#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА
НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ



СОВРЕМЕННЫЙ ФОРМАТ ПЕЧАТНОГО ИЗДАНИЯ

Креативные индустрии – взгляд в будущее

Абоян Михаил Грачикович
Сызранский колледж искусств и культуры имени О. Н. Носцовой

Агафонова Ангелина Викторовна
Сызранский колледж искусств и культуры имени О. Н. Носцовой

2026 г.

ИДЕЯ ПРОЕКТА

Идея проекта заключается в объединении печатного модного журнала и технологий дополненной реальности.

Читатель может навести камеру специального приложения на фотографию в журнале и увидеть, как на модели меняются элементы одежды. Это позволяет демонстрировать разные варианты одной сезонной коллекции прямо на страницах печатного издания.



#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Актуальность данного исследования заключается в том, что современная мода, ориентируясь на вкусы потребителя и современную философию костюма, разрабатывает новые способы привлечения внимания и формирования образа, который становится значимым для потребителя и способствует его интересу к модному дому или представляемой им марке одежды. Современные технологии открывают новые возможности для представления моды и одежды. При этом печатные журналы сохраняют свою ценность как источник визуальной информации и средство знакомства с коллекциями брендов.

Проект предлагает новый способ взаимодействия с печатным изданием, объединяя привычный формат журнала с интерактивным цифровым содержанием. Это помогает привлечь внимание аудитории и сделать знакомство с одеждой более интересным.

#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА

- Проект представляет собой мужской модный журнал, посвящённый сезонной коллекции одежды.
- На страницах размещены фотографии моделей, демонстрирующих футболки, рубашки, шорты и другие элементы коллекции, а также текстовые описания представленных вещей.
- При наведении камеры специального приложения на страницу запускается дополненная реальность: одежда на фотографии модели начинает меняться на другие варианты из коллекции. Например, футболка может менять цвет и фасон, а шорты — заменяться другой моделью.
- Таким образом, одна фотография позволяет продемонстрировать несколько вариантов одежды без размещения дополнительных снимков на странице.

#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

ЗНАЧИМОСТЬ ПРОЕКТА

- Проект расширяет возможности печатного модного журнала и предлагает новый способ демонстрации одежды.
- **Для читателей:** возможность интерактивно изучать коллекцию и рассматривать разные варианты образов.
- **Для брендов одежды:** дополнительный способ презентации коллекций и привлечения внимания к продукции.
- **Для печатных изданий:** возможность объединить традиционный дизайн с цифровыми технологиями и создать более современный формат взаимодействия с аудиторией.

#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ПРОЕКТА*

Проект обладает предпринимательским потенциалом, поскольку может использоваться брендами одежды и магазинами как дополнительный инструмент рекламы и продвижения сезонных коллекций.

- **Больше товаров на одной странице.** Дополненная реальность позволяет показать несколько вариантов одежды на одной фотографии, сокращая необходимость размещать отдельный снимок для каждого образа.
- **Отличие от обычной рекламы.** Интерактивный формат помогает выделить бренд среди других рекламных материалов и привлечь внимание аудитории.
- **Совмещение каталога и рекламы.** Журнал одновременно знакомит читателя с коллекцией, демонстрирует товары и содержит информацию о бренде.
- **Возможность сотрудничества с разными брендами.** Компании могут оплачивать размещение своих коллекций, рекламных материалов и специальных выпусков журнала.

* - обязательный слайд для проектов трека «Креативные индустрии – взгляд в будущее»

#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ С ПОМОЩЬЮ AR ТЕХНОЛОГИИ

Главная особенность проекта — возможность изменять внешний вид одежды на фотографии модели с помощью дополненной реальности. Пользователь может увидеть несколько вариантов футболок, рубашек и шорт из одной коллекции, не перелистывая дополнительные страницы с фотографиями. Интерактивная технология дополняет печатный материал и позволяет представить коллекцию более наглядно.



#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

КАК РАБОТАЕТ ПРОЕКТ

Взаимодействие с журналом состоит из нескольких этапов:

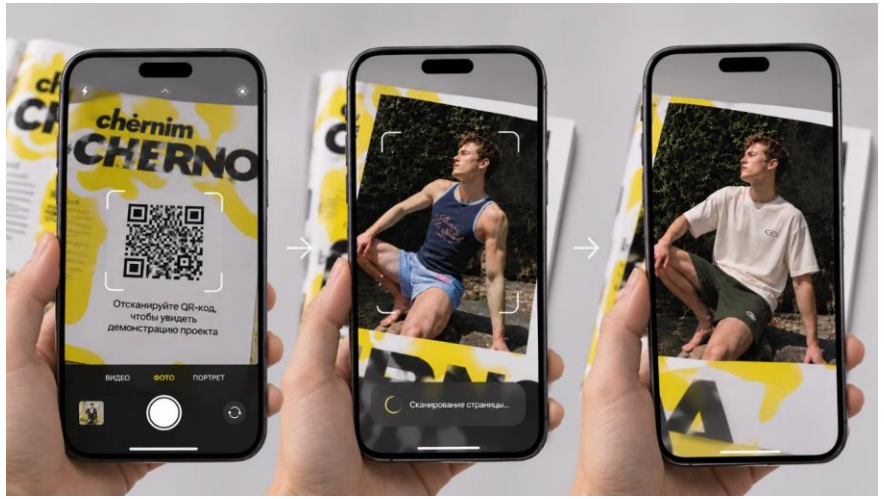
1. Подготовка приложения.
Если у читателя ещё нет специального приложения Web-AR.Studio, ему необходимо скачать и установить его на смартфон. Если приложение уже установлено, этот этап можно пропустить.

2. Сканирование страницы.
Читатель запускает Web-AR.Studio и наводит камеру смартфона на фотографию модели в журнале.

3. Распознавание изображения.
Приложение сканирует и распознаёт страницу журнала, после чего запускает дополненную реальность.

4. Изменение одежды.
На фотографии модели начинают меняться элементы одежды: футболки, рубашки и шорты заменяются другими вариантами из той же сезонной коллекции.

Визуализация







#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

СРАВНЕНИЕ ФОРМАТОВ МОДНОГО ЖУРНАЛА



ОФОРМЛЕНИЕ ВЕРСТКИ ЖУРНАЛА





#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

#ДВИЖ_ИН_САМ
ВЫСТАВКА
НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

СОВРЕМЕННЫЙ ФОРМАТ ПЕЧАТНОГО ИЗДАНИЯ

Креативные индустрии – взгляд в будущее

Абоян Михаил Грачикович
Сызранский колледж искусств и культуры имени О. Н. Носцовой

Агафонова Ангелина Викторовна
Сызранский колледж искусств и культуры имени О. Н. Носцовой

2026 г.