

# Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

(повне найменування закладу вищої освіти)

**філологічний**

(назва інституту/факультету)

**Кафедра** \_\_\_\_\_ **філософії і культурології** \_\_\_\_\_

(назва кафедри)

## СИЛАБУС

**навчальної дисципліни**

**Цифрове мистецтво**

(вказати назву навчальної дисципліни (іноземною, якщо дисципліна викладається іноземною мовою))

**вбіркова**

(вказати: обов'язкова)

**Освітньо-професійна програма** \_\_\_\_\_

(назва програми)

**Спеціальність** \_\_\_\_\_

(вказати: код, назва)

**Галузь знань** \_\_\_\_\_

(вказати: шифр, назва)

**Рівень вищої освіти** \_\_\_\_\_ **бакалаврський, магістерський** \_\_\_\_\_

(вказати: перший (бакалаврський)/другий (магістерський)/третій (освітньо-науковий))

(назва факультету/інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньо-професійною програмою)

**Мова навчання** \_\_\_\_\_ **українська** \_\_\_\_\_

(вказати: на яких мовах читається дисципліна)

Розробники: \_\_\_\_\_ **проф. М. Чікарькова, доктор філософських наук** \_\_\_\_\_

(вказати авторів (викладач (ів)), їхні посади, наукові ступені, вчені звання)

**Профайл викладача (-ів)**

[http://www.religstud.chnu.edu.ua/index.php?page=ua/02personnel&data\[3666\]\[caf\\_pers\\_id\]=1867&commands\[3666\]=item](http://www.religstud.chnu.edu.ua/index.php?page=ua/02personnel&data[3666][caf_pers_id]=1867&commands[3666]=item)

**Контактний тел.**

**0677548606**

**E-mail:**

**m.chikarkova@chnu.edu.ua**

**Moodle:**

**<https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=4936>**

**Консультації**

Очні консультації: за попередньою домовленістю.

### **1. Анотація дисципліни (призначення навчальної дисципліни).**

Курс належить до циклу вибіркових дисциплін й вивчається у 1 семестрі. Завдяки дисципліні здобувачі вищої освіти знайомляться з основними тенденціями, що відбуваються у сучасному мистецтві під впливом тенденцій його цифровізації (дигіталізації).

**2. Мета навчальної дисципліни** – сформувати у здобувачів вищої освіти комплексне розуміння цифрового мистецтва, його місце у соціокультурних процесах сучасності, основні види та тенденції розвитку.

#### **Завдання вивчення дисципліни:**

- ❖ розглянути специфіку цифрового мистецтва, визначити його роль у сучасній культурі;
- ❖ охарактеризувати соціокультурні та естетичні передумови виникнення діджитал-арту;
- ❖ прослідкувати еволюцію становлення цифрового мистецтва у контексті техно-художньої гібридизації;
- ❖ познайомити здобувачів вищої освіти з ключовими особливостями створення, сприйняття, розповсюдження та захисту цифрових арт-творів.

### **3. Результати навчання**

*У результаті вивчення курсу студенти повинні знати:*

- різні підходи до дефініціювання терміну «цифрове мистецтво» та їх підстави;
- передумови виникнення цифрового мистецтва та основні етапи його становлення;
- принципи класифікації цифрового мистецтва та основні його види;
- фундаментальні терміни зі сфери діджитал-арту;
- основних представників цифрової культури у різних видах мистецтва;
- особливості збереження цифрових арт-об'єктів і специфіку застосування авторських прав для дигітального мистецтва.

#### ***Вміти:***

- характеризувати особливості естетики діджитал-арту;
- аналізувати цифрові образи у сучасних арт-практиках;
- визначати тенденції розвитку цифрового мистецтва.



Тема 5. Цифрове кіно		1	1		5							
Тема 6. Цифрова скульптура		1	1		5							
Тема 7. Відеоігри у соціокультурному дискурсі		2	2		5							
Тема 8. Цифрові музика та театр		1	1		5							
Тема 9. Цифрова фотографія		1	1		5							
Тема 10. Віртуальна та доповнена реальності як види мистецтва		1	1		5							
Разом за ЗМ 2		9	9		35							
<b>Усього годин</b>		<b>15</b>	<b>15</b>		<b>60</b>							

## 5. Система контролю та оцінювання

### Види та форми контролю

Формами поточного контролю є усна чи письмова (тестування, есе, реферат, творча робота) робота, відповідь здобувача вищої освіти, підготовка презентації, участь у дискусіях тощо.

Формою підсумкового контролю є залік.

**Засобами оцінювання** виступають:

- тести у системі Moodle;
- проекти (наскрізні проекти; індивідуальні та командні проекти; дослідницько-творчі та ін.);
- есе;
- заповнення інфографіки,
- створення інтелект-карти та/або словникової статті на задану тему;
- презентація на задану тему (за бажанням);
- доповідь на науковій конференції (за бажанням).

### Критерії оцінювання результатів навчання з навчальної дисципліни

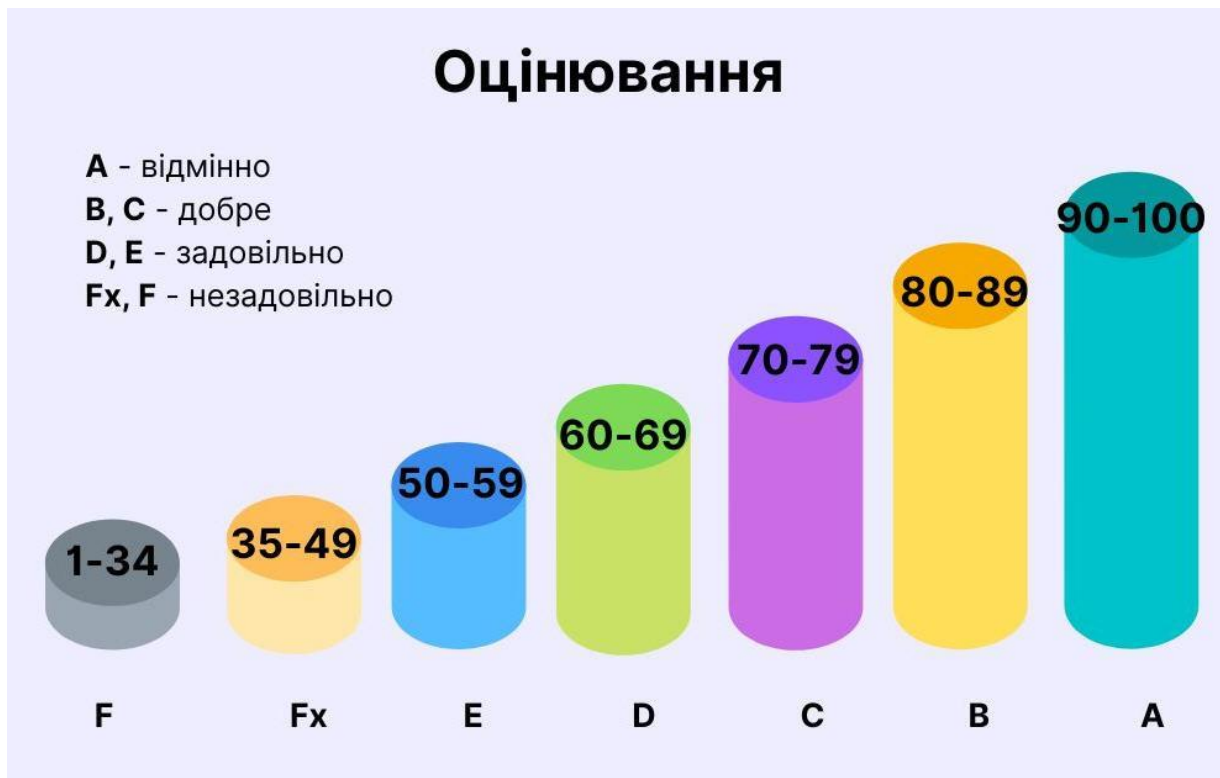
Курс «Цифрове мистецтво» вивчається протягом семестру та складається з двох теоретичних модулів, кожний з яких оцінюється в 50 балів. Відповідно протягом семестру здобувач вищої освіти може набрати максимально 100 балів (50+50).

Підсумкова (залікова) оцінка виставляється на основі набраних протягом семестру балів, і по завершенню вивчення навчальної дисципліни переводиться в оцінку за національною системою та шкалою ECTS. При виставленні загальної оцінки враховуються наступні критерії:

<p><b>«А»</b> ставиться у разі, якщо студент:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– постійно готувався до занять згідно з програмою дисципліни;</li> <li>– глибоко та всебічно розкривав зміст питань, використовуючи додаткову літературу;</li> <li>– показав уміння формулювати висновки, узагальнювати та аналізувати навчальний матеріал;</li> <li>– продемонстрував уміння формулювати власну точку зору та аргументовано доводити її;</li> <li>– переконливо та логічно викладав матеріал, проявляв творчий підхід до виконання індивідуального науково-дослідницького завдання;</li> <li>– належним чином виконував завдання для самостійної роботи;</li> <li>– допускав при усних відповідях та тестуванні окремі незначні неточності;</li> <li>– добре виконав завдання модульного контролю.</li> </ul>
<p><b>«В»</b> ставиться у разі, якщо студент:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– розкривав згідно з програмою дисципліни зміст питань, використовуючи додаткову літературу;</li> <li>– робив узагальнення та висновки з окремих питань;</li> <li>– виконував завдання для самостійної роботи;</li> <li>– при усних відповідях не завжди повно й аргументовано викладав матеріал, а при тестуванні мали місце окремі неточності;</li> <li>– не проявив творчий підхід до виконання індивідуального науково-дослідницького завдання;</li> <li>– добре виконав завдання модульного контролю.</li> </ul>
<p><b>«С»</b> ставиться у разі, якщо студент:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– розкривав згідно з програмою дисципліни зміст питань, але недостатньо й не завжди використовував додаткову літературу;</li> <li>– формулював висновки з окремих питань практичних занять;</li> <li>– не проявляв належної активності на практичних і семінарських заняттях;</li> <li>– брав участь у виконанні індивідуального науково-дослідницького завдання, але продемонстрував недостатній рівень наукової культури;</li> <li>– виконав завдання модульного контролю, але допускав окремі неточності при усних відповідях, тестуванні.</li> </ul>
<p><b>«D»</b> ставиться у разі, якщо студент:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– відповідав на окремі питання, які обговорювалися;</li> <li>– формулював висновки з окремих питань;</li> <li>– при підготовці до практичних занять майже або й зовсім не використовував додаткову літературу;</li> <li>– не проявляв активності на практичних заняттях;</li> <li>– частково виконав завдання для самостійної роботи;</li> <li>– не виконав належним чином індивідуальне науково-дослідницьке завдання;</li> <li>– при виконанні завдань модульного контролю допустив багато неточностей або декілька грубих помилок.</li> </ul>
<p><b>«Е»</b> ставиться у разі, якщо студент:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– відповідав на окремі питання, які обговорювалися;</li> <li>– допускав численні неточності при усних відповідях, демонструючи лише репродуктивний рівень засвоєння навчального матеріалу без його осмислення,</li> <li>– не вмів сформулювати свою позицію, проаналізувати або порівняти різні точки зору на проблему;</li> <li>– недостатньо використовував основну літературу й майже бо зовсім не використовував додаткову;</li> <li>– не проявляв активності на практичних заняттях, старанності при виконанні завдань для самостійної роботи;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– виконав окремі завдання для самостійної роботи;</li> <li>– не виконав належним чином індивідуальне науково-дослідницьке завдання;</li> <li>– погано виконав завдання модульного контролю, з численними помилками та неточностями.</li> </ul>
«F <sub>x</sub> » ставиться у разі, якщо студент:	<ul style="list-style-type: none"> <li>– поверхнево розкривав зміст питань, які розглядалися;</li> <li>– допускав суттєві помилки при усних та письмових відповідях;</li> <li>– поверхнево ознайомився з рекомендованою літературою;</li> <li>– частково виконав завдання для самостійної роботи;</li> <li>– не проявляв активності на практичних заняттях;</li> <li>– допускав принципові помилки під час виконання завдань;</li> <li>– не виконав завдання модульного контролю.</li> </ul>
«F» ставиться у разі, якщо студент:	<ul style="list-style-type: none"> <li>– поверхнево розкривав зміст питань, які розглядалися;</li> <li>– допускав суттєві помилки при усних та письмових відповідях, тестуванні;</li> <li>– не ознайомився з рекомендованою літературою;</li> <li>– не виконав завдання для самостійної роботи;</li> <li>– не виконав індивідуальне науково-дослідницьке завдання;</li> <li>– не проявляв активності на практичних заняттях;</li> <li>– на підсумковому занятті не вміє відтворити зміст окремих питань, передбачених програмою дисципліни;</li> <li>– не виконав завдання модульного контролю.</li> </ul>

Набрана студентом кількість балів є основою для виставлення оцінки за національною шкалою та шкалою ECTS.



## 6. Рекомендована література

Борщевська Н., Нос О. Розвиток цифрового мистецтва як сучасного способу монетизації мистецтва та захисту авторських прав // Актуальні проблеми сучасного дизайну: Зб. м-лів III Міжнарод. наук.-практ. конф. (м. Київ, 22 квітня 2021 року): В 2-х т. Т. 2. Київ: КНУТД, 2021. С. 320-323. Режим доступу: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18178>.

Городецький В. Комп'ютерні технології в мистецтві: методичні рекомендації. Івано–Франківськ: Симфонія форте, 2018. 52 с.

Вишеславський Г. А., Голуб О. Є. Мистецтво кібернетичне // Енциклопедія сучасної України. К.: Ін-т енцикл. досл. НАН України, 2018. Т. 20. Ст. 521. Режим доступу: Мистецтво кібернетичне.ЕСУ.

Клековкін О. Номо Digital: формула споживання (Малий органон) // Художня культура. Актуальні проблеми. 2019. Вип. 15. Ч. 1. С. 69-71.

Коваленко І. І., Мелякова Ю. В., Кальницький Е. А. Феноменологія творчості у цифрову епоху // Вісник НЮУ імені Ярослава Мудрого. Сер.: Філософія, філософія права, політологія, соціологія. 2020. № 1 (44). С. 157–167. Режим доступу: <https://doi.org/10.21564/2075-7190.44.195922>.

Мацкевич О. Авторське право при цифровізації та оцифруванні // Теорія і практика інтелектуальної власності. 2014. № 5. С. 14–23. Режим доступу: <http://ndiiv.org.ua/Files2/2014.5/3.pdf>.

Плецан Х. В. Теоретико-методологічні засади діджиталізації культурного простору у процесі розвитку креативних індустрій в Україні // Культура і мистецтво у сучасному світі. 2021. № 22. С. 85–102. Режим доступу: <https://doi.org/10.31866/2410-1915.22.2021.235897>.

Совгира Т. І. Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві // Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство. 2020. Вип. 42. С. 65-71. Режим доступу: [https://www.researchgate.net/publication/342968295\\_CIFROVI\\_TEHNOLOGII\\_V\\_SUCASNOMU\\_VIZUALNOMU\\_MISTECTVI](https://www.researchgate.net/publication/342968295_CIFROVI_TEHNOLOGII_V_SUCASNOMU_VIZUALNOMU_MISTECTVI).

Сухорукова Л. А. Основні визначення у галузі цифрового мистецтва [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://surl.li/cxfja>.

Musiala R. A., Wasick J. F., Murphy K. R., Reynolds V. Introduction to Non-Fungible Tokens. Access: <https://www.bakerlaw.com/webfiles/Privacy/2022/1-Introduction-to-Non-Fungible-Tokens.pdf>.

Nake F. Paragraphs on Computer Art, Past and Present // CAT London Conference. February, 2010. P. 55–63.

NastPlas. Digital art and Illustration: офіційний сайт. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://www.nastplas.com>.

### **Інформаційні ресурси**

Відеоігри: історія гейміндустрії: онлайн-курс від Humanitarium Projector. Режим доступу: <https://prjctr.com/course/videoigri-istoriya-gejm-industriyi>.

All neural networks for art and CG in one place. Режим доступу: <https://library.phygital.plus/>.