

МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
"Российский государственный профессионально-педагогический университет"
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра стиля и имиджа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ФТД.05 ЦИФРОВАЯ МОДА

Направление подготовки: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Профиль подготовки: Креативные технологии в индустрии моды и красоты (по элективным модулям)

Формы обучения: очная, заочная

Квалификация (степень) выпускника: Бакалавр

Объем: в зачетных единицах: 2 з.е.
в академических часах: 72 ак.ч.

Проректор по образовательной
деятельности

Л. К. Габышева

Разработчики:

Старший преподаватель кафедры стиля и имиджа
Махно Т. А.

Рабочая программа дисциплины (модуля) составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки России от 22.02.2018 №124, с учетом трудовых функций профессиональных стандартов: "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержден приказом Минтруда России от 22.09.2021 № 652н; "Специалист в области проектирования текстильных изделий и одежды", утвержден приказом Минтруда России от 21.03.2022 № 151н; "Специалист по моделированию и конструированию швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий по индивидуальным заказам", утвержден приказом Минтруда России от 24.12.2015 № 1124н; "Специалист по предоставлению парикмахерских услуг", утвержден приказом Минтруда России от 25.12.2014 № 1134н; "Специалист по предоставлению визажных услуг", утвержден приказом Минтруда России от 22.12.2014 № 1080н.

1. Цель и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины - формирование у будущих бакалавров профессионального обучения компетенций в области использования современных компьютерных средств при создании эскизов модели костюма в 3D-графике для использования в профессионально-педагогической деятельности, направленной на подготовку специалистов в сфере креативной индустрии моды.

Задачи изучения дисциплины:

- формирование системы профессионально-значимых умений и навыков в применении цифровых технологий в области художественного проектирования;
- освоение инструментария программы Clo3D;
- изучение базовых алгоритмов работы в программе Clo3D в создании эскизов модели костюма в 3D-графике для подготовки специалистов в сфере креативной индустрии моды.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции, индикаторы и результаты обучения

УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2.3 Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации процессов в области (областях) и сфере (сферах) профессиональной деятельности

Знать:

УК-2.3/Зн3 Теоретические основы цифрового моделирования и возможности его применения в сфере профессиональной деятельности

Уметь:

УК-2.3/Ум1 Исследовать реальные объекты, явления, процессы, устройства, системы и др. сферы профессиональной деятельности посредством цифрового моделирования

Владеть:

УК-2.3/Нв1 Инструментами и техниками цифрового моделирования процессов в сфере профессиональной деятельности и их элементов

УК-2.3/Нв3 Приемами публичного представления результатов профессиональной деятельности с использованием цифровых технологий и техники

ПК-П2 Способен инициировать и сопровождать проекты по созданию нематериальных и материальных объектов в индустрии моды и красоты

ПК-П2.2 Подбор моделей и формирование каталогов швейных изделий различного ассортимента с учетом модных тенденций, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков

Знать:

ПК-П2.2/Зн6 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

Уметь:

ПК-П2.2/Ум2 Разрабатывать эскизы моделей с учетом модных тенденций, сезона, возрастных и полнотных групп

ПК-П2.2/Ум3 Пользоваться современными графическими редакторами и программами для разработки эскизов моделей одежды

ПК-П2.2/Ум5 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

Владеть:

ПК-П2.2/Нв4 Формирование тематических каталогов моделей одежды различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков

ПК-П2.3 Проектирование швейных изделий и одежды

Знать:

ПК-П2.3/Зн2 Законы композиции и принципы гармонизации объемных форм, образно-пластическая и орнаментально-конструктивная структура швейных изделий и одежды

ПК-П2.3/Зн4 Компьютерные программы, предназначенные для моделирования визуализации швейных изделий и одежды

Уметь:

ПК-П2.3/Ум4 Визуализировать швейные изделия и одежду в двухмерной и трехмерной компьютерной графике

Владеть:

ПК-П2.3/Нв2 Разработка эскизов швейных изделий и одежды с помощью компьютерных программ в соответствии с поставленной задачей

ПК-П2.3/Нв4 Анализ отечественного и зарубежного опыта в области проектирования швейных изделий и одежды

ПК-П2.3/Нв6 Создание презентационных материалов с эскизами, образцами швейных изделий и одежды

3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина ФТД.05 «Цифровая мода» относится к обязательной части образовательной программы и изучается в семестре(ах): очная форма обучения - 5, заочная форма обучения - 8, 9.

Предшествующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.О.06.04 Живопись с основами цветоведения;

Б1.О.06.01 Индустрия моды: история и современность;

Б1.В.ДВ.01.02.01 Колористика;

Б1.О.06.06 Композиция и проектная графика;

Б1.В.ДВ.01.01.04 Конструирование одежды;

Б1.В.ДВ.01.02.03 Креативное проектирование в индустрии красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.03 Креативное проектирование в индустрии моды;

Б1.В.ДВ.01.01.01 Материаловедение;

Б2.О.01(У) Ознакомительная практика;

ФТД.02 Основы исследовательской деятельности;

Б1.В.ДВ.01.02.05 Основы профессионального мастерства в индустрии красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.05 Основы профессионального мастерства в индустрии моды;

Б1.О.01.05 Основы экономики и финансовой деятельности;

Б1.О.01.03 Правоведение;

ФТД.01 Проектная деятельность;

Б2.О.03(П) Профессионально-квалификационная практика;

Б1.О.06.03 Рисунок с основами пластической анатомии;

Б1.В.ДВ.01.02.04 Стилистика и искусство визажа;

Б1.В.ДВ.01.02.02 Технологии парикмахерского искусства;

Б1.О.02.03 Технологии работы с информацией;

Б1.О.06.05 Цифровые технологии в креативных индустриях;

Б2.О.02(У) Эксплуатационная практика;

Последующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.В.ДВ.02.02 Авторское право;

Б1.О.06.07 Бизнес-практики и предпринимательство в сфере моды и красоты;

Б1.О.06.09 Брендинг;

Б1.В.ДВ.03.02 Визуальные технологии в продвижении креативных проектов;

Б3.01(Д) Выполнение и защита выпускной квалификационной работы;

Б1.В.ДВ.01.02.08 Выполнение проекта в материале;

Б1.В.ДВ.01.01.06 Дизайн одежды и текстиля;

Б1.О.04.06 Информационно-коммуникационные технологии в образовании;

Б1.О.05.05 Информационные технологии в профессионально-педагогической деятельности;

Б1.В.ДВ.02.01 Искусство модной иллюстрации;

Б1.В.ДВ.01.01.04 Конструирование одежды;

Б1.В.ДВ.01.01.07 Конструктивное моделирование;

Б1.О.06.08 Маркетинг в индустрии моды и красоты;

Б2.О.05(П) Научно-исследовательская работа;

Б1.В.ДВ.01.02.05 Основы профессионального мастерства в индустрии красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.05 Основы профессионального мастерства в индустрии моды;

Б2.О.04(П) Педагогическая практика;

Б2.О.06(Пд) Преддипломная практика;

Б1.В.ДВ.01.01.08 Проектирование в материале;

Б1.В.ДВ.01.02.04 Стилистика и искусство визажа;

Б1.В.ДВ.01.02.06 Технологии имиджирования;

Б1.В.ДВ.01.02.07 Художественное моделирование образного решения;

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и образовательной программой.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Очная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Практические занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Пятый семестр	72	2	36	36	32	Зачет (4)
Всего	72	2	36	36	32	4

Заочная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лабораторные занятия (часы)	Лекционные занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Восьмой семестр	36	1	4		4	32	
Девятый семестр	36	1	8	8		22	Зачет (6) Контрольная работа зфо
Всего	72	2	12	8	4	54	6

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Очная форма обучения

Наименование раздела, темы	Всего	Практические занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Создание дизайн-проектов модели костюма с применением современных цифровых технологий в 3D-графике	68	36	32
Тема 1.1. Общая характеристика 3D-визуализации одежды. Возможности программы Clo3D по визуализации различных материалов. Создание фактур\текстур, работа с цветом	30	16	14
Тема 1.2. Выполнение эскизов моделей костюма в 3D-графике. Рисунок на условно-пропорциональной и стилизованной фигуре	38	20	18

человека в 3D-графике			
Итого	68	36	32

Заочная форма обучения

Наименование раздела, темы	Всего	Лабораторные занятия	Лекционные занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Создание дизайн-проектов модели костюма с применением современных цифровых технологий в 3D-графике	68	8	4	56
Тема 1.1. Общая характеристика 3D-визуализации одежды. Возможности программы Clo3D по визуализации различных материалов. Создание фактур\текстур, работа с цветом	30	2	2	26
Тема 1.2. Выполнение эскизов моделей костюма в 3D-графике. Рисунок на условно-пропорциональной и стилизованной фигуре человека в 3D-графике	38	6	2	30
Итого	68	8	4	56

5. Содержание разделов, тем дисциплин

Раздел 1. Создание дизайн-проектов модели костюма с применением современных цифровых технологий в 3D-графике

Тема 1.1. Общая характеристика 3D-визуализации одежды. Возможности программы Clo3D по визуализации различных материалов. Создание фактур\текстур, работа с цветом
 Общая характеристика 3D-визуализации одежды. Создание визуальных образов моделей одежды. Компьютерные средства видоизменения образа модели одежды. Особенности текстильной симуляции. Цифровые технологии в дизайне и производстве тканей и текстиля. Возможности программы Clo3D по визуализации различных материалов. Создание фактур\текстур, работа с цветом.

Тема 1.2. Выполнение эскизов моделей костюма в 3D-графике. Рисунок на условно-пропорциональной и стилизованной фигуре человека в 3D-графике
 Выполнение эскизов моделей костюма в 3D-графике. Рисунок на условно-пропорциональной и стилизованной фигуре человека в 3D-графике. Создание фактур\текстур, работа с цветом.

6. Рекомендуемые образовательные технологии

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Технологии проведения занятий в форме диалогового общения, которые переводят образовательный процесс в плоскость активного взаимодействия обучающегося и педагога. Обучающийся занимает активную позицию и перестает быть просто слушателем семинаров или лекций. Технологии представлены: групповыми дискуссиями, конструктивный совместный поиск решения проблемы, тренинг (микрообучение и др.), ролевые игры (деловые, организационно-деятельностные, инновационные, коммуникативные и др.).
2. Технология обучения в сотрудничестве применяются при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий, нацелены на совместную работу в командах или группах и достижение качественного образовательного результата.
3. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;
- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;
- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);
- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

7. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

7.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература

1. Луптон, Эллен. Графический дизайн от идеи до воплощения = Graphic Design Thinking: beyond brainstorming / Эллен Луптон ; [пер. с англ. В. Иванов]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2014. - 184 с.

2. Музалевская, Ю. Е. Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта : учебное пособие / Ю. Е. Музалевская. - Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. - 73 с. : рис. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/83264.html>. - ЭБС IPRbooks: требуется авторизация пользователя. - Библиогр.: с. 73 (8 назв.). - ISBN 978-5-4486-0566-6.

3. Генералова Е. М., Калинкина Н. А. Композиционное моделирование : учебно-методическое пособие. - Самара : Самарский государственный архитектурно-строительный

университет, 2016. - 120 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58824>.

4. Ваншина Е. А., Егорова М. А., Павлов С. И., Семагина Ю. В. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие. - Оренбург : Оренбургский государственный университет, 2016. - 207 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61891>.

5. Паранюшкин, Р.В. Рисунок фигуры человека [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Р.В. Паранюшкин, Е.Н. Трофимова. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2015. — 104 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/64347>. — Загл. с экрана.

Дополнительная литература

1. Леватаев В. В., Захарова Н. В. Графические техники : учебно-методическое пособие. - Комсомольск-на-Амуре : Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, 2012. - 60 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22306>.

2. Механик, Н. С. Основы пластической анатомии = Basics of plastic anatomy : учебное пособие [для вузов] / Н. С. Механик. - 3-е изд., стер. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, 2019. - 351 с. : ил. - (Учебники для вузов. Специальная литература). - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/reader/book/119205/#1>. - Загл. с титул. экрана. - ЭБС Лань: требуется авторизация пользователя. - Библиогр.: с. 349 (8 назв.). - ISBN 978-5-8114-3833-4

3. Макарова М. Н. Рисунок и перспектива. Теория и практика : учебное пособие. - Москва : Академический Проект, 2016. - 384 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60092>.

4. Плешивцев А. А. Технический рисунок и основы композиции : учебное пособие. - Москва : Московский государственный строительный университет, 2015. - 162 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30789>.

7.2. Профессиональные базы данных и ресурсы «Интернет», к которым обеспечивается доступ обучающихся

Профессиональные базы данных
Не используются.

Ресурсы «Интернет»

1. <http://elar.rsvpu.ru/> - Электронный архив РГППУ

2. <http://eios.rsvpu.ru/> - Электронная информационно-образовательная среда РГППУ

7.3. Программное обеспечение и информационно-справочные системы, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

Перечень программного обеспечения

(обновление производится по мере появления новых версий программы)

1. Office Professional Plus;
2. Visual Studio;

3. Blender;
 4. VM VirtualBox;
 5. Gimp;
 6. Inkscape;
 7. Krita;
 8. Unreal Engine;
 9. 3ds Max;
 10. Компас-3D;
 11. Операционная система Windows;
 12. Agisoft metashape professional;
 13. Laserbox;
 14. RangeVision ScanCenter NG;
 15. Repeater-Host;
 16. Steam;
 17. ToupTek ToupView;
 18. Ultimaker Cura;
 19. AnyDesk;
 20. OBS studio;
 21. Veyon;
 22. Viveport;
 23. Unity;
 24. Figma;
- Перечень информационно-справочных систем
(обновление выполняется еженедельно)*
Не используется.

7.4. Специальные помещения, лаборатории и лабораторное оборудование

Для практических занятий

FabLab (0-113)

Яндекс-Лицей (0-114)

Учебная аудитория "Компьютерный класс" (11-314)

Лаборатория "VR/AR" (0-104)

Для самостоятельной работы

Медиа-зал помещение для самостоятельной работы (2-229)