы ли Вы с элементами удмуртской культуры?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

Хотели ли Вы примерить или приобрести элементы из цифровой коллекции?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

- большинство респондентов — девушки от 18 до 30 лет

- участники опроса редко посещают выставки, посвященные этнической культуре

- значительная часть респондентов имеет ограниченное представление об удмуртской культуре

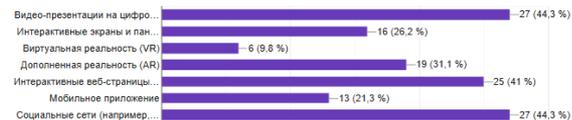
- рисунок "клеточка" и цветовая гамма были отмечены как наиболее привлекательные аспекты коллекции

- большинство не имели опыта взаимодействия с цифровой одеждой в музеях

- значительная часть респондентов выразила желание примерить или приобрести элементы из цифровой коллекции

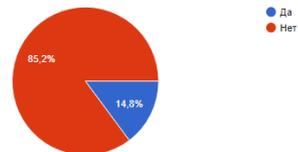
Какой формат демонстрации цифровой коллекции был бы для вас наиболее интересен?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

Встречали ли Вы цифровую одежду в музеях вашего региона проживания?

61 ответ

[Копировать диаграмму](#)

\* Анкету прошли 61 человек, из них 39 женщин, 20 мужчин и 2 человека затруднились ответить на вопрос «Укажи пол»

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ



## ВЫВОДЫ

Проведен анализ внедрения цифровой одежды в музейные практики. Результат исследования показал, что трехмерные технологии по созданию цифровой одежды имеют **потенциал** для музейной индустрии при создании тематических выставок и событий.

Изучение способов создания цифровой коллекции одежды и виртуального пространства показали **преимущества** и **ограничения** процессов по созданию единого проекта в виртуальной среде.

В процессе написания выпускной квалификационной работы была издана статья в рамках научно-технологической конференции «Цифровая трансформация: вчера, сегодня, завтра» от 09.10.24.

Проведенное анкетирование потенциальных пользователей, позволило получить объективные представления о реакции аудитории на ключевые элементы проекта. Результаты анкетирования и экспертная оценка аналогов обеспечили базу для корректного позиционирования проекта и формирования выводов о его целесообразности и перспективах развития.

Главным итогом работы стало **подтверждение гипотезы** о том, что интеграция цифровой одежды, вдохновленной этническими мотивами, в музейную практику способствует привлечению новой аудитории и усиливает эмоциональное и когнитивное восприятие посетителей в музейном комплексе.

спасибо за внимание