



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн середовища	Рівень вищої освіти	другий (магістерський)
Кафедра	Дизайн тканин та одягу	Рік навчання	1
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	вибіркова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	1

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ІНДУСТРІЇ МОДИ

Семестр 1 (осінь 2023)

Викладач	Гурдіна Владислава Василівна, канд. мистецтвознавства, доцент
E-mail	gurdina.vladyslava@ksada.org
Заняття	за розкладом
Консультації	за домовленістю
Адреса	к. 317, поверх 3, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+380675715032

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є листування у Telegram (+380675715032) і тільки у робочі дні та робочий час. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною під час занять або консультацій здійснюється у визначений час (за домовленістю). За умов дистанційних занять використовується програма Google Meet. Посилання на заняття у Classroom. Акаунт студента у Telegram та Google Meet бажано має бути названий справжнім ім'ям та прізвищем студента.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Рекомендованою передумовою для вивчення дисципліни «Інноваційні технології в індустрії моди» є комплекс знань, набутих студентами під час навчання за ОПП «Дизайн одягу (взуття)», зокрема, з дисциплін «Комп'ютерні технології», «Проектування», «Основи 3Д моделювання», «Історія дизайну (за спец.)».

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Усі основні та додаткові навчальні матеріали можна переглянути у загальному чаті групи в Telegram.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю демонстрації тематичних презентацій і виходу до мережі Інтернет. Програми, необхідні для виконання завдань: Microsoft Word, PowerPoint 2010/2016, додатки Chat GPT, Discord, Midjourney AI, Leonardo AI.

МЕТА І ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою курсу є ознайомлення із поняттям «інновації», яке засновано на застосуванні досягнень науки і передового досвіду, що забезпечує підвищення ефективності виробничої системи і якості дизайн-продукції. В лекційній частині курсу детально характеризуються інновації в індустрії моди, серед яких: бізнес-інновації; інноваційні продукти – текстильні матеріали, технології їх виготовлення та надання їм особливих якостей; способи опорядження, зокрема, в контексті екологічного дизайну та сталої моди; технології виготовлення, обумовлені процесами комп'ютеризації, віртуалізації, технологіями 3D моделювання.

Завданнями дисципліни є: аналіз інновацій в модній індустрії, вивчення інноваційних брендів та компаній, їх стратегій; розробка інноваційного дизайн-проекту з врахуванням нових текстильних матеріалів, технологій виготовлення та екологічних аспектів, публікація наукових статей та участь в конференціях. Завдання сприятимуть розвитку аналітичних та креативних навичок студентів, а також допоможуть їм краще зрозуміти роль інновацій у розвитку модної індустрії.

Дисципліна забезпечує набуття та закріплення наступних компетентностей:

ПК – Здатність розв'язувати комплексні завдання і проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується невизначеністю умов і вимог;

ЗК1 - Здатність генерувати нові ідеї (креативність);

ЗК2 - Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми;

ЗК3 - Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності);

ЗК4 - Здатність працювати в міжнародному контексті;

ЗК5 - Здатність розробляти та керувати проектами;

ЗК6 - Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.

Спеціальні (фахові предметні) компетентності:

ФК3 - Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв;

СК7 - Здатність застосовувати засоби спеціального рисунку та живопису (за спеціалізаціями), а також методики використання апаратних і програмних засобів комп'ютерних технологій;

СК8 - Здатність вести ефективну економічну діяльність у сфері дизайну.

Серед програмних результатів навчання, на які зорієнтована дисципліна, наступні:

ПРН2 - Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми;

ПРН3 - Обирати певну модель поведінки при спілкуванні з представниками інших професійних груп різного рівня;

ПРН7 - Критично осмислювати теорії, принципи, методи та поняття з різних предметних галузей для розв'язання завдань і проблем у галузі дизайну;

ПРН10 - Критично опрацьовувати художньо-проектний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю;

ПРН12 - Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності; застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності;

ПРН14 - Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалами (за спеціалізаціями);

ПРН18 - Планувати професійну діяльність у сфері дизайну відповідно до потреб і запитів суспільства та ринку: провадити підприємницьку діяльність у сфері дизайну.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни - ознайомлення з сучасними тенденціями розвитку та новими технологіями у модній індустрії.

Дисципліна вивчається в першому семестрі 1-го курсу (4 кредитів ECTS, 120 навчальних години, в тому числі 30 годин — аудиторні лекційні та практичні заняття та 90 годин — самостійна робота студентів). Всього курс має 2 модулі:

перший – теоретичний, охоплює 7 тем;

другий – практичний, включає виконання конкретного завдання.

Осіній семестр: 30 годин: 16 — лекції, 14 — практичні, 90 — самостійні.

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 1.

Тема 1. Вступ до інновацій у модній індустрії: визначення, цілі, вплив.

Тема 2. Дизайн одягу в контексті екологічних проблем.

Тема 3. Соціальна відповідальність у модній індустрії: інноваційні підходи до етичного та екологічного дизайну та виробництва.

Тема 4. Інновації у виробництві одягу. Технологічні інновації в текстильній галузі: нові матеріали та їх властивості.

Тема 5. Інтелектуальний одяг: електроніка та інтерактивність в модних виробках. Інновації у дизайні одягу для специфічних груп споживачів: модний одяг для людей з обмеженими можливостями та інклюзивний дизайн.

Тема 6. Бізнес-інновації. Революція у retail: технології інтерактивного шопінгу та використання даних клієнтів. Інновації у маркетингу модних брендів: використання віртуальної реальності та розширеної реальності для просування продуктів.

Тема 7. Цифрові технології в дизайні одягу: 3D моделювання та віртуалізація. Використання інновацій у модних шоу та подіях: перетворення традиційних форматів за допомогою технологій.

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ 2.

Тема 8. Штучний інтелект як помічник дизайнера в створенні проєкту.

8.1 Знайомство з чатом GPT та його можливостями, розробка концепції проєкту

8.2 Створення мудборду проєкту

8.3 Знайомство з шнучним інтелектом Midjourney та Leonardo

8.4 Втілення у життя проєкту за допомогою штучного інтелекту

8.5 Оформлення результатів виконаних робіт.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми дисципліни Інноваційні технології в індустрії моди розкриваються шляхом лекційних та практичних занять. Самостійна робота здобувача спрямована на закріплення лекційного матеріалу і виконання практичних завдань.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Під час проведення викладачем лекцій та пояснення завдання он-лайн, необхідно вимкнути мікрофони. За необхідності студент має просити дозволу зробити перерву. У разі неможливості проведення занять за розкладом з вагомих причин, викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю з групою студентів. Вітається авторська інтерпретація теми заняття, якщо вона аргументована та студент може довести свою точку зору.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Пропускати заняття без поважних причин недопустимо (причини пропуску мають бути підтверджені). Запізнення на заняття не вітаються. В разі пропуску студентом окремих тем дисципліни, він повинен опрацювати їх самостійно показати викладачу конспект за темою та відповісти на ключові питання.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю чи виконання практичних завдань виявлено плагіат, студент втрачає право отримати бали за тему. У підсумку він отримує тільки ті бали, що були зараховані попередньо.

Корисні посилання:

<https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>;

<https://saiup.org.ua/novyny/akadem-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Тиждень	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	2	3	4	5	6	7
За ро зкл адо м	1	лекція	Тема 1. Вступ до інновацій у модній індустрії: визначення, цілі, вплив.	2		
	2	лекція	Тема 2. Дизайн одягу в контексті екологічних проблем.	2		
	3	лекція	Тема 3. Соціальна відповідальність у модній індустрії: інноваційні підходи до етичного та екологічного дизайну та виробництва.	2		
	4	лекція	Тема 4. Інновації у виробництві одягу. Технологічні інновації в текстильній галузі: нові матеріали та їх властивості.	2		
	5	лекція	Тема 5. Інтелектуальний одяг: електроніка та інтерактивність в модних виробках. Інновації у дизайні одягу для специфічних груп споживачів: модний одяг для людей з обмеженими можливостями та інклюзивний дизайн.	2		

6	лекція	Тема 6. Бізнес-інновації. Революція у retail: технології інтерактивного шопінгу та використання даних клієнтів. Інновації у маркетингу модних брендів: використання віртуальної реальності та розширеної реальності для просування продуктів.	2		
7	лекція	Тема 7. Цифрові технології в дизайні одягу: 3D моделювання та віртуалізація. Використання інновацій у модних шоу та подіях: перетворення традиційних форматів за допомогою технологій.	2	Написання тез конференції	
8	лекція	Тема 8. Штучний інтелект, як помічник дизайнера в створенні проекту.	2		
9	практика		2	Знайомство з чатом GPT та його можливостями, розробка концепції проекту	
10	практика		2	Створення мудборду проекту	
11	практика		2	Знайомство з штучним інтелектом Midjourney та Leonardo	
12-14	практика		6	Втілення у життя проекту за допомогою штучного інтелекту	
15	практика		2	Оформлення завдання	

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема	Форма звітності	Бали
1-7	Поточний контроль	24-40
8	Виконання практичних завдань	36-50
	Залік	0-10
	Всього балів	100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЮ

БАЛИ			КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ
	0-40	0-60	
A	36-40	54-60	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Активно проявляв себе на заняттях. В презентованій роботі є авторський креативний підхід. Робота виконана та презентована якісно та оригінально, відповідаючи всім вимогам
B	33-35	49-53	Студент повністю оволодів дисципліною, в повному обсязі виконав практичну роботу, але в процесі виконання допустив декілька незначних помилок, що можуть стосуватися самої роботи або її презентації
C	30-32	44-48	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу, але припустився грубих помилок завданнях, є проблеми з якістю роботи
D	26-29	38-43	Студент не в повному обсязі оволодів дисципліною, робота виконана із значними помилками, неточностями, грубо оформлена
E	24-25	36-37	Студент не в повному обсязі оволодів дисципліною, робота виконана із значними помилками, оформлення виконано неякісно
	0	0	Пропуск поточного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є залік. Підсумкова оцінка також включає оцінювання рубіжних етапів контролю знань у формі поточних перевірок процесу самостійної роботи. Для тих студентів, які бажають покращити результат, передбачені додаткові індивідуальні завдання за темами дисципліни а також участь у конференціях, наукових та професійних конкурсах тощо (максимум 10 балів).

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою Для екзаменаційного перегляду
90-100	A	відмінно
82-89	B	добре
75-81	C	
64-74	D	задовільно
60-63	E	
35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

На заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела з кожної окремої теми.

Основна література

1. Використання штучного інтелекту в освіті: ChatGPT і більше: збірник матеріалів круглого столу, 14 червня 2023 року, Україна / Відповід. за вип.: А. Яцишин. – Київ: УкрІНТЕІ., 2023. – 53 с.
2. Гахова А.Ю. Дизайн екологічного одягу: генеза, концепції, новації. дис. ... канд. мист. : 17.00.07 / Харк. держ. акад. дизайну і мистец. Харків,, 2021.
3. Єременко І. І. Проектно-художня структура костюма в сучасному дизайні : дис. ... канд. мист. : 17.00.07 / Харк. держ. акад. дизайну і мистец. Харків, 2014. 200 с.
4. Лагода О.М. Художньо-образні особливості костюма в дизайні одягу кінця ХХ - початку ХХІ століття : дис. ... канд. мист.: 17.00.07 / Харківська держ. академія дизайну і мистецтв. Харків, 2007. 275 арк. — Бібліогр.: арк. 166-182.
5. Лосева М. Теорія моди. Концепції і практики. Харків: Юнісофт, 2021 — 176 с.
6. Чупріна Н.В. Система моди ХХ – початку ХХІ століття: проектні практики та чинники функціонування (європейський та український контексти) : монографія. Київ : КНУТД, 2019. 475 с.
7. Щербань Л.О., Костогриз Ю.О., Керсновська В.В., Кривенька Н.В., Іваницька В.О. Інноваційні технології дизайн-проекування сучасного одягу: технології і дизайн. Технічна естетика, дизайн та ергономіка. Київський національний університет технологій та дизайну, 2018. № 1 (26).
8. Genova A., Moriwaki K. Fashion and Technology: A Guide to Materials and Applications. Fairchild Books, 2016. 256 p.
9. Encyclopedia of clothing and fashion. Volume 1-3 / Valerie Steele, Editor in Chef. – Detroit – London: THOMSON Gale, 2005 – v.1 – 456 p., v.2 – 470 p., v.3 – 562 p.
10. Lahoda O., Tokar M., Hurdina V., Bondarenko B., Ieremenko I. Ecodesign and initiatives of sustainable development in the dimension of passion of artistic and design creativity. Amazonia Investiga, 12(65), 212-218. <https://doi.org/10.34069/AI/2023.65.05.20>
11. Menkes S. Fashion Designers A-Z, Updated Edition. NY: TASCHEM, 2020. - 720 p.
12. Thomas D. Fashionopolis: The Price of Fast Fashion and the Future of Clothes. Penguin Press , 2019. 320 p.

Допоміжна література

1. Альянова Н. О., кер. Гурдіна В. В. Взаємовплив модної індустрії та віртуальної реальності. І студентська науково-практична конференція «Сучасний мистецький дискурс очима молодих науковців». Харків: ХДАДМ, 2023.
2. Гурдіна В., Варич Є. Екологічні інновації в дизайні одягу. V Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми сучасного дизайну». Київ: КНУТД, 2023. с. 188-190.
3. Гурдіна В., Кочура К. Субкультура геймерів та її вплив на індустрію моди. V Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми сучасного дизайну». Київ: КНУТД, 2023. с. 328-331.
4. Гурдіна В.В., Пасічник В.О. Інклюзія в фешн індустрії – мода для всіх. М-ли МНПК «60 років Харківської вищої школи дизайну» Харків: ХДАДМ, 2022. с. 17-18
5. Гурдіна В., Удовика Є.Д. Органічні матеріали в експериментальних екологічних проєктах дизайнерів одягу. Міжнародна науково практична конференція: Тенденції розвитку дизайну, дизайн-освіти та мистецтвознавства. Київ: Арт академія сучасного мистецтва, 2023. с.203-205.

6. Єременко І. І., Гахова А. Ю. Тенденції сталої моди в дизайні одягу. Теоретичні та практичні аспекти розвитку науки та освіти (частина І): м-ли ІІІ Міжнародної науково-практичної конференції. Львів : Львівський науковий форум, 2021. – 56 с.
7. Косяк І., Дьолог О. Інноваційні технології в сучасних матеріалах та дизайні одягу. ІV-а Міжнародна науково-практична онлайн-інтернет конференція «Проблеми та інновації в природничо-математичній, технологічній і професійній освіті». 2017.
8. Agins T. The End of Fashion: How Marketing Changed the Clothing Business Forever. William Morrow Paperbacks, 2000. 352 p.
9. Alforova Z., Lahoda O., Hurdina V., Lytvyniuk, L., & Kupchuk, R. (2022). Analysis of modern approaches to the application of 3D technologies in architecture and design. Amazonia Investiga. 11(52), P. 105-114. (doi:10.34069/AI/2022.52.04.11). ISSN 2322-6307.
10. Bertola P., Teunissen J. Fashion 4.0. Innovating fashion industry through digital transformation. Research Journal of Textile and Apparel DOI:10.1108/RJTA-03-2018-0023. 2018.

Допоміжні ресурси

1. Chat GPT
2. Discord
3. Midjourney AI
4. Leonardo AI