



Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»  
Программа дисциплины «Технологии 2» для направления  
54.04.01 «Дизайн» подготовки магистра

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
"Национальный исследовательский университет  
"Высшая школа экономики"**

Школа дизайна  
факультета коммуникаций, медиа и дизайна

**Рабочая программа дисциплины  
«Технологии 2»**

для образовательной программы «Мода»  
направления подготовки 54.04.01 «Дизайн»  
уровень магистр

Разработчик(и) программы

Канкулов А.Ж.

Одобрена на заседании Школы дизайна  
«30» августа 2017 г.

Утверждена объединенным Академическим советом образовательных  
программ бакалавриата «Дизайн», программ магистратуры «Дизайн», «Мода»  
и «Мода»

«31» августа 2017 г., № протокола 1

Москва, 2017

*Настоящая программа не может быть использована другими подразделениями университета и другими вузами без разрешения подразделения-разработчика программы.*



## 1 Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает требования к образовательным результатам и результатам обучения студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа предназначена для преподавателей, ведущих дисциплину «Технологии 2», учебных ассистентов и студентов направления подготовки 54.04.01 «Дизайн», обучающихся по образовательной программе «Мода».

Программа учебной дисциплины разработана в соответствии с:

- Образовательным стандартом НИУ ВШЭ

<https://www.hse.ru/data/2016/07/11/1321444638/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B0%D1%80%D1%82%20%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0%2054.04.01%20%D0%94%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD.pdf>;

- Образовательной программой «Мода» направления подготовки 54.04.01 «Дизайн».
- Объединенным учебным планом университета по образовательной программе магистратуры «Мода», утвержденным в 2017г.

## 1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Технологии 2» предназначена для формирования у студентов профессиональных компетенций при работе со специальными компьютерными программами.

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В процессе освоения дисциплины студент осваивает следующие компетенции:

Компетенция	Код по ФГОС/НИУ	Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата)	Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции
Способен учиться, приобретать новые знания, умения, в том числе в области, отличной от профессиональной	УК-1	Знает особенности развития дизайн-процессов, способен трансформировать модели профессиональной деятельности для достижения результата во внепрофессиональных областях	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен применять профессиональные знания и умения на практике	УК-2	Знает особенности создания дизайнерского продукта, способен связать воедино разнообразные разделы технологического процесса	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен решать проблемы в профессиональной деятельности на основе анализа и синтеза	УК-4	Применяет различные методы работы с информацией для достижения необходимого результата	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен работать с информацией: находить, оценивать и использовать информацию из различных источников, необходимую	УК-6	Применяет различные методы работы с информацией для достижения необходимого результата	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов



Компетенция	Код по ФГОС/НИУ	Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата)	Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции
для решения научных и профессиональных задач (в том числе на основе системного подхода)			
Способен вести исследовательскую деятельность, включая анализ проблем, постановку целей и задач, выделение объекта и предмета исследования, выбор способа и методов исследования, а также оценку его качества	УК-7	Знает методологию ведения проектных, предпроектных и иных творческих и аналитических исследований, умеет применять данные методики в профессиональной деятельности	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к постановке творческих задач и их решению	ПК-1	Знает особенности производства и использования материала, умеет применять материал при создании дизайн-продукта	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к самостоятельному созданию художественного образа	ПК-2	Знает особенности зрительского восприятия материала и способен использовать данные особенности при создании дизайн-продукта	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к разработке проектной идеи и планированию этапов ее реализации	ПК-6	Знает этапы производства материала и умеет планировать данное производство	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен к участию в образовательном процессе, выборе образовательных технологий и оценке результата образовательного процесса в области дизайна	ПК-17	Знает особенности обучения технологическому процессу в области производства дизайн-проекта, способен ретранслировать полученные знания	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов
Способен при организации профессиональной деятельности к профилактике производственного травматизма, профессиональных заболеваний, к предотвращению экологических нарушений	ПК-18	Знает особенности влияния технологического процесса на людей/экологию, способен планировать и производить деятельность по производству дизайн-продукта сводя подобные риски к минимуму	практическая форма обучения, самостоятельная работа студентов

### 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина относится к профессиональной части проектной линии образования и является дисциплиной по выбору.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- История и теория дизайна
- Креативное проектирование
- Арт-практика



Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- знать специфику процесса проектирования;
- уметь вести аналитическую деятельность;

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Специальное проектирование

#### 4. Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела	Всего часов	Аудиторные часы			Самостоятельная работа
			Лекции	Семинары	Практические занятия	
Раздел 1. Технологии 2						
1	Тема 1. Технологии 2. Конструктивное моделирование: детали и акценты	76			42	34
2	Тема 2. Технологии 2. Конструктивное моделирование: декор	76			42	34
	<b>Итого:</b>	152			84	68

#### 5. Формы контроля знаний студентов

Тип контроля	Форма контроля					Параметры
		1	2	3	4	
Текущий	Домашнее задание			*	*	Просмотр выполненных заданий по пройденным темам.
Промежуточный	Экзамен					
Итоговый	Экзамен			*	*	Просмотр выполненных работ

##### 5.1. Критерии оценки знаний, навыков

**Домашнее задание.** Создание материалов по темам занятий.

**Экзамен.** Экзамен проводится в форме просмотра выполненных проектов.

Оценки по всем формам текущего контроля выставляются по 10-ти балльной шкале.

##### 5.2 Порядок формирования оценок по дисциплине

Итоговая оценка по дисциплине, в случае если дисциплина продолжается несколько модулей, формируется из оценки последнего модуля изучения дисциплины.

Оценка за экзамен по учебной дисциплине складывается из следующих элементов:

1. Текущий контроль, проведенный в середине модуля преподавателем дисциплины.
2. Результаты экзаменационного просмотра.

Оценка за экзамен выводится по формуле средней взвешенной с учетом введенных весов.

1) Оценка за промежуточный просмотр в середине модуля = 0,2



2) Оценка за проект, представленный на просмотре = 0,8 оценки, выставляемой за экзамен.

Общая формула оценки за экзамен при этом следующая:

$$O = 0.2 \times m1 + 0.8 \times m2$$

m1 - промежуточная оценка, полученная в текущий (промежуточный) контроль в середине модуля;

m2 - оценка комиссии за проект на просмотре;

В итоговой оценкой по дисциплине (выставляемой в диплом о высшем образовании) выставляется последняя экзаменационная оценка по учебной дисциплине.

## 6. Содержание дисциплины

### Раздел 1. Технологии 2

#### Тема 1. Технологии 2. Конструктивное моделирование: детали и акценты

Количество часов аудиторной работы – 42 часа

Самостоятельная работа – 34 часа

В рамках этой темы студенты занимаются исследованиями и практикой работы с новейшими технологиями в моде: высокотехнологичные ткани, современные устройства (лазерная обрезка и пр), 3-d печать и пр., а также осваивают финишную обработку, ручные и машинные техники, обработку сложных узлов одежды. В рамках курса выполняется изделие для основного проекта.

**Форма отчетности:** демонстрация выполненного проекта

#### Тема 2. Технологии 2. Конструктивное моделирование: декор

Количество часов аудиторной работы – 42 часа

Самостоятельная работа – 34 часа

В центре этой темы– изучение различных техник декорирования и отделки одежды (кружева, кожа, мех, корсеты, бесшовные техники и пр.) и их применение в рамках производства коллекции для основного проекта. Сложные, индивидуальные и ручные техники шитья и обработки материалов, применяемые для создания вещей от-кутюр.

**Форма отчетности:** демонстрация выполненного проекта



Литература по разделу:  
Основная литература

1. Браэм Г., Психология цвета, АСТ/Астрель, 2009.
2. Уилсон Р.А., Квантовая психология. Управление сознанием, София, 2014.
3. Джуан С., Странности нашего мозга, Рипол Классик, 2011.
4. Выготский Л., Психология искусства, Книга по Требованию, 2012.

**Дополнительная литература**

1. Асенин С.В., Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве, Искусство, 1983.
2. Асенин С.В., Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации, Искусство, 1974.
3. Асенин С.В., Фантастический киномир Карела Земана, Искусство, 1979.
4. Норштейн Ю. Б., Снег на траве, ВГИК, 2005.
5. Хитрук Ф., Профессия-аниматор. В 2 томах, Гаятри, 2008.
6. Райт Д.Э., Дизайн интерьера от А до Я. От сценария до зрителя, 2006.
7. Amidi A., Cartoon Modern: Style and Design in 1950s Animation, 2006.
8. Фостер У., Основы анимации, АСТ, Астрель, 2003.
9. Орлов А., Аниматограф и его анима (Психогенные аспекты экранных технологий), Импэто, 1995.
10. Басин, Е. Я., Крутоус, В. П.. Философская эстетика и психология искусства: учеб. Пособие, Гардарики, 2007.
11. Грегори Р. Л., Глаз и мозг. Психология зрительного восприятия, Прогресс, 1970.
12. Измайлов Ч.А., Черноризов А.М., Психофизиологические основы эмоций: Учебное пособие для вузов, 2004.
13. Данилова Н.Н., Психофизиология, Аспект Пресс, 1998.
14. Дубровский В.И., Федорова В.Н., Биомеханика, Владос-пресс, 2003.

Основные учебные технологии, используемые при изучении раздела: изучение теоретического материала, выполнение проектных работ по заданным темам, решение и рассмотрение задач, разбор домашних заданий.

## **7. Образовательные технологии**

При реализации учебной работы предусмотрены следующие формы проведения занятий: изучение теоретического материала по дисциплине (знакомство с основными терминами и понятиями); разбор практических задач; выполнение проектов.



## **8. Оценочные средства для текущего контроля и аттестации студента**

### **8.1 Тематика заданий текущего контроля**

Текущий контроль осуществляется в виде оценивания представленных результатов решения практических задач. В ходе данного контроля оценивается степень понимания студентом учебного материала, его подходы к решению тех или иных профессиональных вопросов, качество выполненных работ.

## **9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **Основная литература**

1. Браэм Г., Психология цвета, АСТ/Астрель, 2009.
2. Уилсон Р.А., Квантовая психология. Управление сознанием, София, 2014.
3. Джуан С., Странности нашего мозга, Рипол Классик, 2011.
4. Выготский Л., Психология искусства, Книга по Требованию, 2012.

### **Дополнительная литература**

1. Асенин С.В., Мудрость вымысла: Мастера мультипликации о себе и своем искусстве, Искусство, 1983.
2. Асенин С.В., Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации, Искусство, 1974.
3. Асенин С.В., Фантастический киномир Карела Земана, Искусство, 1979.
4. Норштейн Ю. Б., Снег на траве, ВГИК, 2005.
5. Хитрук Ф., Профессия-аниматор. В 2 томах, Гаятри, 2008.
6. Райт Д.Э., Дизайн интерьера от А до Я. От сценария до зрителя, 2006.
7. Amidi A., Cartoon Modern: Style and Design in 1950s Animation, 2006.
8. Фостер У., Основы анимации, АСТ, Астрель, 2003.
9. Орлов А., Аниматограф и его анима (Психогенные аспекты экранных технологий), Импэто, 1995.
10. Басин, Е. Я., Крутоус, В. П.. Философская эстетика и психология искусства: учеб. Пособие, Гардарика, 2007.
11. Грегори Р. Л., Глаз и мозг. Психология зрительного восприятия, Прогресс, 1970.
12. Измайлов Ч.А., Черноризов А.М., Психофизиологические основы эмоций: Учебное пособие для вузов, 2004.
13. Данилова Н.Н., Психофизиология, Аспект Пресс, 1998.
14. Дубровский В.И., Федорова В.Н., Биомеханика, Владос-пресс, 2003.

## **10. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

Для проведения занятий по дисциплине необходима стандартно-оборудованная аудитория для проведения проектных работ оснащенная персональными рабочими станциями с установлен-



ным ПО (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe After Effects, Adobe Premier Pro, Adobe Audition в версиях не ниже CS6; Autodesk 3D Studio Max в версии не ниже 2013 с установленным модулем визуализации Chaos Group V-ray версии не ниже 2.30.) соответствующая техническим требованиям производителя данного ПО, и имеющих выход в интернет, число рабочих станций должно предполагать наличие компьютера у каждого студента. Так же для проведения занятий необходимо наличие проектора и экрана для демонстрации с компьютера преподавателя.