КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

Інститут журналістики

Кафедра реклами та зв'язків з громадськістю

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи
_____ О. Б. Жильцов
«_01_» ___09_____ 2020 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

DIGITAL-ТЕХНОЛОГІЇ В ІНДУСТРІЇ МОДИ

для студентів

Спеціальності ***022 «Дизайн»***

Освітнього рівня ***другого (магістерського)***

Освітньої програми 022.00.03 ***«Прогнозування моди»***

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Програма № 0975/20
_____ _____
(підпис) (прізвище, ініціали)
«___» _____ 20 20 р.

Київ - 2020

Розробники:
Яремчук Олег Михайлович, ст. викладач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю, Київський університет імені Бориса Грінченка

Викладач:
Яремчук Олег Михайлович, ст. викладач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю, Київський університет імені Бориса Грінченка

Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри реклами та зв'язків з громадськістю Київського університету імені Бориса Грінченка.
Протокол від 29 серпня 2019 року № 1

Завідувач кафедри реклами та зв'язків з громадськістю

_____ Л.М.Новохатько

Робочу програму погоджено із гарантом освітньо-професійної програми «Прогнозування моди»
____ _____ 2019 року

Гарант освітньо-професійної програми
022.00.03 «Прогнозування моди»_____ Л.М. Білякович

Робочу програму перевірено
____ _____ 2019 р.

Заступник директора Інституту журналістики з науково-методичної та навчальної роботи

_____ О.А. Росінська

Пролонговано:
на 2020/2021 н.р. підпис (ПІБ), «26»08 2020 р., протокол № 1

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «___»___20___ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «___»___20___ р., протокол № _____

на 20__/20__ н.р. підпис (ПІБ), «___»___20___ р., протокол № _____

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	**Характеристика дисципліни за формами навчання**			
	Денна		**Заочна**	
Digital-технології в індустрії моди				
Вид дисципліни	Обов'язкова			
Мова викладання, навчання, оцінювання	Українська			
Заг. обсяг кредитів / годин	7 / 210			
Курс	5		5	
Семестр	9	10	9	10
Кількість змістових модулів з розподілом:	3	4	3	4
Обсяг кредитів	3	4	3	4
Обсяг годин, в тому числі:	90	120	90	120
Аудиторні	24	32	12	16
Модульний контроль	6	8	-	-
Семестровий контроль	-	30	-	-
Самостійна робота	60	50	78	104
Форма семестрового контролю	залік	екзамен	залік	екзамен

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета: формувати теоретичну базу та практичні навички фахівця із прогнозування моди через ознайомлення і засвоєння базових положень науково-прикладної дисципліни «Digital-технології в індустрії моди», основних тенденцій розвитку цифрових технологій та відповідним інструментарієм, ввести їх у світ нових понять і термінів, розширити їх знання та вміння користуватися комплексом засобів пов'язаних з професійною діяльністю у сфері індустрії моди.

Завдання:

- формування в студентів бази знань, умінь і навичок, необхідних для кваліфікованого та ефективного використання сучасних цифрових технологій у навчально-пізнавальній і професійній діяльності;
- розвиток в студентів уміння самостійно опановувати та раціонально використовувати програмні засоби різного призначення, цілеспрямовано шукати й систематизувати інформацію, використовувати електронні засоби обміну даними;
- формування в студентів уміння застосовувати інформаційних технології з метою ефективного розв'язання різноманітних завдань;
- вдосконалення студентами навичок роботи з теоретичним і візуальним матеріалом у вигляді виконаних під час вивчення тем дисципліни цифрові ескізи та прототипи розробок;
- формування аналітичних і проектно-творчих компетенцій, спрямованих на графічне відтворення об'єктів розробки.

У результаті вивчення навчальної дисципліни відповідно до освітньо-професійної програми 022.00.03. «Прогнозування моди» формуються загальні та фахові компетентності:

Загальні компетентності:

- *світоглядна*: знання і розуміння предметної області і розуміння професії; здатність до абстрактного та аналітичного мислення й генерування ідей;
- *громадянська:* здатність цінувати і поважати національну своєрідність та мультикультурність;
- *інформаційна*: здатність знаходити, обробляти та аналізувати інформацію з різних джерел; здатність до розроблення і управління проектами; здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології;
- *самоосвітня:* здатність навчатися та самонавчатися; розвиватися як мультикультурна творча особистість.

Фахові компетентності:

- *організаційна:* здатність до співпраці з фахівцями інших спеціальностей; здатність до організації й виконання оригінальних творчих проектів у складі групи;
- *особистісно-креативна:* здатність до самостійної розробки та реалізації авторських проектів у галузі дизайну; володіння методикою проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту; здатність до самостійного прийняття сміливих рішень, генерування нових оригінальних ідей для досягнення творчих цілей; здатність до самокритики задля бажання досягти успіху.;
- *художньо-творча:* здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну і сучасних видів мистецтв; здатність застосовувати у практиці дизайну виражальні художньо-пластичні можливості різних видів матеріалів, інноваційних методів і технологій; здатність визначати доцільну стилістику дизайн-проекту та дотримуватися принципів стилістичної єдності в розробці й подачі всіх складових проекту;
- *медіакомпетентність*: здатність бути носієм медіакультурних смаків і стандартів, ефективно взаємодіяти з медіапростором, створювати нові елементи медіакультури сучасного суспільства;
- *управлінська*: здатність застосовувати комплекс методів і форм управління закладом культури та установ, пов’язаних з дизайнерською і прогностичною діяльністю, володіння високою методологічною культурою;
- *практична:* здатність застосовувати здобуті знання на практиці, розв’язувати складні задачі в галузі дизайнерської діяльності;
- *аналітична:* надавати своїм розробкам професійну мотивацію та обґрунтування.

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

Предметом вивчення навчальної дисципліни є теоретична і практична база з сучасних цифрових технологій та комп'ютерної техніки; вивчення професійних графічних редакторів, освоєння їх можливостей та оволодіння їх виражальними засобами для самостійного втілення в власні розробки.

Студент повинен **знати:**

- основні поняття та визначення пов'язані з поняттями «fashion-фотографія», «fashion-ілюстрація», «3D технології» та «інструментарій Digital технологій»;
- загальні відомості про цифрові технології в fashion-індустрії;
- технології обробки мультимедійних даних;
- інструментарій обробки зображення, 3D моделювання та підготовки Інтернет ресурсів.

Студент повинен **вміти:**

- здійснювати ефективний пошук потрібної інформації в друкованих виданнях, інформаційних базах та мережі Internet;
- використовувати можливості програмного забезпечення (Windows, MS Word, Adobe Photoshop, Illustrator, 3DMax та ін..) для реалізації прикладних професійних завдань;
- створювати та оформлювати fashion-фотографію та -ілюстрація, 3D контент.
- здійснювати ефективне управління інформацією для забезпечення комунікативного обміну та збереження створеної інформації
- створювати та оформлювати візуальний матеріал.

Програмні результати навчання:

- Організовувати пошук, самостійний відбір, якісну обробку інформації з різних джерел для формування банків даних у сфері аналітики та прогнозування моди.
- Володіти державною та однією з іноземних мов на рівні професійного спілкування та письмового перекладу.
- Використовувати на практиці навички та уміння організовувати науково-дослідні роботи, керувати колективом, впливати на формування цільової функції команди, впливати на її соціально-психологічний клімат у необхідному для досягнення мети напрямі, оцінювати якість результатів діяльності.
- Демонструвати навички роботи в творчому колективі та генерувати нові ідеї (креативність)
- Критично опрацьовувати проектний доробок українських та зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу.
- Самостійно набувати і використовувати в практичній діяльності за допомогою інформаційних технологій нові знання та уміння, в тому числі нових галузей знань, які безпосередньо не пов'язані зі сферою діяльності, розширювати і поглиблювати свій науковий світогляд.

- Генерувати ідеї для продукування креативних проектних пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій. Представляти результатидіяльності у вітчизняному та зарубіжному професійному середовищі.
- Відображати концептуальне рішення об'єктів дизайну, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні проектних завдань; формувати і розвивати власний авторський стиль, манеру виконання.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тематичний план для денної форми навчання

Назви змістових модулів	Усього	Розподіл годин між видами робіт					
		Аудиторна					Самостійна
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
Змістовий модуль І. СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION-ІНДУСТРІЇ							
Тема 1. 3D технології в fashion-індустрії	12	2		2			8
Тема 2. Операції управління 3D контентом	16	2		2			12
Модульний контроль	2						
Разом	**30**	**4**		**4**			**20**
Змістовий модуль 2. ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЙ							
Тема 3. Методи цифрового формотворення	12	2		2			8
Тема 4. Цифрові технології моделювання матеріалів	16	2		2			12
Модульний контроль	2						
Разом	**30**	**4**		**4**			**20**
Змістовий модуль 3. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК							
Тема 5. Технології візуалізації	12	2		2			8
Тема 6. Технології адитивного виробництва	16	2		2			12
Модульний контроль	2						
Разом	**30**	**4**		**4**			**20**
Підготовка та проходження контрольних заходів							
Усього	**90**	**12**		**12**			**60**
Змістовий модуль 4. ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ							
Тема 7. Fashion-фотографія в індустрії моди	8	2		2			4
Тема 8. Інструментарій та засоби формування fashion-фотографії	12			4			8
Модульний контроль	2						
Разом	**22**	**2**		**6**			**12**
Змістовий модуль 5. ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD							
Тема 9. Технології та засоби формування trend-book	14	2		4			8
Тема 10. Технології та засоби формування moodboard	6			2			4
Модульний контроль	2						
Разом	**22**	**2**		**6**			**12**
Змістовий модуль 6. FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ							
Тема 11. Fashion-ілюстрація в індустрії моди	8	2		2			4
Тема 12. Інструментарій та засоби формування fashion-ілюстрації	12			4			8
Модульний контроль	2						

Разом	**22**	**2**		**6**			**12**
Змістовий модуль 7. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ							
Тема 13. Технології та засоби формування бренд-символіки	10	2		2			6
Тема 14. Ілюстрація в рекламній компанії бренду	12			4			8
Модульний контроль	2						
Разом	**24**	**2**		**6**			**14**
Підготовка та проходження контрольних заходів	**30**						
Усього	**120**	**8**		**24**			**50**
Разом за навчальний рік	**210**	**20**		**36**			**110**

Тематичний план для заочної форми навчання

Назви змістових модулів	Усього	Розподіл годин між видами робіт					
		Аудиторна					Самостійна
		Лекції	Семінари	Практичні	Лабораторні	Індивідуальні	
Змістовий модуль І. СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION-ІНДУСТРІЇ							
Тема 1. 3D технології в fashion-індустрії	16	2					14
Тема 2. Операції управління 3D контентом	14			2			12
Модульний контроль							
Разом	**30**	**2**		**2**			**26**
Змістовий модуль 2. ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЙ							
Тема 3. Методи цифрового формотворення	14			2			12
Тема 4. Цифрові технології моделювання матеріалів	16	2					14
Модульний контроль							
Разом	**30**	**2**		**2**			**26**
Змістовий модуль 3. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК							
Тема 5. Технології візуалізації	16	2					14
Тема 6. Технології адитивного виробництва	14			2			12
Модульний контроль							
Разом	**30**	**2**		**2**			**26**
Підготовка та проходження контрольних заходів							
Усього	**90**	**6**		**6**			**78**
Змістовий модуль 4. ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ							
Тема 7. Fashion-фотографія в індустрії моди	14	2					12
Тема 8. Інструментарій та засоби формування fashion-фотографії	16			2			14
Модульний контроль							
Разом	**30**	**2**		**2**			**26**
Змістовий модуль 5. ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD							
Тема 9. Технології та засоби формування trend-book	16			2			14
Тема 10. Технології та засоби формування moodboard	14			2			12
Модульний контроль							
Разом	**30**			**4**			**26**
Змістовий модуль 6. FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ							
Тема 11. Fashion-ілюстрація в індустрії моди	14	2					12
Тема 12. Інструментарій та засоби формування fashion-ілюстрації	16			2			14
Модульний контроль							
Разом	**30**	**2**		**2**			**26**

Змістовий модуль 7. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ							
Тема 13. Технології та засоби формування бренд-символіки	16			2			14
Тема 14. Ілюстрація в рекламній компанії бренду	14			2			12
Модульний контроль							
Разом	**30**			**4**			**26**
Підготовка та проходження контрольних заходів							
Усього	**120**	**4**		**12**			**104**
Разом за навчальний рік	**210**	**10**		**18**			**182**

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1.

СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION ІНДУСТРІЇ

Тема 1. 3D технології в fashion індустрії. Особливості розробки та застосування сучасних 3D технологій у fashion-індустрії. Ключові поняття та термінологія. Найбільш поширені методи та прийоми отримання та обробки 3D контенту. Принципи застосування 3D технологій в проектуванні, імітаційному моделюванні та аддитивному виробництві.

Основні поняття: 3D технологій у fashion-індустрії, 3D друк, 3D контент.

Рекомендовані джерела:

Основна: 2, 3, 6, 7.

Додаткова: 8, 9, 10, 11, 12, 13.

Тема 2. Операції управління 3D контентом. Методи управління 3D контенту в цифровому просторі. Інструментарій сучасних цифрових технологій для створення 3D контенту в fashion-індустрії. Розглянуто порядок виконання та особливості основних операцій, що виконуються над об'єктами проекту. Налаштування проекту. Порядок налаштування системи одиниць проекту. Порядок налаштування допоміжної сітки.

Основні поняття: операції управління 3D контентом.

Рекомендовані джерела:

Основна: 2, 3, 6, 7.

Додаткова: 8, 9, 10, 11, 12, 13.

Змістовий модуль 2. ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЇ

Тема 3. Методи цифрового формотворення. Порядок створення об'єктів на основі кривих ліній та особливості їх виконання: Extrude (Нарощування/Подовжити), Lathe (Тіло обертання), Bevel (Скіс), Bevel Profile (Скіс), Shell (Шкаралупа), Sweep (Шаблон),

Порядок створення об'єктів складної форми та особливості виконання модифікаторів Compound objects.

Основні поняття: методи формотворення.

Рекомендовані джерела:

Основна: 2, 3, 6, 7.

Додаткова: 8, 9, 10, 11, 12, 13.

Тема 4. Цифрові технології моделювання матеріалів. Поняття матеріалу. Цифрові технології моделювання матеріалів. Розглянуто елементи інтерфейсу редактора матеріалів. Призначення та порядок використання основних інструментів Material Editor (Редактор матеріалів).

Порядок створення та налаштування стандартного матеріалу, як набору налаштувань, що описують властивості поверхні, який можна призначити на будь-який об'єкт форми; досліджено основні характеристики матеріалу, що присвоюються об'єкту (колір об'єкту, відблиски, світіння об'єкта, прозорість).

Порядок застосування матеріалу до об’єкту та особливості маніпулювання матеріалом в редакторі матеріалів.

Основні поняття: цифрові матеріали

Рекомендовані джерела:

Основна: 2, 3, 6, 7.

Додаткова: 8, 9, 10, 11, 12, 13.

Змістовий модуль 3. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК

Тема 5. Технології візуалізації. Поняття візуалізація. Розглянуто порядок налаштування параметрів візуалізації для статичних зображень та анімаційних роликів. Визначено розташування і назва вихідного файлу. Розглянуто основні параметри налаштування візуалізатора.

Основні поняття: візуалізатор, «чорнова» візуалізація, «чистова» візуалізація

Рекомендовані джерела:

Основна: 2, 3, 6, 7.

Додаткова: 8, 9, 10, 11, 12, 13.

Тема 6. Технології адитивного виробництва. Засоби та технології 3D друку. Використання сучасних цифрових технологій в сфері адитивного виробництва.

Основні поняття: адитивне виробництво, прототип, 3D друк

Рекомендовані джерела:

Основна: 2, 3, 6, 7.

Додаткова: 8, 9, 10, 11, 12, 13.

Змістовий модуль 4. ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ

Тема 7. Fashion-фотографія в рекламі та PR. Fashion-фотографія як основа реклами та PR сучасної fashion-індустрії. Ключові поняття та термінологія.

Основні поняття: fashion-фотографія, реклами та PR.

Рекомендовані джерела:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

Тема 8. Інструментарій та засоби формування fashion-фотографії. Технології опрацювання фотографічних зображень за допомогою цифрових

технологій. Використання сучасних цифрових технологій для обробки фотографічних зображень в fashion-індустрії.

Основні поняття: інструментарій обробки fashion-фотографії

Рекомендовані джерела:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

Змістовий модуль 5. ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD

Тема 9. Технології та засоби формування trend-book. Структура та загальна характеристика типового trend-book. Типологія та класифікація базових одиниць trend-book. Огляд засобів та загальна характеристика технологій в розробці trend-book. Специфіка та особливості практичного використання trend-book в контексті діяльності фахівців із прогнозування моди.

Основні поняття: trend-book.

Рекомендовані джерела:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

Тема 10. Технології та засоби формування mudboard. Структура та загальна характеристика типового mudboard. Типологія та класифікація базових одиниць mudboard. Огляд засобів та загальна характеристика технологій в розробці mudboard. Специфіка та особливості практичного використання mudboard в контексті діяльності фахівців із прогнозування моди.

Основні поняття: mudboard.

Рекомендовані джерела:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

Змістовий модуль 6. FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ

Тема 11. Fashion-ілюстрація в індустрії моди. Fashion-ілюстрація як основа ідентифікація бренд. Ключові поняття та термінологія. Сфери застосування fashion-ілюстрації: колаборація з модними брендами, дизайнерами, глянцевими журналами і digital, оформлення книг, сайтів і, звичайно, створення реклами.

Основні поняття: fashion-ілюстрація

Рекомендовані джерела:

Основна: 1, 4, 5.

Додаткова: 9, 10, 14.

Тема 12. Інструментарій та засоби формування fashion-іллюстрації. Технології опрацювання ілюстративних зображень за допомогою цифрових технологій. Використання сучасних цифрових технологій для обробки векторних зображень в fashion-індустрії.

Основні поняття: інструментарій fashion-ілюстрації
Рекомендовані джерела:
Основна: 1, 4, 5.
Додаткова: 9, 10, 14.

Змістовий модуль 7. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ

Тема 13. Технології та засоби формування бренд-символіки Типологія та класифікація використання як базових одиниць рекламної символіки. Огляд засобів та сучасних тенденцій в розробці символіки бренду. Специфіка та особливості практичного використання символіки бренду в контексті діяльності фахівців із прогнозування моди.

Основні поняття: бренд-символіка
Рекомендовані джерела:
Основна: 1, 4, 5.
Додаткова: 9, 10, 14.

Тема 14. Ілюстрація в рекламній компанії бренду. Fashion-ілюстрація як засіб ідентифікації в рекламній стратегії бренду. Fashion-ілюстрація як засіб маркетингової стратегії просування бренду. Підготовка матеріалів для публічного використання. Принципи організації та налаштування рекламної компанії з використанням ілюстрації та символіки бренду. Створення зразків рекламної продукції в контексті стратегії просування бренду.

Основні поняття: рекламна компанія бренду, смеш.
Рекомендовані джерела:
Основна: 1, 4, 5.
Додаткова: 9, 10, 14.

6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ
6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Вид діяльності студента	Максимальна к-сть балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3		Модуль 4		Модуль 5		Модуль 6		Модуль 7	
		кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів	кількість одиниць	максимальна кількість балів
Відвідування лекцій	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
Відвідування на семінарських занятті	Не передбачено навчальним планом														
Відвідування на практичному занятті	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3
Робота на семінарському занятті	Не передбачено навчальним планом														
Робота на практичному занятті	10	2	20	2	20	2	20	3	30	3	30	3	30	3	30
Лабораторна робота (в тому числі допук, виконання, захист)	Не передбачено навчальним планом														
Виконання завдань для самостійної роботи	5	2	10	2	10	2	10	3	15	3	15	3	15	3	15
Виконання модульної роботи	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25	1	25
Виконання ІНДЗ	Не передбачено навчальним планом														
Максимальна кільк. балів за ЗМ:		-	59	-	59	-	59	-	74	-	74	-	74	-	74
Максимальна кількість балів:	177							296							
Розрахунок коефіцієнта:	177:100=1,77							296:60=4,93							
Екзамен:	-							40							

6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

З метою ґрунтовного вивчення дисципліни завдання самостійної роботи виконуються на комп'ютері студентом індивідуально у відповідному програмному забезпеченні по вивченій темі і здаються викладачеві вчасно, до проведення модульної контрольної роботи.

Перелік завдань для самостійної роботи

№	Завдання	Бали
Змістовий модуль 1. СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION-ІНДУСТРІЇ		
1	Скласти загальний перелік сучасних технологій та інструментарію для використання 3D технологій в fashion-індустрії.	5
2	Зробити порівняльну характеристику 3D технологій та інструментарію, які використовуються в fashion-індустрії. Оцінити переваги та недоліки сучасних 3D технологій, інструментарію та технічних засобів в fashion-індустрії.	5
Змістовий модуль 2. ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЇ		
1	Опанувати методи цифрового формотворення. Створити форми цифрового прототипу виробу.	5
2	Опанувати технології моделювання матеріалів. Змоделювати матеріали та освітлення цифрового прототипу виробу	5
Змістовий модуль 3. ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК		
1	Скласти загальний перелік сучасних технологій 3D візуалізації та 3D -друку. Зробити візуалізацію цифрового прототипу виробу.	5
2	Зробити порівняльну характеристику технологій 3D візуалізації та 3D-друку. Зробити підготовку до 3D-друку цифрового прототипу виробу	5
Змістовий модуль 4. ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ		
1	Скласти загальний перелік сучасних технологій та інструментарію для обробки фотографій. Зробити порівняльну характеристику технологій та інструментарію, які використовуються для підготовки fashion-фотографії. Оцінити переваги та недоліки сучасних технологій, інструментарію та технічних засобів обробки fashion-фотографії. Зробити тематичну підбірку fashion-фотографі для подальшої обробки.	5
2	Відредагувати портретну fashion-фотографію.	5
3	Відредагувати fashion-фотографію показу моделі на подіумі.	5
Змістовий модуль 5. ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD		
1	Скласти структуру trend-book. Скласти структуру mudboard.	5
2	Розробити пропозицію trend-book вибраного бренду.	5
3	Розробити пропозицію mudboard вибраного бренду.	5
Змістовий модуль 6. FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ		
1	Скласти загальний перелік сучасних технологій та інструментарію для створення ілюстрації. Зробити тематичну підбірку fashion-ілюстрацій для подальшої обробки.	5
2	Розробити ескізи символіки бренду (не менше трьох).	5
3	Розробити ескізи елементів fashion-ілюстрацій бренду (не менше трьох).	5
Змістовий модуль 7. ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ		
1	Зробити порівняльну характеристику технологій та інструментарію, які використовуються для підготовки fashion-ілюстрації. Оцінити переваги та недоліки сучасних технологій, інструментарію та технічних	5

	засобів обробки fashion-ілюстрації. Розробити смеш для реклами бренду.	
2	Розробити зразки постеру рекламної компанії.	5
3	Розробити зразки стоп-кадру телевізійної реклами та інтернет-банерів рекламної компанії бренду.	5

Критерії оцінювання самостійної роботи:

Оцінка	Критерії оцінювання
5	завдання для самостійної роботи виконані в повному обсязі, змістовно, обґрунтовано та виявлені ознаки креативності у розумінні і творчому використанні набутих знань та умінь.
4	завдання для самостійної роботи виконані в повному обсязі, змістовно, обґрунтовано та виявлені ознаки креативності у розумінні і творчому використанні набутих знань та умінь, проте у роботі студента наявні незначні помилки.
3	завдання для самостійної роботи виконані в повному обсязі, проте допущенні суттєві помилки у виконанні, але студент спроможний усунути їх із допомогою викладача.
2	завдання для самостійної роботи виконані не в повному обсязі, допущенні суттєві помилки у виконанні, при цьому студент спроможний усунути їх із допомогою викладача та вивчення матеріалу.
1	завдання для самостійної роботи виконані в обсязі менше половини, допущенні суттєві помилки у виконанні, при цьому студент спроможний усунути їх із допомогою викладача та вивчення матеріалу.
0	студент не виконав самостійної роботи, передбаченої навчальною програмою.

6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Модульний контроль здійснюється окремо у вигляді практичного творчого завдання за вивченою темою модуля. Виконання модульних контрольних робіт здійснюється самостійно кожним студентом і здається викладачеві у вигляді електронного документу проекту.

К-ть балів	Критерії оцінювання
21 – 25	• завдання виконані в зазначений термін і якісно (90% - 100% виконання усіх розділів модульної контрольної роботи);
16 – 20	• завдання виконані якісно з достатньо високим рівнем правильних дій (89% - 75% виконання усіх розділів модульної контрольної роботи), але з незначними недоліками;
10 – 15	• Завдання виконані якісно з середнім показником правильних дій (74% - 50% виконання всіх розділів модульної контрольної роботи);
6– 10	• завдання виконано в неповному обсязі, у процесі їх виконання виявлено чимало помилок (виконання 30% 50% усіх розділів модульної контрольної роботи);
1 – 5	• завдання не виконані або завдання курсу були виконані в неповному обсязі (виконання 30% усіх розділів модульної контрольної роботи).

6.4. Форми проведення семестрового контролю та критерії їх оцінювання

В 9 семестрі з дисципліни «Digital-технології в індустрії моди» навчальним планом передбачено підсумковий модульний контроль (залік), який виставляється, як сума балів за всі форми роботи протягом півріччя.

В 10 семестрі семестровий контроль з навчальної дисципліни «Digital-технології в індустрії моди» проводиться письмовій формі. Тематика, вимоги та критерії оцінювання семестрового контролю визначаються і затверджуються окремою програмою екзамену.

Екзамен складається:

1. **Із закритого тестування** (30 тестів), яке перевіряє знання з теоретичних основ дисципліни та максимально складає 30 балів (1 тест – 1 бал).
2. **Комплексного практичного завдання,** яке самостійно розроблялося студентом протягом вивчення дисципліни та надається в електронному вигляді та максимально складає 10 балів.

Оцінка за шкалою університету	Критерії оцінювання
32-40 балів	- студент виявляє глибокі знання теоретико-методологічних питань дисципліни і правильно відповідає на значну кількість тестових завдань (із 30-ти); - авторські ілюстрації до колекції оформлені на високому дизайнерському рівні, мають належну візуалізацію за законами композиції та колористичної гармонізації; чітко відповідає зазначеній темі; ілюстративний матеріал колекції підпорядкований логічно-концептуальному алгоритму теми.
33-35 балів	- студент виявляє хороші знання теоретико-методологічних питань дисципліни і правильно відповідає на значну кількість тестових завдань (із 30-ти); - авторські ілюстрації до колекції оформлені на високому дизайнерському рівні, можуть містити незначні недоліки та мають належну візуалізацію за законами композиції та колористичної гармонізації; чітко відповідає зазначеній темі; ілюстративний матеріал колекції підпорядкований логічно-концептуальному алгоритму теми.
30-32 балів	- студент виявляє достатні знання теоретико-методологічних питань дисципліни і правильно відповідає на частину тестових завдань (із 30-ти); - авторські ілюстрації до колекції оформлені на високому дизайнерському рівні, можуть містити недоліки та мають належну візуалізацію за законами композиції та колористичної гармонізації; чітко відповідає зазначеній темі; ілюстративний матеріал колекції підпорядкований логічно-концептуальному алгоритму теми.
24-29 балів	- студент виявляє задовільні знання теоретико-методологічних питань дисципліни і правильно відповідає на частину тестових завдань (із 30-ти); - авторські ілюстрації до колекції оформлені на невисокому дизайнерському рівні, можуть містити недоліки або виконані не в повному об’ємі, мають належну візуалізацію за законами композиції

	та колористичної гармонізації; чітко відповідає зазначеній темі; ілюстративний матеріал колекції підпорядкований логічно-концептуальному алгоритму теми.
0-23 балів	- студент виявляє недостатні знання теоретико-методологічних питань дисципліни і правильно відповідає на малу кількість тестових завдань (із 30-ти); - авторські ілюстрації до колекції оформлені на низькому рівні, можуть містити недоліки або виконані не в повному об'ємі, мають належну візуалізацію за законами композиції та колористичної гармонізації; чітко відповідає зазначеній темі; ілюстративний матеріал колекції підпорядкований логічно-концептуальному алгоритму теми.

6.5. Орієнтований перелік питань для семестрового контролю

1. Особливість використання тривимірної комп'ютерної графіки індустрії моди.
2. Основні етапи створення проекту та етапи створення комп'ютерної моделі проекту.
3. Налаштування робочого простору програми.
4. Основні операції, що виконуються над об'єктами трьохвимірного простору.
5. Формотворення на основі кривих.
6. Формотворення методом полігонального моделювання
7. Моделювання цифрових матеріалів.
8. Особливості використання текстур в цифрових матеріалах.
9. Візуалізація цифрового прототипу.
10. Налаштування «чорнової» та «чистової» візуалізації
11. Сучасні технології 3D-друку.
12. Технології та інструментарій для обробки fashion-фотографій.
13. Особливості формування trend-book.
14. Особливості формування mudboard.
15. Види fashion-ілюстрацій.
16. Технології та інструментарій формування fashion-ілюстрацій.
17. Особливості сучасних технічних засобів обробки fashion-ілюстрації.
18. Fashion-ілюстрація як засіб ідентифікації бренду.

6.6. Шкала відповідності оцінок

Рейтингова оцінка	Оцінка за стобальною шкалою	Значення оцінки
A	90-100 балів	**Відмінно** – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками.
B	82-89 балів	**Дуже добре** – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок.

C	75-81 балів	**Добре** – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок
D	69-74 балів	**Задовільно** – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності.
E	60-68 балів	**Достатньо** – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)
FX	35-59 балів	**Незадовільно з можливістю повторного складання** – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання
F	1-34 балів	**Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу** – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «DIGITAL-ТЕХНОЛОГІЇ В ІНДУСТРІЇ МОДИ»

Модулі	Змістовий модуль 1		Змістовий модуль 2		Змістовий модуль 3		Змістовий модуль 4		Змістовий модуль 5		Змістовий модуль 6		Змістовий модуль 7	
Назва модуля	**СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В FASHION-ІНДУСТРІЇ**		**ІНСТРУМЕНТАРІЙ 3D ТЕХНОЛОГІЙ**		**ВІЗУАЛІЗАЦІЯ та 3D-ДРУК**		**ОБРОБКА FASHION-ФОТОГРАФІЇ**		**ФОРМУВАННЯ TREND-BOOK та MUDBOARD**		**FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ**		**ТЕХНОЛОГІЇ ТА ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ІЛЮСТРАЦІЇ БРЕНДУ**	
Бали за модуль	**59**		**59**		**59**		**74**		**74**		**74**		**74**	
Лекції	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Теми лекцій	3D технології в fashion-індустрії. Основні поняття та визначення (1 б. за відвід.)	Операції управління 3D контентом (1 б. за відвід.)	Методи цифрового формотворення (1 б. за відвід.)	Цифрові технології моделювання матеріалів (1 б. за відвід.)	Технології візуалізації (1 б. за відвід.)	Технології адитивного виробництва (1 б. за відвід.)	Fashion-фотографія в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відвід.)		Технології та засоби формування trend-book (1 б. за відвід.)		Fashion-ілюстрація в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відвід.)		Технології та засоби формування бренд-символіки (1 б. за відвід.)	
Практичні заняття	Інтерфейс 3DStudio MAX (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Операції управління 3D контентом (1 б. за відвід. 10 –за роботу на пр.)	Методи цифрового формотворення (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Цифрові технології моделювання матеріалів (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Технології візуалізації (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Технології адитивного виробництва (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Fashion-фотографія в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Інструментарій та засоби формування fashion-фотографії (2 б. за відвід. 20 за роботу на пр.)	Технології та засоби формування trend-book (2 б. за відвід. 20 – за роботу на пр.)	Технології та засоби формування mudboard (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Fashion-ілюстрація в індустрії моди. Основні поняття та визначення (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Інструментарій та засоби формування fashion-ілюстрації (2 б. за відвід. 20 – за роботу на пр.)	Технології та засоби формування бренд-символіки (1 б. за відвід. 10 – за роботу на пр.)	Ілюстрація в рекламній компанії бренду (2 б. за відвід. 20 – за роботу на пр.)
Самост. робота	5	5	5	5	5	5	5	10	10	5	5	10	5	10
Поточн. контр.	Модульна контрольна робота 1 (25 балів)		Модульна контрольна робота 2 (25 балів)		Модульна контрольна робота 3 (25 балів)		Модульна контрольна робота 4 (25 балів)		Модульна контрольна робота 5 (25 балів)		Модульна контрольна робота 6 (25 балів)		Модульна контрольна робота 7 (25 балів)	
Підсум. рейт. бал	**177 (177:100=1,77)**						**296 (296:60=4,93)**							
Підсум контр	**Залік**						**Екзамен (40 балів)**							

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основна

1. Делла-Росса Р. Adobe Photoshop CS2 для художников. / Р. Делла-Росса, А. Делла-Росса, И.Делла-Росса. БХВ-Петербург, 2005.
2. Иванов В.П., Трехмерная компьютерная графика / В.П. Иванов, А.С. Батраков. Под ред. Г.М. Полищука. М.: Радио и связь, 1995. 224 с.
3. Кротова А.Ю. 3ds Max 2009 для начинающих. / А.Ю. Кротова - СПб.: БХВ-Петербург, 2009. - 352 с.
4. О'Куин Донни. Допечатная подготовка. Руководство дизайнера / Донни О'Куин: Пер. с англ. М.: Вильямс, 2003.
5. Пономаренко С. Photoshop. СПб.,1996.
6. Стиренко А.С. 3ds Max 2009/3ds Max Design 2009. Самоучитель. М.: ДМК Пресс, 2008. 544 с.
7. Флеминг Б. Фотореализм. Профессиональные приемы работы. Пер. с англ. М.: ДМК, 2000. 384 с.

Додаткова

8. Eggert Enrico. Architectural Rendering with 3ds Max and V-Ray Photorealistic Visualization. / Markus Kuhlo, Enrico Eggert. Focal Press publications 2010.
9. Seegmiller. Mastering Digital 2D and 3D Art. / Les Pardew Don Seegmiller. Thomson Course Technology PTR, 2005.
10. Todd Daniele Poly-Modeling with 3ds Max Thinking Outside of the Box. Focal Press publications, 2009.
11. Маров М. Н. 3ds max. Реальная анимация и виртуальная реальность (+CD). СПб.: Питер, 2005. 415 с.
12. Робертс С. Анимация 3d-персонажей / Стив Робертс; пер. с англ. Г.П.Ковалева. М.: НТ Пресс, 2006. 264 с.
13. Рябцев Д. Дизайн помещений и интерьеров в 3ds Max 2009. Дизайн помещений и интерьеров. СПб.: Питер, 2009. 512 с.
14. Тайц А. Эффективнаяробота с Photoshop. СПб, 2001

15. Інформаційні ресурси

1. www.3ddd.ru
2. www.3dcenter.ru