

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.06.2025 14:36:49
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad20ee9f9c1a

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровая антропометрия, аватар и виртуальная примерка

Уровень образования	Бакалавриат
Направление подготовки	29.03.01 Технология изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Технологии цифрового производства швейных изделий Технологии цифрового производства изделий из кожи Технологии кожи и меха Сервис технологического оборудования
Направление подготовки	29.03.02 Технологии и проектирование текстильных изделий
Направленность (профиль)	Цифровая экспертиза и товароведение непродовольственных товаров Проектирование и художественное оформление текстильных изделий Инновационные текстильные технологии Искусство узорного ткачества
Направление подготовки	29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства
Направленность (профиль)	Технология, дизайн и экобрендинг упаковки
Направление подготовки	29.03.05 Конструирование изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Конструирование и цифровое моделирование одежды Художественное моделирование и цифровое проектирование изделий из кожи
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Цифровая антропометрия, аватар и виртуальная примерка» изучается в седьмом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

- 1.1. Форма промежуточной аттестации - зачет.
- 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Цифровая антропометрия, аватар и виртуальная примерка» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (Майнор 3).

- 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Цифровая антропометрия, аватар и виртуальная примерка» являются:

- изучение основных понятий процесса получения исходной информации о форме поверхности фигур;
- изучение существующих способов получения трехмерной модели тела человека с помощью стационарных и мобильных сканеров
- изучение основных программных мобильных приложений для получения сканированной модели тела человека;

- формирование знаний о способах определения размерных признаков тела человека в виртуальной среде;
 - изучение современных нормативных документов, регламентирующих проведение измерений фигуры человека в виртуальной и реальной среде;
 - изучение способов создания виртуального аватара на уровне физиологического, психологического и физического подобия;
 - изучение инструментов проектирования и моделирования конструкций разных ассортиментных групп в виртуальной среде;
 - формирование знаний о существующих видах виртуальной примерки основанных на методах фотограмметрии, AR и VR технологиях и применении искусственного интеллекта
 - формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
 - формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.
- Результатом обучения по дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ДПК-4 Способен обоснованно выбирать и применять на практике цифровые технологии для организации проектных и производственных процессов и реализации готовой продукции предприятий легкой промышленности	ИД-ДПК-4.3 Выбор оптимального способа решения поставленных задач рамках организации проектных и производственных процессов, а также реализации готовой продукции, поиск альтернативных вариантов для достижения намеченных результатов	- анализирует работу виртуальных магазинов одежды, обуви, аксессуаров с точки зрения взаимодействия с потребителями; - самостоятельно анализирует и устанавливает закономерности взаимосвязи производителей и потребителей при проведении онлайн примерки женской, мужской и детской одежды, обуви, аксессуаров; - анализирует и предлагает методы организации виртуальных магазинов одежды, обуви, аксессуаров; – предлагает пути развития виртуальных магазинов одежды, обуви, аксессуаров с учетом современного технического прогресса.
	ИД-ДПК-4.4 Представление и визуализация результатов планируемых проектных и производственных процессов с использованием цифровых технологий, предложение возможности их использования и/или совершенствования в соответствии с запланированными результатами	

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	96	час.
---------------------------	---	------	----	------