

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 01.02.2024 13:46:06

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

от « 29 »

июня

2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.07 «ЦИФРОВЫЕ ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Дизайн одежды»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Москва 2023

Разработчик (и): Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«21» июня 2023г.



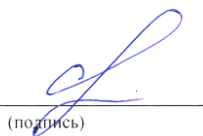
(подпись)

Э.М. Андросова

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1004 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии



подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: 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.

Задачи:

1. Ознакомление со современными программами и приложениями для создания и визуализации дизайн-проектов одежды.
2. Изучение принципов цифрового моделирования и визуализации проектов с использованием трехмерных моделей.
3. Приобретение навыков работы с цифровыми технологиями в области текстильного и одежного производства, включая цифровую печать на текстиле, компьютерное вышивание и лазерную обработку материалов.
4. Изучение основных принципов создания интерактивных и интегрированных костюмных проектов с использованием электроники, светодиодов и других высокотехнологических компонентов.
5. Развитие навыков работы в команде и коллективного создания цифровых проектов в области дизайна костюма.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть.

Осваивается: 1, 2 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-3 – способность разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ПК-2 - способность реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции).

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p>ОПК-3.1. Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p>Уметь: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p>Владеть: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>
	<p>ОПК-3.2. Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>Знать: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта</p> <p>Уметь: выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию</p> <p>Владеть: способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p>ПК-2. Способен реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции)</p>	<p>ПК-2.1. Разработка дизайн-стратегий в области проектирования моделей (коллекций) одежды</p>	<p>Знать: основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды</p> <p>Уметь: систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды</p> <p>Владеть: навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды</p>
	<p>ПК-2.2. Планирование моделей (коллекций) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества выпускаемых коллекций за определенный временной период</p>	<p>Знать: основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования</p> <p>Уметь: оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды</p> <p>Владеть: навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год</p>

	ПК-2.3. Готов к концептуальной и художественно-технической разработке эскизов моделей (коллекций) одежды	Знать: основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач Уметь: обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды Владеть: навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды
	ПК-2.4. Готов к проектированию визуальных образов и стилей, с использованием новых конструкторских решений	Знать: требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений Уметь: создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов Владеть: навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды
	ПК-2.5. Умеет создавать в материале единую гармоничную коллекцию с учетом инновационных материалов и современных технологий, обеспечивая стилевое единство отдельных моделей и деталей	Знать: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды Уметь: учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей Владеть: навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Цифровые инновационные технологии в дизайне костюма» для очной и очно-заочной формы обучения, реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» составляет: 6 з.е. / 216 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	очная	очно-заочная
Аудиторные занятия	112	54
<i>в том числе:</i>		
Лекции	33	27
Практические занятия	79	27
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	32	90
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	экзамен – 1,2 семестр	экзамен – 1,2 семестр
Трудоемкость (час.)	72	72
Общая трудоемкость з.е. / часов	6 з.е. /216 час.	6 з.е. /216 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Роль цифровых инновационных технологий в современном дизайне костюма: анализ и перспективы.	2	5	-	3
2	Исследование методов и инструментов цифрового моделирования в дизайне костюма.	2	6	-	3
3	Анализ возможностей компьютерной графики и визуализации в цифровом дизайне костюма.	2	5	-	3
4	Интерактивные и интегрированные костюмные проекты: технологические аспекты и практическое применение.	2	6	-	3
5	Цифровые технологии в области текстильного производства и их влияние на дизайн костюма.	1	5	-	2
6	Применение цифровой печати на текстиле в создании инновационных костюмных проектов.	2	6	-	3
7	Применение машинного обучения в анализе и синтезе текстильных узоров для цифрового дизайна костюма	2	6	-	3
Итого (часов)		13	39	-	20
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 1 семестр:		108/3 з.е.			
8	Анализ возможностей лазерной обработки материалов в цифровом дизайне костюма.	4	8	-	2
9	Применение трехмерного моделирования в разработке костюмных проектов: преимущества и ограничения.	4	8	-	2
10	Интеграция электроники и светодиодов в костюмный дизайн: инновации и творческий потенциал.	4	8	-	3
11	Виртуальная реальность и дополненная реальность в дизайне костюма: новые возможности и вызовы.	4	8	-	2
12	Анализ социокультурного и эстетического влияния цифровых инновационных технологий на развитие дизайна костюма.	4	8	-	3
Итого (часов)		20	40	-	12
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 2 семестр:		108 / 3 з.е.			
Всего по дисциплине:		216/6 з.е.			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Роль цифровых инновационных технологий в современном дизайне костюма: анализ и перспективы.	2	2	-	6
2	Исследование методов и инструментов цифрового моделирования в дизайне костюма.	2	2	-	6
3	Анализ возможностей компьютерной графики и визуализации в цифровом дизайне костюма.	2	2	-	6
4	Интерактивные и интегрированные костюмные проекты: технологические аспекты и практическое применение.	2	2	-	6
5	Цифровые технологии в области текстильного производства и их влияние на дизайн костюма.	3	3	-	6
6	Применение цифровой печати на текстиле в создании инновационных костюмных проектов.	2	2	-	6
7	Применение машинного обучения в анализе и синтезе текстильных узоров для цифрового дизайна костюма	2	2	-	6
Итого (часов)		15	15	-	42
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 1 семестр:		108/3 з.е.			
8	Анализ возможностей лазерной обработки материалов в цифровом дизайне костюма.	2	2	-	9
9	Применение трехмерного моделирования в разработке костюмных проектов: преимущества и ограничения.	2	2	-	10
10	Интеграция электроники и светодиодов в костюмный дизайн: инновации и творческий потенциал.	3	3	-	10
11	Виртуальная реальность и дополненная реальность в дизайне костюма: новые возможности и вызовы.	2	2	-	9
12	Анализ социокультурного и эстетического влияния цифровых инновационных технологий на развитие дизайна костюма.	3	3	-	10
Итого (часов)		12	12	-	48
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 2 семестр:		108 / 3 з.е.			
Всего по дисциплине:		216/6 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Роль цифровых инновационных технологий в современном дизайне костюма: анализ и перспективы.

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.

Тема 2. Исследование методов и инструментов цифрового моделирования в дизайне костюма.

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.

Тема 3. Анализ возможностей компьютерной графики и визуализации в цифровом дизайне костюма.

В данной теме проведен 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.

Тема 4. Интерактивные и интегрированные костюмные проекты: технологические аспекты и практическое применение.

В данной теме исследованы 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.

Тема 5. Цифровые технологии в области текстильного производства и социокультурного представления костюма.

Данная тема посвящена исследованию 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.

Тема 6. Применение цифровой печати на текстиле в создании инновационных костюмных проектов:

- 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.

Тема 7. Применение машинного обучения в анализе и синтезе текстильных узоров для цифрового дизайна костюма:

- 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.

Тема 8. Анализ возможностей лазерной обработки материалов в цифровом дизайне 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.

Тема 9. Применение трехмерного моделирования в разработке костюмных проектов: преимущества и ограничения:

- 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.

Тема 10. Интеграция электроники и светодиодов в костюмный дизайн: инновации и творческий потенциал:

- 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.

Тема 11. Виртуальная реальность и дополненная реальность в дизайне костюма: новые возможности и вызовы:

- 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.

Тема 12. Анализ социокультурного и эстетического влияния цифровых инновационных технологий на развитие дизайна 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.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

Основная литература:

1. Алхименкова Л. В. Технология швейных изделий: нормирование расхода материалов на изделие: учебное пособие. Екатеринбург: Архитектон, 2017. – 50с.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=481974

2. Зимина Е. Л. Проектирование технологических процессов в швейном производстве: учебное пособие. Минск: РИПО, 2020. – 188с.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=697132

3. Вдовина Н. Н. Технология трикотажных изделий: учебное пособие. Екатеринбург: Архитектон, 2010. – 104 с.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=222112

4. Одеждоведение: учебное пособие. Омск: Омский государственный технический университет (ОмГТУ), 2019. – 206 с.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=683029

Дополнительная литература:

1. Хамматова В. В., Разумеев К. Э. Разработка промышленной технологии наноструктурирования текстильных материалов для производства многофункциональной одежды специального назначения: монография. Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2016. – 352с.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=500934

2. Цифровое образование в терминах: учебно-методическое пособие. Под редакцией: Барановой Е.В. Санкт-Петербург: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2020. – 164с.

режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=692454

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <https://biblioclub.ru/>- университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <http://www.lp-magazine.ru>
4. <http://modanews.ru>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины, подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы магистранта. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- **План** – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

- **Конспект** – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

- **План-конспект** – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

- **Текстуальный конспект** – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

- **Свободный конспект** – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- **Тематический конспект** – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая

включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

**Б1.О.07 «ЦИФРОВЫЕ ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»**

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»
(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Дизайн одежды»

Форма обучения:

очная/очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p>ОПК-3.1. Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p>Уметь: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p>Владеть: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>
	<p>ОПК-3.2. Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>Знать: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта</p> <p>Уметь: выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию</p> <p>Владеть: способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p>ПК-2. Способен реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции)</p>	<p>ПК-2.1. Разработка дизайн-стратегий в области проектирования моделей (коллекций) одежды</p>	<p>Знать: основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды</p> <p>Уметь: систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды</p> <p>Владеть: навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды</p>
	<p>ПК-2.2. Планирование моделей (коллекций) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества выпускаемых коллекций за определенный временной период</p>	<p>Знать: основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования</p> <p>Уметь: оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды</p> <p>Владеть: навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год</p>

	<p>ПК-2.3. Готов к концептуальной и художественно-технической разработке эскизов моделей (коллекций) одежды</p>	<p>Знать: основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач Уметь: обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды Владеть: навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>
	<p>ПК-2.4. Готов к проектированию визуальных образов и стилей, с использованием новых конструкторских решений</p>	<p>Знать: требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений Уметь: создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов Владеть: навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>
	<p>ПК-2.5. Умеет создавать в материале единую гармоничную коллекцию с учетом инновационных материалов и современных технологий, обеспечивая стилевое единство отдельных моделей и деталей</p>	<p>Знать: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды Уметь: учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей Владеть: навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение Не умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее</p>	<p>В целом знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение В целом умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать</p>	<p>Знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение Умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее</p>	<p>В полном объеме знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение В полном объеме умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ Не владеет: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p>образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ В целом владеет: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p>составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ Владеет: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p>дизайна и специальных компьютерных программ В полном объеме владеет: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>
<p>Не знает: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта Не умеет: выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию Не владеет: способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при</p>	<p>В целом знает: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта В целом умеет: выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию В целом владеет: способностью научно</p>	<p>Знает: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта Умеет: выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию Владеет: способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения</p>	<p>В полном объеме знает: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта В полном объеме умеет: выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию В полном объеме владеет: способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	эстетическим потребностям человека
<p>Не знает: основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды</p> <p>Не умеет: систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды</p> <p>Не владеет: навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды</p>	<p>В целом знает: основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды</p> <p>В целом умеет: систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды</p> <p>В целом владеет: навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды</p>	<p>Знает: основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды</p> <p>Умеет: систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды</p> <p>Владеет: навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды</p>	<p>В полном объеме знает: основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды</p> <p>В полном объеме умеет: систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды</p> <p>В полном объеме владеет: навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды</p>
<p>Не знает: основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования</p> <p>Не умеет: оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды</p> <p>Не владеет: навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества</p>	<p>В целом знает: основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования</p> <p>В целом умеет: оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды</p> <p>В целом владеет: навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом</p>	<p>Знает: основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования</p> <p>Умеет: оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды</p> <p>Владеет: навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения,</p>	<p>В полном объеме знает: основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования</p> <p>В полном объеме умеет: оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды</p> <p>В полном объеме владеет: навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
коллекций, выпускаемых в год	ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год	количества коллекций, выпускаемых в год	
<p>Не знает: основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p>Не умеет: обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p>Не владеет: навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>	<p>В целом знает: основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p>В целом умеет: обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p>В целом владеет: навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>	<p>Знает: основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p>Умеет: обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p>Владеет: навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>	<p>В полном объеме знает: основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p>В полном объеме умеет: обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p>В полном объеме владеет: навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>
<p>Не знает: требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p>Не умеет: создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>Не владеет: навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>	<p>В целом знает: требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p>В целом умеет: создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>В целом владеет: навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>	<p>Знает: требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p>Умеет: создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>Владеет: навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>	<p>В полном объеме знает: требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p>В полном объеме умеет: создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>В полном объеме владеет: навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p>Не умеет: учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p>Не владеет: навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>	<p>В целом знает: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p>В целом умеет: учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p>В целом владеет: навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>	<p>Знает: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p>Умеет: учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p>Владеет: навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>	<p>В полном объеме знает: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p>В полном объеме умеет: учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p>В полном объеме владеет: навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерные темы рефератов (1 семестр):

1. Анализ применения 3D-сканирования и моделирования в цифровом дизайне костюма: новые возможности и перспективы для инновационных технологий.
2. Исследование применения виртуальной реальности в создании интерактивных костюмных проектов: творческий потенциал и эстетические возможности.
3. Роль и значение интернета вещей в современном дизайне костюма: цифровая связность и создание интеллектуальных одёжных решений.
4. Оценка применения алгоритмов машинного обучения в анализе и прогнозировании трендов в дизайне костюма: инновационные подходы и результаты исследований.
5. Использование визуального распознавания и компьютерного зрения в разработке автоматизированных систем подбора и стилизации костюмов: цифровые ассистенты для модных инноваций.
6. Применение цифровой печати на текстиле в создании инновационных костюмных проектов: преимущества, ограничения и технологические аспекты.
7. Разработка костюмных проектов с использованием встроенных электронных компонентов и светоэлементов: воплощение технологической футуристики в дизайне.
8. Искусственный интеллект и его применение в создании инновационных модных коллекций: автоматизация процессов и поддержка творческой деятельности дизайнера.
9. Анализ методов и средств виртуальной примерки костюмов: новые практики для создания индивидуальных и уникальных образов.

10. Разработка и создание интерактивных костюмов для перформансов и спектаклей: синтез театрального и цифрового искусства в дизайне.

Оценка выполнения реферата по текущей аттестации оценивается по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Примерное практическое задание (2 семестр):

Разработайте 3D-модель костюма с использованием инструментов виртуальной реальности, придавая особое внимание к детализации, материалам и визуализации, а затем представьте свою работу в виде презентации, демонстрирующей все этапы создания и особенности вашего цифрового дизайна костюма.

Оценка практического задания текущей аттестации оценивается по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы экзамену (1 семестр)

1. Какие основные преимущества цифровых инновационных технологий в дизайне костюма?
2. Какие программные инструменты и технологии широко используются в цифровом дизайне костюма?
3. Каким образом цифровые инновационные технологии влияют на процесс создания и производства костюмов?
4. Каким образом цифровые инновационные технологии помогают в анализе модных трендов и прогнозировании модных направлений?
5. Какие проблемы могут возникнуть при использовании цифровых инновационных технологий в дизайне костюма и как их можно преодолеть?
6. Какие возможности предоставляют виртуальная и дополненная реальность в цифровом дизайне костюма?
7. Каким образом цифровые инновационные технологии влияют на процесс примерки и моделирования костюмов?
8. Какие преимущества принесла технология 3D-сканирования и моделирования для создания и адаптации костюмов?
9. Какие тенденции и новые разработки в области цифровых инновационных технологий наблюдаются в дизайне костюма?
10. Каким образом цифровые инновационные технологии способствуют устойчивому и экологическому дизайну костюма?

Примерные вопросы экзамену (2 семестр)

1. Какие методы и инструменты используются для программирования интерактивных костюмов?
2. Какие преимущества принесла технология принтинга для проектирования и производства текстильных элементов костюма?
3. В чем заключается особенность создания цифровых коллекций костюмов и какие преимущества они могут предоставить дизайнерам?

4. Каким образом цифровые инновационные технологии влияют на процесс показа и продажи модных коллекций костюмов?
5. Какие перспективы открывает использование машинного обучения в цифровом дизайне костюма?
6. Какие основные шаги следует предпринять для внедрения цифровых инновационных технологий в производство костюмов?
7. Каким образом цифровые инновационные технологии помогают в создании индивидуальных и на заказ костюмов?
8. Какие преимущества и недостатки имеют цифровые инновационные технологии по сравнению с традиционными методами дизайна костюма?
9. Каким образом цифровые инновационные технологии влияют на процесс коммуникации и сотрудничества между дизайнерами, производителями и потребителями костюмов?
10. Какие практические примеры успешного применения цифровых инновационных технологий в дизайне костюма можно привести?

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023г.).