

## Программа учебной дисциплины «Технологии 1»

Утверждена  
Академическим советом ООП  
Протокол № 11 от «24» августа 2018 г.

Автор	Шабуров А.Е.
Число кредитов	3
Контактная работа (час.)	56
Самостоятельная работа (час.)	58
Курс	3
Формат изучения дисциплины	Без использования онлайн курса

### I. ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ПРЕРЕКВИЗИТЫ

Целями освоения дисциплины «Технологии 1» являются:

- Развить навыки придумывания и импровизации на примере видеоарта.

В результате освоения дисциплины студент должен:

**знать:**

- базовые понятия истории искусства, кино, рекламы и медиа;
- формальные принципы построения произведений искусства, основы драматургии и монтажа.

**уметь:**

- снимать короткие ироничные видеофильмы практически без монтажа.

**владеть:**

- основными знаниями и умениями для создания видеоарта.

Изучение дисциплины «Технологии 1» базируется на освоении общеобразовательных дисциплин в бакалавриате:

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

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

- знать основы современного гейм-дизайна;
- владеть базовыми технологиями производства видеоигр.

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

- Проектный семинар;

- Подготовка курсовой работы;
- Подготовка выпускной квалификационной работы.

## II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Тема 1. Теоретический блок

Количество аудиторных часов – 56 часа

Данный курс развивает навыки придумывания и импровизации на примере видеоарта. В процессе обучения студенты научатся придумывать и снимать короткие ироничные видеофильмы практически без монтажа. Они узнают базовые понятия, которые им нигде больше не объяснят: что такое искусство, чем оно отличается от дизайна, что такое современное искусство, чем концептуализм отличается от формализма, как искусство апроприрует образы масс-медиа и фольклора, а реклама и большое кино используют открытия современного искусства. Параллельно познакомятся с историей мирового и отечественного современного искусства и видеоарта, узнают формальные принципы построения произведений искусства, основы драматургии и монтажа.

### Тема 2. Практический блок

Количество часов самостоятельной работы – 58 часов

Студенты создают собственное ироничное мини-видео без использования монтажа.

## III. ОЦЕНИВАНИЕ

Промежуточная и итоговая оценка за экзамены складывается из следующих элементов:

1. Текущий контроль, проведенный в середине модуля преподавателем дисциплины.
2. Результаты экзаменационного просмотра (процедура проведения просмотра описана в пункте 7 программы “Критерии и навыки оценивания”).

Оценка выводится по формуле средней взвешенной с учетом введенных весов.

Вес экзаменационного просмотра – 0,8 ( $k$ ) – *Оэкз*; вес текущего контроля в середине модуля – 0,2 ( $k_1$ ) – *Онакопл*.

Таким образом, итоговая оценка рассчитывается по формуле

$$\text{Результ} = k_1 * \text{Онакопл} + k * \text{Оэкз/зач}$$

**Пример:** оценка за экзаменационный просмотр = 8 баллов; за текущий контроль в середине модуля = 6, тогда результирующая оценка (РО) складывается следующим образом:

$PO = 6 \cdot 0,2 + 8 \cdot 0,8 = 1,2 + 6,4 = 7,6$  – при округлении по правилам округления чисел и получается оценка за экзамен = 8.

В экзаменационную ведомость проставляется оценка = 8.

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

#### **IV. ПРИМЕРЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

В качестве примеров работ для студентов, также используются материалы с сайта студенческого портфолио <http://portfolio.hse.ru>, позволяющие увидеть ранее выполненные работы студентов по дисциплине и оценки, выставленные экзаменационной комиссией.

#### **V. РЕСУРСЫ**

##### **5.1 Основная литература**

1. Объемно - пространственная композиция / М.: Архитектура-С, 2004. 254 с. ISBN 5-9647000-3-9
2. Бесчастнов, Н. П. Черно - белая графика / М.: ВЛАДОС, 2005. 271 с. ISBN 5-691-00890-0
3. Буткевич, Л. М. История орнамента / М.: ВЛАДОС, 2004. 267 с. ISBN 978-5-691-00891-7
4. Вилсон, Д. Дж. Основы офсетной печати / М.: Принт-Медиа центр, 2005. 219 с. ISBN 978-5-9895100-2-3
5. Иттен, И. Искусство цвета / М.: Издатель Д.Аронов, 2007. 95 с. ISBN 978-5-9505601-5-6
6. Назарова, Л. Р. Основы проектирования знаков / М.: МИЭМ, 2009. 130 с. ISBN 978-5-945062-46-7
7. Паранюшкин, Р. В. Композиция / Ростов н/Д: Феникс, 2002. 79 с. ISBN 5-222-01875-X
8. Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники / М.: Архитектура-С.
9. Эренграсс, Б. А. Мировая художественная культура / М.: Высш. шк., 2001. 767 с. ISBN 5-06-003754-1

##### **5.2 Дополнительная литература**

1. Ковешникова, Н. А. Дизайн / М.: ОМЕГА-Л, 2005. 223 с. ISBN 5-9811939-4-8
2. Литвинов, В. В. Практика современной экспозиции. 2006 / М.: РУДИЗАЙН, 2005. 350 с. ISBN 5-9900561-1-7
3. Макарова, М. Н. Перспектива / М.: Академический Проект, 2006. 478 с. ISBN 5-8291-0700-7
4. Миронова, Л. Н. Цвет в изобразительном искусстве / Минск: Беларусь, 2005. 151 с. ISBN 985-01-0512-7
5. Михайлов, С. М. История дизайна / М.: Союз дизайнеров России, 2004.
6. Яцюк, О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 231 с. ISBN 5-941574-11-8

### 5.3 Программное обеспечение

№ п/п	Наименование	Условия доступа
1.	Microsoft Windows 7 Professional RUS Microsoft Windows 10 Microsoft Windows 8.1 Professional RUS	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
2.	Microsoft Office Professional Plus 2010	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>

### 5.4 Профессиональные базы данных, информационные справочные системы, интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)

№ п/п	Наименование	Условия доступа
	<i>Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы</i>	
1.	Электронно-библиотечная система Alpina Digital	URL: <a href="http://lib.alpinadigital.ru/ru/library">http://lib.alpinadigital.ru/ru/library</a>
2.	Гарант	<a href="http://www.garant.ru/">http://www.garant.ru/</a>
3.	Консультант-Плюс	<a href="http://www.consultant.ru/">http://www.consultant.ru/</a>
	<i>Интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)</i>	
1.	Открытое образование	URL: <a href="https://openedu.ru/">https://openedu.ru/</a>

### 5.5 Материально-техническое обеспечение дисциплины

- Для проведения аудиторных занятий по дисциплине необходима стандартно оборудованная компьютерная аудитория (компьютеры PC или Mac, видеопроектор и экран настенный, со звуковым оснащение), а также стандартно оборудованная аудитория (столы, стулья) для выполнения ручных эскизных зарисовок и других работ.
- Программное обеспечение: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe In Design, Adobe Acrobat Professional, Autodesk 3Ds MAX, Adobe After Effects + Adobe Premier.