

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 01.02.2024 13:47:05

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

**учебных дисциплин для магистров очной и очно-заочной формы обучения по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Дизайн одежды»**

### АННОТАЦИЯ

**рабочей программы учебной дисциплины**

**Б1.О.01 «ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ИСКУССТВ И ДИЗАЙНА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование исторической, ретроспективной и концептуальной основ дизайна, дизайнерской деятельности, ознакомление с основными принципами проведения дизайн-исследований при разработке проектных решений, методикой создания дизайн-проекта.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-1; УК-5; ОПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Виды и жанры изобразительного искусства. Искусство как одна из форм общественного сознания. Роль изобразительного искусства в обществе. Историческая обусловленность единства содержания и формы. Новаторство и традиции в искусстве.

Классификация видов искусств. Специфика и сущность видов и жанров изобразительного искусства, место искусства в жизни.

Архитектура. Технически-утилитарные и эстетические элементы в архитектуре. Абстрактно-символическая природа образа в архитектуре. Основные группы конструктивных элементов и проблема их художественного выражения.

Скульптура. Специфика скульптуры как особого вида искусства. Взаимосвязь скульптуры и архитектуры. Материал и техника изготовления скульптуры, их связь с художественной идеей произведения. Жанры скульптуры и их особенности. Виды скульптурного рельефа.

Живопись. Специфика живописи. Особенности передачи пространства и объема на плоскости. Материал и техника монументальной и станковой живописи. Основные средства пространственного построения живописного полотна. Роль композиции, рисунка и цвета, а также линейно-плоскостного и пространственного ритма в создании содержательного образа. Колорит и тон в живописи. Выбор точки зрения. Проблема времени в живописи. Формат и рама в станковой живописи. Жанры станковой живописи.

Графика. Основные разновидности графики. Подготовительный и станковый рисунок. Материалы и техника рисунка. Жанры графики. Подготовительный и станковый рисунок. Эстампная графика. Выпуклая, углубленная и плоская печать. Книжная иллюстрация. Плакат, его социальные функции и специфические изобразительные средства. Карикатура.

Декоративно-прикладное искусство. Связь архитектуры и декоративно-прикладного искусства. Значение материала, его роль в художественном образе предмета. Функциональное и эстетическое в произведениях декоративно-прикладного искусства. Специфика народного декоративно-прикладного искусства.

Дизайн-проектирование в XXI веке. Теория, методология и практика.

Проектная деятельность в структуре человеческой деятельности. Функции дизайна. Сущность и специфика дизайн-деятельности. Основные элементы системы дизайн-деятельности: субъекты, объект, предмет, условия, средства, процесс, основные типы связей внутри и вне системы дизайн-деятельности. Дизайн как художественно-проектная деятельность. Типы проектирования. Принцип опережающего отражения действительности в проектной деятельности. Проектные средства и методы. Проектные факторы. Дизайн как техническая деятельность. Понятие технического в дизайне. Дизайн как экономическая деятельность. Дизайн как художественная деятельность. Эстетическое и художественное в дизайне. Техника как эстетическая значимость. Форма как эстетическая ценность. Художественные возможности дизайна.

Базовые категории дизайна. Проектный образ как художественная модель. Образ как единство чувственного и смыслового в объекте дизайна. Трехкомпонентность художественного образа (объективная реальность, субъективный мир дизайнера, жизненный опыт реципиента). Качественные характеристики художественного образа дизайн-продукта. Разновидности образных моделей в дизайне: образ-заимствование, образ-аналогия, образ-ассоциация, образ-цитата, образ-стилизация. Композиция как средство организации художественной целостности объекта дизайна. Понятие функции. Подходы к классификации функций. Виды, типы и принципы организации функциональных систем. Функциональный процесс и его структура. Морфология объектов дизайна. Типы морфологических структур. Технологическая форма как проекция технологического процесса на материал. Смыслообразование. Механизм словесных тропов как повышение информативности его образа. Цель, стратегия и тактика дизайн-проектирования. Дизайн-концепция. Структурные уровни проектной концепции. Аспекты процесса дизайн-проектирования (технологический, морфологический, функциональный, художественно-образный). Операционные элементы и механизм дизайн-процесса.

Содержание процесса дизайн-проектирования. Постановка проблемы. Выявление сторон и связей в проблеме и формулирование ее содержания. Определение проектных целей и состава задач. Художественное моделирование потенциального потребителя. Формирование «образа целей» и способов их достижения. Вычленение предмета проектирования. Смысловой, ролевой и функциональный, художественный контекст. Функциональный анализ. Типологический анализ. Морфологический анализ. Постановка проектной задачи (составление технического задания). Уровень проектной реализации дизайн-концепции. Поиск вариантов компоновочного и пластического решения объекта, основных формообразующих элементов. Выбор проектного варианта. Оформление материалов эскизного дизайн-проекта. Работа дизайнера на стадии выполнения рабочего проекта изделия, внедрения в серийное производство, авторского надзора.

Сущность творчества в дизайне. Основные этапы разработки дизайн-проекта.

Креативность как качественная характеристика профессионального мышления дизайнера. Метафоричность как интегративный показатель креативности. Визуальная метафора. Предвидение, гипотеза, фантазия, интуиция, типизация, обобщение и конкретизация. Механизм творческого процесса (посыл, осознание проблемы, инкубация, инсайт). Критерии оценки творчества в дизайн-деятельности. Ступени творчества: подражание, манера и творческая концепция (стиль). Новизна и ценность как критерии качества. Основные этапы разработки дизайн-проекта. Ознакомление с проблемой и разработка технического задания на проектирование. Разработка дизайн-предложения. Эскизный дизайн-проект. Технический дизайн-проект. Авторский надзор дизайнера на стадии выполнения рабочей документации и внедрения в серийное производство.

Методы дизайн-проектирования. Классификация методов по характеру организации мышления дизайнера. Алгоритмические и эвристические методы. Методы исследования структуры проблемы и расширения смыслового контекста объекта проектирования. Методы целевого моделирования. Построение дерева целей. Сценарная модель структуры целей. Методы перспективного моделирования. Методы моделирования стратегий. Методы моделирования тактических действий. Методы функционального проектирования. Конструктивное моделирование. Комбинаторный метод. Методы эргономического проектирования. Методы художественно-образного проектирования. Методы смыслообразования (содержание образа). Методы оценки уровня дизайн-решения.

Средства дизайн-проектирования. Проектные классификации. Средства и приемы смыслообразования. Средства и приемы композиционного формообразования в контексте объекта гармонизации. Средства проектно-графического моделирования. Средства объемного моделирования. Средства компьютерного проектирования. Конструкция, материал, технология как средство дизайн-проектирования.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 1 семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.02 «ДЕЛОВОЙ ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»**

**Цель освоения дисциплины:** является дальнейшее развитие и совершенствование у магистров умений и навыков профессионального и делового общения в устной и письменной форме.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Изучение академической сферы общения происходит через ознакомление с общенаучными понятиями и терминами. Магистранты работают с видеоматериалом, формируют собственный глоссарий. Практика навыков монологической речи происходит в ходе работы над упражнениями и различными видами заданий, такими как e-mail переписка, совершенствованию навыков письменной речи способствует написание эссе по заданной теме.

Деловая сфера общения изучается в первую очередь через знакомство с этикетом и требованиями, предъявляемыми к деловому письму. На современном этапе сложно переоценить важность деловой электронной переписки, в связи с этим магистрантам предоставляется выполнение индивидуально-творческого задания «Составление письма», а также другие виды работ (собеседование, эссе).

Профессиональная сфера общения осваивается благодаря информационному поиску и анализу кейс-задачи «Job Interview» для осмысления реальной ситуации при устройстве на работу, чтобы магистранты могли избежать трудности в этой сфере. Помимо этого, магистры принимают участие в деловой игре «Answering a Phone Call» под управлением преподавателя, в результате которой они приобретают необходимый опыт коммуникации на иностранном языке через игровое моделирование реальной проблемной ситуации.

На первом этапе магистранты изучают научный стиль и лексику, анализируют структуру научной работы, знакомятся с правилами оформления исследовательских трудов. На втором этапе обучающиеся учатся писать аннотации и тезисы своих научных изысканий. Завершающий этап работы над модулем - подготовка презентации и выступление перед аудиторией с докладом о результатах своей работы.

Проведение собраний и совещаний. Чтение текстов по специальности. Сообщение по пройденной теме с использованием изученной лексики, составление диалогов по данной теме. Письмо: письменный перевод научного текста.

Беседа по пройденной теме, устное сообщение по теме с использованием изученной лексики. Письменное изложение научной статьи.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.03 «ФЭШН-ИЛЛЮСТРАЦИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование компетенции в области применения модной иллюстрации, как средства презентации графического искусства в области создания рекламы костюма и аксессуаров.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ОПК-4; ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:**

История Fashion графики, классические иллюстративные кампании модных журналов XX века; актуальные тенденции в иллюстрации. Перспективы развития профессии модного иллюстратора в России. Сферы применения Fashion иллюстрации

Особенности выбора визуальных средств и материалов для создания модной иллюстрации, стилистики и графического языка, выбор формата. Выбор средств создания иллюстрации в зависимости от сферы применения.

Анализ и выявление основных стилистических, пластических, психологических тенденций в полиграфических изданиях модной индустрии. Проведение мониторинга профессиональных изданий и порталов с целью выявления основных тенденций развития российского рекламного рынка модной одежды за последние 2-3 года. Разработка общей концепции, стилистики портфолио, буклета, модного журнала, каталога. Основные понятия шрифтовой композиции и начертания знаков.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетных единиц, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 1 семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.04 «СИСТЕМА МОДЫ»**

**Цель освоения дисциплины:** овладение студентами всесторонними знаниями о модной индустрии, развитие навыков обучающихся, необходимых для успешной карьеры в области дизайна одежды, овладение профессиональной терминологией.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-2; ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** История моды представляет значимую составляющую в изучении модной индустрии, поскольку она обеспечивает понимание текущих модных тенденций. Изучение эволюции моды на протяжении времени позволяет увидеть влияние различных эпох, культурных традиций и исторических событий на модные предпочтения и стили. Разбор исторических периодов моды включает изучение периода Возрождения, Барокко, Рококо, классицизма, моды XX века и других эпох, оказавших значительное воздействие на современные модные тенденции.

Анализ модных коллекций и модных показов представляет важный инструмент в изучении модной индустрии. Данный анализ помогает выявить тенденции, идеи и концепции, представленные модельерами. Он включает изучение различных элементов коллекции, таких как палитра цветов, текстуры, формы и техники, используемые в создании моделей. Существенной частью анализа модных коллекций и показов является изучение стиля представления моделей и атмосферы, создаваемой на показе. Анализ модных коллекций и показов позволяет получить представление о новейших тенденциях и идеях в модной индустрии.

Изучение модных трендов и их прогнозирование представляет собой важную задачу для дизайнеров одежды. Анализ и интерпретация текущих модных трендов позволяет

предвидеть направление развития моды в будущем. Прогнозирование модных трендов основано на анализе социокультурных факторов, экономической ситуации, влиянии поп-культуры и множестве других факторов, которые влияют на моду.

В современной модной индустрии технологии играют существенную роль. Применение современных технологий влияет на различные аспекты модной индустрии. Использование новейших технологий в процессе проектирования, производства и маркетинга в дизайне одежды позволяет значительно улучшить их качество, эффективность и доступность. Технологии также влияют на процессы дизайна, создания моделей, виртуальные примерки, дистанционные продажи и даже на создание цифровых коллекций. Такое использование технологий в модной индустрии позволяет создавать новые возможности и улучшать потребительский опыт.

В данной теме будет рассмотрено влияние дизайна на создание и оформление одежды, принципы пропорции, баланса, ритма и гармонии в конструировании одежды. Также будет освещено значение различных тканей и их влияние на дизайн и функциональность одежды. Важной составляющей этой темы будет рассмотрение индивидуальности в дизайне одежды и методы создания уникальных образов. Таким образом, данная тема позволит студентам магистратуры углубить свои знания и навыки в области дизайна и конструирования одежды, а также расширить понимание эстетических и практических особенностей создания модной одежды.

Маркетинг и брендинг играют важную роль в модной индустрии. Маркетинговые стратегии и инструменты позволяют привлекать и удерживать клиентов, проводить исследования рынка и конкурентов, разрабатывать эффективные маркетинговые кампании и создавать успешные бренды. Брендинг включает в себя разработку уникального стиля, образа и ценностей бренда, создание признаваемого логотипа и фирменного стиля, а также управление имиджем бренда на рынке моды.

Восприятие устойчивости и этичности в модной индустрии становится всё более актуальным. Изучение устойчивой моды включает в себя анализ влияния модной индустрии на окружающую среду, этичность производства и потребления модных товаров. Данная тема включает исследование возможностей и инноваций в области устойчивой моды, таких как использование органических материалов, переработка тканей, энергосберегающие технологии и принципы справедливой торговли.

Стилизация и имидж-консалтинг – как неотъемлемая часть системы моды. Стилисты и имидж-консультанты помогают клиентам создать свой уникальный стиль и подчеркнуть свою индивидуальность через моду. Они анализируют индивидуальные особенности клиента, его вкусы, предпочтения и жизненный образ, чтобы разработать план стилизации и подобрать подходящую одежду, аксессуары и образы. Стилисты также оказывают помощь в выборе нарядов и создании гардероба для различных событий и случаев. Особенности и принципы работы дизайнера одежды и стилиста.

Модные сети и розничная торговля играют важную роль в распространении моды и удовлетворении потребностей потребителей. Изучение обучающимся модных сетей и розничной торговли включает в себя анализ различных каналов распространения, таких как бутики, универмаги, онлайн-магазины и мобильные приложения. Это также включает изучение стратегий розничной торговли, маркетинговых подходов и взаимодействия с клиентами.

Студенты изучают различные профессии в области моды, развивают навыки дизайна, стилизации, маркетинга, продаж и управления брендом. Развитие профессиональных навыков включает в себя практическую экспертизу, участие в проектах. Карьерный рост в модной индустрии основан на профессиональном развитии, получении релевантного опыта работы и стратегическом планировании карьеры в соответствии с индивидуальными целями и амбициями.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой во 2 семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.05 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ И ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В**  
**НАУКЕ И ОБРАЗОВАНИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** освоение основных методов и средств применения современных информационных и инновационных технологий в науке и образовании, применяющихся при выполнении научных исследований; дать обучающимся навыки уверенного использования возможностей современных информационных систем и технологий, офисных, сервисных и специализированных программ, используемых для проведения научных исследований и обработки их результатов; обучить владеть современными методами поиска и доступа к информационным ресурсам, расположенным в локальных и глобальных компьютерных сетях.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-2; ОПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Основные возможности MS Excel. Основные приемы работы с MS Excel.

Основы работы с графиками в среде MS Excel. Особенности работы с основными типами графиков в среде MS Excel. Приемы графической аппроксимации данных в среде MS Excel.

Основы работы с корреляционным анализом данных. Основы работы с пакетом статистической обработки опытных данных. Основы работы с регрессионным анализом данных.

Основные возможности методики поиска решения средствами MS Excel. Основы работы с методикой поиска решения средствами MS Excel. Основные типы оптимизационных задач, решаемых с использованием методики поиска решения.

Основные приемы работы с таблицами в среде MS Excel. Возможности сортировки и фильтрации данных в таблицах средствами MS Excel для оптимизации работы с научными данными. Использование методики создания сводных таблиц для оптимизации обработки научных данных.

Изучение способов обработки текстовой информации. Возможности, принципы и основные приемы работы с текстовым процессором. Основы профессионального дизайна текстовой продукции: разработка стилей, подбор шрифтов, оформление таблиц, использование сервисных функций, встраивание объектов и методы верстки. Отработка практических навыков владения текстовым процессором. Компьютерные технологии подготовки текстовых документов. Текстовые редакторы. Технологии мультимедиа. Создание мультимедийных презентаций. Программа создания презентаций PowerPoint. Основные возможности: создание слайдов, редактирование текста, вставка рисунков и звука. Оформление презентации: шаблоны, образцы, шаблоны дизайна. Эффекты анимации. Построения и переходы слайдов. Организация ветвления. Использование скрытых слайдов. Форматы сохранения презентации.

Основные сведения о системе адресации в глобальной сети Интернет. Поисковые системы глобальной сети Интернет. Основные направления совершенствования поиска информации с использованием возможностей Интернет.

Нейроны и искусственные нейронные сети. История нейронных сетей. Классификация нейронных сетей. Архитектуры нейронных сетей. Формальный нейрон. Однослойная нейронная сеть.

Обучение нейронной сети. Метод градиентного спуска в пространстве весовых коэффициентов. Правило обучения Уидроу-Хоффа. Алгоритм обучения однослойной нейронной сети.

Многослойные нейронные сети. Алгоритм обратного распространения ошибки. Алгоритм обучения многослойной нейронной сети.

Эпоха, итерация, батч. Понятие. Различие. Применение в обучении.

Классификация изображений с использованием сверточных нейронных сетей в Keras. Сверточная нейронная сеть. Набор данных – CIFAR10. Обучение сети.

История развития сверточных нейронных сетей: AlexNet, VGG, Inception (GoogLeNet)? ResNet. Особенности. Использование. Реализация.

Общий алгоритм работы с текстами с помощью нейросетей. Дистрибутивная семантика и векторные представления слов. Семинар: рецепты еды и Word2Vec на PyTorch. Теоретические вопросы: дистрибутивная семантика. Основные виды нейросетевых моделей для обработки текстов. Сверточные нейросети для обработки текстов. Семинар: POS-тэггинг сверточными нейросетями. Теоретические вопросы: сверточные нейросети в обработке текста.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по очной форме обучения в 1 семестре и очно-заочной форме по окончании изучения курса в 4 семестре.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины

### Б1.О.06 «ХУДОЖЕСТВЕННАЯ РАЗРАБОТКА ДИЗАЙН-ПРОЕКТОВ ОДЕЖДЫ»

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов знаний и навыков, необходимых для создания оригинальных и эстетически привлекательных дизайн-проектов одежды.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-2; ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Изучение истории и развития различных художественных стилей и их применение в создании модных проектов. Анализ влияния художественных движений на форму и содержание дизайнерских работ.

Развитие навыков художественного анализа и интерпретации, а также способностей к визуализации и передачи эстетических идей через дизайн одежды. Изучение влияния цвета, формы, текстуры и композиции на восприятие одежды.

Освоение художественных методов и приемов, позволяющих разрабатывать оригинальные и экспериментальные дизайнерские решения. Изучение техник коллажирования, деконструкции, экспериментального пошива и других художественных подходов.

Изучение принципов и методов моделирования одежды с художественной точки зрения. Разработка навыков по созданию объемных форм и декоративных элементов, которые подчеркивают художественное выражение и стиль дизайна.

исследование возможностей художественной интерпретации различных тематик и символов в дизайне одежды. Анализ и использование мотивов из искусства, природы, культуры и других областей для создания оригинальных и значимых проектов.

Изучение художественных техник, которые позволяют передать эмоциональное и экспрессивное содержание в дизайне одежды. Эксперимент с различными материалами, такими как текстиль, кожа, пластик, чтобы достичь желаемого художественного эффекта.

Разработка навыков формулирования и воплощения художественных концепций в дизайне одежды. Анализ влияния исторических событий, философии, литературы и других источников на художественную разработку модных проектов.

Практика художественного исследования как инструмента для развития индивидуального стиля и концептуального подхода в дизайне одежды. Создание экспозиций и презентаций, в которых художественные идеи и проекты одежды эффективно коммуницируются с публикой.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 10 зачетных единиц, 360 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр, по окончании изучения курса в форме экзамена. Курсовая работа во 2, 4 семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.07 «ЦИФРОВЫЕ ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**  
**КОСТЮМА»**

**Цель освоения дисциплины:** заключается в изучении и освоении студентами современных цифровых инструментов и технологий, которые применяются в сфере дизайна одежды. Основная цель состоит в расширении знаний и навыков студентов в области использования цифровых технологий для создания инновационных и уникальных дизайн-проектов.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** В данной теме исследуется значимость цифровых инновационных технологий в современной сфере дизайна костюма. Были проведены аналитические исследования, которые позволили выявить влияние этих технологий на творческий процесс и развитие отрасли. Рассмотрены перспективы применения цифровых инноваций, таких как трехмерное моделирование и виртуальная реальность, которые могут существенно изменить подход к созданию и представлению костюмных проектов.

Данное исследование сосредоточено на анализе методов и инструментов цифрового моделирования, применяемых в сфере дизайна костюма. Были рассмотрены различные программные и технические решения, такие как САД-системы и специализированные программы для трехмерного моделирования. Выявлены преимущества и ограничения каждого инструмента, а также их влияние на эффективность и качество проектирования костюмов.

Анализ возможностей компьютерной графики и визуализации в цифровом дизайне костюма. Были изучены различные методы и техники визуализации, такие как рендеринг и освещение, а также их влияние на визуальное представление и коммуникацию идей в дизайне костюма. Рассмотрены инструменты компьютерной графики, используемые для создания реалистичных и эффектных визуализаций костюмных проектов.

Технологические аспекты и практическое применение интерактивных и интегрированных костюмных проектов. Были рассмотрены различные технологии, такие как цифровая печать на текстиле и интеграция электроники, которые позволяют создавать уникальные и функциональные костюмные проекты. Особое внимание уделено практическим аспектам реализации таких проектов, включая выбор технологий, материалов и методов производства.

Исследование цифровых технологий в области текстильного производства и их влиянию на социокультурное представление костюма. Были изучены различные процессы и методы цифрового текстильного производства, такие как цифровая печать на текстиле и компьютеризированное вязание. Рассмотрены социокультурные аспекты, включая влияние цифровых технологий на модные тенденции и эстетическое восприятие костюма.

- Определение цифровой печати на текстиле и ее роль в создании костюмных проектов.
- Анализ методов и инструментов цифровой печати на текстиле, используемых в дизайне костюма.
- Рассмотрение преимуществ и ограничений применения цифровой печати на текстиле в создании инновационных костюмных проектов.
- Определение машинного обучения и его роль в анализе и синтезе текстильных узоров.
- Обзор методов и алгоритмов машинного обучения, применяемых для анализа и синтеза текстильных узоров в дизайне костюма.
- Рассмотрение преимуществ и возможностей применения машинного обучения в анализе и синтезе текстильных узоров для создания цифрового дизайна костюма.
- Рассмотрение лазерной обработки материалов и ее роль в цифровом дизайне костюма.
- Исследование различных методов лазерной обработки материалов и их применение в



создании костюмных проектов.

- Анализ преимуществ и ограничений применения лазерной обработки материалов в цифровом дизайне костюма.

- Определение трехмерного моделирования и его роль в разработке костюмных проектов.

- Обзор инструментов и программного обеспечения для трехмерного моделирования в дизайне костюма.

- Рассмотрение преимуществ и ограничений применения трехмерного моделирования в разработке костюмных проектов.

- Анализ роли электроники и светодиодов в костюмном дизайне и их влияние на творческий потенциал дизайнеров.

- Рассмотрение инновационных методов и технологий интеграции электроники и светодиодов в костюмный дизайн.

- Обзор практического применения интеграции электроники и светодиодов в создании инновационных костюмных проектов.

- Определение виртуальной реальности и дополненной реальности и их роль в современном дизайне костюма.

- Рассмотрение новых возможностей, которые предоставляют виртуальная реальность и дополненная реальность для дизайнеров костюма.

- Анализ вызовов и ограничений, которые могут возникнуть при использовании виртуальной реальности и дополненной реальности в дизайне костюма.

- Исследование влияния цифровых инновационных технологий на социокультурный и эстетический аспекты развития дизайна костюма.

- Рассмотрение изменений, которые происходят в дизайне костюма под воздействием цифровых инновационных технологий.

- Определение перспектив и вызовов, связанных с социокультурным и эстетическим влиянием цифровых инновационных технологий на развитие дизайна костюма.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 6 зачетные единицы, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 1, 2 семестре.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.О.08 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у магистров теоретических знаний и практических навыков в области автоматизированного проектирования с использованием современных систем САПР.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие САПР, их виды, разработчики. САПР швейных изделий.

Знакомство с системой АккуМарк и ее Компонентами. Последовательность Действий в системе АккуМарк. Создание и настройка Областей Памяти. Типы данных в системе АккуМарк. Правила копирования, переноса, удаления данных. Назначение таблиц. Работа с основными таблицами системы АккуМарк. Последовательность создания таблиц. Интерфейс программы Конструктор. Приемы работы с «мышкой». Основные символы и типы курсора. Основные настройки программы.

Первоначальное знакомство с Атрибутами Точек. Создание и изменение точек. Назначение надсечек. Работа с надсечками. Постановка надсечек. Виды надсечек: обычные, относительные, надсечки в углах.

Первоначальное знакомство с Метками Линий. Типы линий в конструкторе. Информация в линии. Создание и изменение линий.

Система имен деталей, категорий деталей, кодов тканей. Информация в детали. Создание и изменение деталей.

Компоновка деталей в модель. Работа с Редактором модели. Копирование моделей. Создание основных и вспомогательных лекал.

Создание заказа на раскладку

Интерфейс программы Раскладка. Основная панель инструментов. Информация о раскладке.

Рисование деталей из конструктора и проводника. Создание zip-архивов

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 8 зачетных единиц, 288 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 1 и 3 семестре, в форме зачета с оценкой во 2 семестре.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.09 «ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ»**

**Цель освоения дисциплины:** получение знаний и навыков в области проектирования и создания экспериментальной модели одежды, предназначенных для индивидуального производства в сегменте авторского дизайна; использования креативного подхода при разработке эксклюзивных и экспериментальных образцов поверхности тканей и материалов, применения их в дизайне одежды.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-1; ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в историю эксперимента и дизайна одежды, изучение понятий и терминов. Эволюция дизайна одежды. Особенности дизайна одежды. Современные тенденции в дизайне одежды. Представители стилей и направлений, их творческие достижения и влияние на развитие эксперимента в дизайне одежды. Технические и технологические инновации в дизайне одежды.

Методы эксперимента в дизайне костюма: использование нестандартных материалов и технологий, эксперименты с формой и пропорциями. Техники экспериментального дизайна костюма: деконструкция, ассамбляж, коллаж, эксперименты с фактурой и цветом. Принципы согласования элементов костюма. Примеры экспериментальных работ в дизайне одежды: работы ведущих и молодых дизайнеров.

Костюм как вид информации. Концептуальный подход к эксперименту в дизайне костюма. Ценностный подход. Системный подход. Средовой подход. Эвристический подход к эксперименту в дизайне одежды. Метод ассоциаций. Метод аналогий: прямая и абстрактная аналогия, метод эмпатии. Метод неологии. Бионический метод. Метод гиперболы. Метод декомпозиции. Метод наводящих вопросов. Метод изменения формулировки задачи. Метод фокальных объектов. Метод hitech. Метод поиска «идеальной вещи». Метод игры. Комбинаторный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма. Метод трансформации. Прием перестановки. Прием вставок (врезок). Кинетизм. Создание безразмерной одежды. Создание одежды из целого плоского куска ткани.

Мода и стиль. Понятие «стиль». Развитие стилеобразования в историческом контексте. Влияние исторических эпох на формирование стилей. Иконические модные тенденции в истории: платье-миди, мини, супер-мини, бегемоты. Современные стили в одежде. Влияние экологических требований на дизайн одежды. Происхождение новых материалов и технологий производства одежды. Продвижение социальных и экономических тем в дизайне костюма. Примеры нестандартных подходов к созданию костюма. Эксперименты в использовании формы и необычных деталей.

Значение цвета в моде. История использования цвета в костюме. Основные понятия цветовой гармонии и их применение в моде. Функции цвета в костюме: отображение настроения, символика, акцентирование внимания на определенных элементах. Создание мультисенсорного опыта с помощью цвета и текстуры. Комбинация ярких и необычных

цветов для создания драматического эффекта. Использование нестандартного подбора цветов для отражения концептуальных идей. Практические примеры использования цвета в экспериментальных коллекциях известных дизайнеров.

Источники визуальных идей: культурные стереотипы и символы, формы и линии, цветовые сочетания и композиции. Основные принципы использования визуальных идей. Применение визуальных идей в дизайне костюма. Создание характера персонажа через визуальные идеи. Использование визуальных идей для выражения настроения сцены или действия. Формирование экспрессивности костюма через визуальные идеи.

Виды процессов в создании экспериментальной одежды, которые можно оцифровать. Создание эскизов и дизайн-концептов с помощью графических программ. Использование визуальных эффектов на основе электронного проектирования и 3D-моделирования. Создание виртуальных моделей одежды в компьютерных приложениях для презентации и маркетинга продукта. 3D-печать и лазерная резка одежды. Цифровая печать или вышивка на материалах с помощью компьютерного оборудования. Креативное использование электроники и технологий. Одежда, которая может адаптироваться к разным формам и размерам. Использование датчиков и электроники для создания интерактивных эффектов на одежде. Технологии виртуальной примерки.

Понятие концептуального костюма. Задачи, стоящие перед концептуальной модой на подиуме. Этапы создания концептуальных костюмов. Основные принципы дизайна концептуальных костюмов. Технические аспекты работы с материалами. Кейсы успешных подиумных показов. Ознакомление с работами известных дизайнеров. Подробный анализ конкретных показов и их идейных решений.

Связь и взаимодействие эксперимента и искусства перформанса. Отличительные особенности между этими направлениями. Эксперимент в дизайне костюма. Использование необычных форм и материалов. Создание костюмов-скульптур. Работа с тенденциями и новыми технологиями. Учет функциональности костюма. Эксперимент в искусстве перформанса. Использование костюма как художественного объекта. Работа с хореографией и движением. Создание перформансов на основе костюмов. Отражение социальных и политических тем в костюмах. Креативный процесс в эксперименте. Исследование идеи и концепции. Создание эскизов и макетов. Процесс пошива и создания костюма. Оригинальные решения и их преодоление. Значение эксперимента в дизайне костюма и искусстве перформанса. Важность творческого процесса и оригинального подхода в эксперименте. Возможности и перспективы развития данного направления.

Влияние народных костюмов на современный дизайн. Исторические костюмы и их значение для современного дизайна. Элементы культурного наследия и их использование в дизайне костюма. Этнические мотивы в дизайне костюма. Влияние национальной культуры на дизайн костюма. Примеры национальных элементов в современном дизайне костюма. Влияние путешествий и многокультурности на дизайн костюма. Примеры коллекций, вдохновленных многокультурным наследием. Как инновации и технологии влияют на сохранение культурного наследия в дизайне костюма. Использование современных технологий для восстановления и сохранения исторических костюмов. Сохранение культурного кода в современных коллекциях.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 3 семестр.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.10 «ВИЗУАЛЬНАЯ КУЛЬТУРА И СТИЛИСТИКА АКСЕССУАРОВ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование художественно-эстетического вкуса у обучающихся магистратуры, направленного на создание гармоничного образа человека, посредством изучения стилистики дизайна костюма и истории моды.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:**

Введение в теорию стиля. Цель и задачи курса. Стиль и стилизация в дизайне одежды. Составляющие стиля. Психология одежды и стиль. Мода и эстетические чувства. Стиль одежды как отражение стиля жизни.

Традиционные стили в дизайне одежды. Классификация стилей их общие черты и основные особенности и характеристики.

Классический стиль и его микро – стили. Характеристика стиля. Основные черты и представители мира моды.

Романтический стиль и его микро – стили. Характеристика стиля. Основные черты и представители мира моды.

Спортивный стиль и его микро – стили. Характеристика стиля. Основные черты и представители мира моды. Фольклорный стиль и его микро – стили. Характеристика стиля. Основные черты и представители мира моды.

Виды и характер аксессуаров в костюме. Роль аксессуаров в композиционном решении костюма. Стиль костюма и особенности подбора аксессуаров к нему.

Особенности, основные характеристики и яркие представители.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 3 семестре.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины

### Б1.О.11 «АРХЕТИПЫ И ИННОВАЦИИ ФАКТУР МАТЕРИАЛОВ В КОМПОЗИЦИИ КОСТЮМА»

**Цель освоения дисциплины:** овладение магистрами теоретическими знаниями и практическими навыками, необходимыми для создания оригинальных и инновационных композиций костюма, с учетом архетипических концепций и разнообразия фактур материалов.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-3; ПК-1; ПК-2

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в понятие архетипа и его роль в создании модных композиций. Анализ архетипических форм и символов в контексте костюма. Изучение различных типов фактур материалов, таких как глянцевые, матовые, шероховатые, грубые. Анализ эстетических и тактильных свойств материалов и их воздействие на восприятие костюма. Взаимосвязь между фактурой материала и его функциональностью.

Исследование новых материалов, разработка их свойств и применение в создании инновационных композиций костюма. Эксперименты с нестандартными материалами и создание уникальных фактур, включая использование интеллектуальных материалов и других передовых технологий.

Влияние выбора материалов и фактур на общую эстетику и настроение композиций костюма. Анализ визуальных ассоциаций и символизма, связанных с выбранными архетипами и фактурами. Исследование роли фактурных акцентов в контрасте с формой и силуэтом костюма.

Разработка концепции и исследование архетипических форм и символов для создания костюма. Применение инновационных материалов и фактур для достижения заданного эффекта в проекте костюма. Создание прототипов и моделей, демонстрирующих визуальный и тактильный опыт выбранных архетипов и фактур.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 3 семестре.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.О.12 «РАЗРАБОТКА И ПРОДВИЖЕНИЕ АВТОРСКОГО ПРОЕКТА В**  
**ИНДУСТРИИ МОДЫ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся знаний и навыков, позволяющих им успешно разрабатывать и продвигать авторские проекты в индустрии моды и создавать свою уникальную позицию на рынке.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2; УК-3; УК-6; ОПК-4; ПК-1; ПК-2; ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Студентов вводит в увлекательный мир индустрии моды, раскрывая основные аспекты, историю и современные тенденции. Студенты узнают о роли моды в культурной сфере и ее влиянии на общество. Они также изучат основные игроки в индустрии, включая дизайнеров, модельеров и маркетологов, и поймут, какие роли они играют.

Изучат методы анализа модных тенденций и изучения потребностей рынка. Они научатся анализировать и интерпретировать данные и тренды моды, чтобы прогнозировать будущие направления развития. Они также научатся учитывать потребности целевой аудитории и адаптировать свой проект под них.

Студенты узнают, как разработать уникальную и привлекательную концепцию для своего авторского проекта. Они изучат методы создания мудборда и визуальной концепции, чтобы передать свое видение и стиль. Они также научатся определять ключевые элементы дизайна, которые будут привлекательны для целевой аудитории.

Студенты будут учиться проектировать модели и создавать свои коллекции одежды. Они изучат процесс разработки эскизов, подготовку технической документации и выбор материалов. Они также научатся проводить примерки, вносить корректировки и завершать модели перед их выпуском на рынок.

Студенты узнают о технологиях и методах конструирования и изготовления одежды. Они будут изучать различные техники раскроя, пошива и финишной обработки моделей. Они также узнают о контроле качества и деталях, которые нужно учесть при производстве одежды.

Студенты изучат основы коммерциализации авторских модных проектов. Они узнают о процессе создания бизнес-модели, определении целевой аудитории, разработке ценовой стратегии и привлечении инвестиций. Студенты также будут изучать практические аспекты ведения бизнеса, включая управление запасами, маркетинг продукции и установление долгосрочных стратегий развития.

Изучение стратегий маркетинга и PR в модной индустрии. Студенты узнают о различных методах продвижения модных коллекций, брендов и дизайнеров. Они изучат основы создания рекламных кампаний, планирования событий, управления социальными медиа и отношений с общественностью. Студенты также будут рассматривать актуальные тренды и инновации в области маркетинга модной индустрии.

Студентам овладеть навыками управления проектами в модной индустрии. Они изучат основные принципы планирования, организации и контроля проектов, а также узнают о методах бюджетирования и финансового управления. Студенты будут разрабатывать навыки работы в команде, управления ресурсами и решения проблем, связанных с проектами в модной индустрии.

Изучение важности устойчивого развития в модной индустрии и этические аспекты ее функционирования. Вопросы эко-дизайна, использование устойчивых материалов, этическое производство и потребление, а также влияние модной индустрии на окружающую среду и общество. Изучение примеров лучших практик в области устойчивой моды и разработка своих собственных идей и решений для создания более устойчивой индустрии

моды.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.О.13 «КУЛЬТУРОЛОГИЯ МОДЫ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование глубокого и критического понимания связи между модой и культурой, а также развитии профессиональных навыков, необходимых для работы в индустрии моды.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, обязательная часть.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ОПК-1; ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Отражение эволюции моды от древности до наших дней, от античности и средневековья к модерну и постмодерну. Рассмотрение важных этапов и тенденций, таких как возникновение городской моды, революционные изменения в моде в XIX веке, модернизм и экспериментальные течения XX века, а также современные направления в моде.

Анализ роли моды как языка и способа коммуникации. Рассмотрение значимости символов, кодов и знаков в моде и их использования для передачи определенных сообщений и идентичности. Исследование влияния моды на выражение социального статуса, культурных ценностей и политических убеждений.

Изучение взаимосвязи моды с другими формами искусства, такими как живопись, скульптура, архитектура и дизайн. Анализ влияния художественных движений на моду и развитие стилей и эстетики. Рассмотрение роли моды как выражения индивидуального и коллективного вкуса и вдохновения для художественного творчества.

Анализ воздействия моды на социальные и культурные процессы, исследование роли моды в формировании и выражении социальных групп и индивидуальной идентичности. Рассмотрение моды как инструмента конструирования социальных ролей и сопротивления идентификации. Рефлексия влияния моды на самовыражение и социальную мобильность.

Анализ роли моды в создании и выражении гендерных идентичностей, разбор стереотипов, связанных с модой, и их влияния на формирование и окончательное понимание гендерной самоидентификации. Исследование вопросов нормы и подчинения стереотипам и рассмотрение возможностей и проблем самовыражения через моду.

Анализ модных индустрий в контексте глобальной экономики. Рассмотрение влияния моды на экономические процессы, такие как производство, потребление, маркетинг и брендинг. Исследование экономических аспектов моды, таких как модель "быстро-модно", устойчивость и этичность в производстве модной продукции.

Анализ взаимодействия и влияния различных культурных традиций и стилей в моде. Рассмотрение международного обмена модными идеями, кросскультурных влияний на модные тренды и модное самовыражение. Исследование моды как формы культурного выражения и места, где пересекаются разные идентичности.

Анализ роли моды в медиапредставлении и визуальной культуре. Рассмотрение влияния модных журналов, интернет-платформ и социальных медиа на формирование и распространение модных трендов. Исследование моды как объекта потребления и коммуникации в современной медиакультуре, а также взаимодействия моды с другими сферами медиапроизводства.

Изучение этических и устойчивых аспектов модной индустрии. Рассмотрение вопросов социальной ответственности модных брендов, этических стандартов и практик в производстве модной продукции, влияния моды на окружающую среду и потребление

ресурсов. Исследование разработки альтернативных моделей потребления и дизайна, направленных на создание более устойчивой и ответственной модной индустрии.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета оценкой по очной форме обучения во 2 семестре и очно-заочной форме в 4 семестре.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДЭ.01.01 «СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ МОДЫ»**

**Цель освоения дисциплины:** освоении обучающимися основных социологических подходов к изучению моды и пониманию влияния моды на социальные процессы и структуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Элективные дисциплины.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-5; ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Изучение взаимосвязей между модой и социальной структурой, культурой и идеологией, анализ социокультурных факторов, определяющих модные тенденции.

Исследование влияния моды на формирование индивидуальной и коллективной идентичности, анализ роли моды в создании образа человека и формировании социальных отношений.

Изучение процессов коммодификации моды, анализ влияния коммерциализации на потребительское поведение, исследование взаимодействия между модным рынком и потребителями.

Рассмотрение моды в широком социальном контексте, анализ исторических, экономических, политических и культурных аспектов моды, изучение влияния моды на социальные структуры и динамику общества.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 3 семестре.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДЭ.01.02 «АПСАЙКЛИНГ»**

**Цель освоения дисциплины:** обучение студентов основам и методам апсайклинга в контексте модного дизайна. Развитие у студентов способности преобразовывать и модифицировать существующую одежду с целью создания новых, стильных и экологически ответственных моделей.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Элективные дисциплины.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Использование отходов ткани или вторичных материалов, таких как старые футболки, винтажные ткани или даже обрезки тканей, для создания новых элементов одежды. Это может включать создание патчворка, аппликаций, вышивки или других декоративных элементов.

Изменение формы, фасона или деталей существующей одежды для создания нового и уникального вида. Это может включать укорачивание или удлинение длины, добавление объема или украшений, изменение вырезов или наложение дополнительных деталей.

Сочетание различных элементов одежды или перекрытие разных предметов, чтобы

создать совершенно новый образ. Например, можно сочетать разные рубашки, юбки и брюки, чтобы создать стильный комбинированный наряд.

Добавление украшений, вышивки, бисера, пуговиц или других декоративных элементов для придания свежести и стиля существующей одежде. Также можно создавать аксессуары, такие как сумки, плетеные пояса или украшения для волос, используя материалы из старой одежды.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 3 семестре.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДЭ.02.01 «ФЭШН-ПРОДАКШН»**

**Цель освоения дисциплины:** развитие у студентов навыков планирования, координации и контроля производственного процесса в индустрии моды.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Элективные дисциплины.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1; ПК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Разработка и реализация стратегий модного бренда.

Позиционирование на рынке и создание конкурентных преимуществ.

Управление имиджем и коммуникациями модного бренда.

Организация и планирование производственного процесса.

Управление снабжением и логистикой в модном производстве.

Контроль качества и оптимизация производственных операций.

Анализ трендов и прогнозирование модных направлений.

Разработка концепции и темы модной коллекции.

Исследование и подбор материалов, цветовой палитры и декоративных элементов.

Маркетинговые исследования и анализ целевой аудитории.

Разработка маркетингового плана и стратегий продвижения модных изделий.

Управление брендом и создание имиджа в индустрии моды.

Командное управление и эффективное взаимодействие сотрудников.

Развитие лидерских навыков и управленческого потенциала в модном бизнесе.

Управление изменениями и принятие стратегических решений.

Экологические и социальные аспекты модной индустрии.

Развитие устойчивых и ответственных практик в производстве и потреблении модной одежды.

Этический стандарт и корпоративная социальная ответственность в модном бизнесе.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДЭ.02.02 «НОВЫЕ МЕДИА»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с современными технологиями и инструментами, применяемыми в сфере моды и дизайна одежды. Дисциплина ориентирована на развитие у студентов навыков и знаний, необходимых для использования новых медиа-платформ и технических средств, с целью создания уникальных и инновационных модных концепций и продуктов.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками



образовательных отношений. Элективные дисциплины.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: ПК-1.

**Краткое содержание дисциплины:**

Понятие и основные характеристики новых медиа в контексте дизайна одежды.

История развития новых медиа и их влияние на индустрию моды.

Основные принципы и технологии новых медиа, применяемые в дизайне одежды.

Визуальные и мультимедийные техники в дизайне одежды с использованием новых медиа.

Концепции и методы создания цифровых и интерактивных презентаций модных коллекций.

Особенности коммуникации брендов и дизайнеров через новые медиа-платформы.

Ознакомление с основными программами и инструментами для создания модных дизайнов с использованием новых медиа.

Компьютерное моделирование и виртуальное прототипирование одежды.

Визуализация и создание трехмерных моделей дизайнов с помощью специализированных программ.

Понятие и принципы работы интерактивных материалов в моде.

Применение умных тканей, электроники и датчиков в дизайне одежды.

Создание моделей с функциональными и интерактивными элементами через новые медиа.

Возможности и применение виртуальной и дополненной реальности в модной индустрии.

Создание виртуальных модных шоу и примеров дополненной реальности в показе коллекций.

Виртуальные примерки и индивидуальный подход к покупателям через новые медиа.

Рассмотрение этических и социальных аспектов использования новых медиа в модной индустрии.

Перспективные тенденции и инновации в области новых медиа и их воздействие на дизайн одежды.

Роль дизайнеров и брендов в формировании будущих направлений новых медиа в модной индустрии.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**ФТД.В.01 «БРЕНДИНГ»**

**Цель освоения дисциплины:** усвоение магистрами теоретических знаний в области разработки и применения брендов в организациях, приобретение умений их использования в профессиональной деятельности и формирования необходимых умений.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Факультативные дисциплины.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-2; УК-3.

**Краткое содержание дисциплины:** Анализ поведения потребителя. Сегментирование. Выбор целевых сегментов. Определение желаемой позиции в сознании потребителей. Формирование имиджа бренда. Атрибуты и ценности бренда. Позиционирование: обретение желаемой позиции в умах потребителей.

Жизненный цикл бренда. Стратегии управления брендом на различных этапах жизненного цикла. Старение бренда: признаки, методы их выявления. «Вторая жизнь»: стратегии омоложения брендов. Ребрендинг. Рестайлинг. Фандрайзинг.

Бренд: функции, сущность, классификация (по сфере применения, по принадлежности). Общность и отличия бренда от торговой марки и товарного знака. Преимущества и недостатки, особенности брендингового подхода. Роль бренда в формировании имиджа в

продукции. Идентичность бренда: понятие, функции (фирменная, символическая, индивидуализация). Структура идентичности бренда: расширенная и стержневая. Типы идентичности бренда.

Элементы бренда. Модель «Колесо бренда»: атрибуты, выгоды, ценности, индивидуальность, суть бренда. Атрибуты бренда: имя бренда, знаки и символы, логотип, слоган, шрифтовое начертание, цветовые сочетания, звуки, упаковка и др. Коммуникационные роли элементов и атрибутов бренда, их взаимодействие и взаимовлияние.

Знание бренда: понятие, структура (узнавание о бренде, запоминание, воспоминание и знание отличительных характеристик, распознавание среди других брендов, лояльность к бренду, информативность различных параметров знания бренда).

Ситуационный анализ аудитории и моделей бренда. Выделение целевой группы коммуникации бренда: географические, демографические, социальные и психологические критерии целевой группы. Анализ коммуникативных особенностей СМИ и их аудиторий.

Модель «Колесо бренда». Модель «40». Модель «ДНК бренда». Сходство и различие моделей бренда. Технология построения брендов по моделям «Колесо бренда», «4D».

Конструирование бренда: понятие, назначение. Выбор «имени бренда». Уровни восприятия имени, социальная мифологизация имен. Моделирование дизайна бренда, выявление визуальных ассоциаций бренда, исследования коммуникативных особенностей различных вариантов дизайна, семантическая структура тематического пространства. Структурирование коммуникации бренда и разработка других элементов бренда. Методы пре-теста элементов бренда.

Формы и средства коммуникации, их выбор. Возможности и ограничения различных форм личной и массовых форм маркетинговых коммуникации: реклама, директ-маркетинг, личная коммуникация. Возможности различных носителей: телевидение, радио, журналы, газеты, Интернет, формы личной и псевдоличной коммуникации.

Система управления брендами: понятие, основные элементы. Создание идеи бренда. Позиционирование бренда. Планирование стратегии продвижения бренда. Виды стратегий бренд-менеджмента. Особенности управления российскими брендами.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета в 1 семестре очной формы и в 3 семестре очно-заочной формы обучения.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины ФТД.В.02 «БИЗНЕС-АНГЛИЙСКИЙ»

**Цель освоения дисциплины:** развитие у магистров практических навыков использования английского языка для профессионального общения в сфере бизнеса и экономики, дать магистрам возможность проявить себя и добиться успеха, и применить полученные знания и умения на практике.

**Место дисциплины в учебном плане:** блок 1, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Факультативные дисциплины.

**Требования к результатам освоения дисциплины:** в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции: УК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Что такое сфера бизнеса, возможные направления развития бизнеса, типы компаний, активная лексика по теме. Беседа о ведущих российских компаниях, отработка основных лексических единиц на английском языке на упражнениях, прослушивание английских текстов о типах компаний.

Профессии и качества, необходимые для успешной работы, популярные в современном мире профессии, рекламные объявления о приеме на работу, резюме, письмо о приеме на работу, собеседование. Изучение активной лексики по темам: наличие вакансий, как получить хорошую работу, анкета-заявление.

Национальные стандарты деловых переговоров. Самостоятельный поиск информации.

Теория: ведение деловой переписки и составление различных документов на английском языке. Языковые штампы, образцы деловых писем, контрактов и соглашений, список часто употребляемых сокращений, специальная терминология.

Возможности создания интернет-компаний, развитие электронного бизнеса, особенности электронной коммуникации, деловое электронное письмо.

Составление бизнес-планов, этикет и правила поведения в Интернете, возможные направления развития бизнеса в будущем.

Межличностные отношения, особенности работы в команде. Просмотр фильма и обсуждение его. Чтение текста, выполнение упражнений.

Главные особенности употребления делового стиля общения в английском языке. Манеры поведения и основные выражения во время деловых переговоров. Работа в группах. Разыгрывание ситуации деловых переговоров. Обсуждение проблемы в деловом кругу.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета во 2 семестре очной формы обучения и в 4 семестре очно-заочной формы обучения.