

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))

вибіркова (5 кредитів)

(вказати: обов'язкова)

Освітньо-професійна програма **Культурологія**

(назва програми)

Спеціальність **034 Культурологія**

(вказати: код, назва)

Галузь знань **03 Гуманітарні науки**

(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти **бакалаврський**

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

філологічний факультет

(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. Чікаркова, 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\[3666\]\[caf_persons_id\]=1867&commands\[3666\]=item](http://www.religstud.chnu.edu.ua/index.php?page=ua/02personnel&data[3666][caf_persons_id]=1867&commands[3666]=item)

Контактний тел. **0677548606**

E-mail: **m.chikarkova@chnu.edu.ua**

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

Консультації

Очні консультації: за попередньою домовленістю.
(середа з 14.30 до 15.30).

Анотація 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 діджиталізації.

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

Навчальний контент освітньої компоненти

Змістовий модуль 1.	
Природа, генеза, структура цифрового мистецтва	
Тема 1.	Digital-Art: сутність та види
Тема 2.	Проблеми експонування, колекціонування та збереження цифрового мистецтва
Тема 3.	Гібридні форми цифрового мистецтва
Змістовий модуль 2.	
Особливості прояву техно-художньої гібридизації у різних видах мистецтва	
Тема 1.	Цифрові графіка та живопис
Тема 2.	Цифрове кіно
Тема 3.	Цифрова скульптура
Тема 4.	Відеоігри у соціокультурному дискурсі
Тема 5.	Цифрова музика
Тема 6.	Цифрова фотографія
Тема 7.	Інтернет-арт
Тема 8.	Віртуал-арт
Тема 9.	«Постцифрова естетика» та її місце у соціокультурних практиках

Форми, методи та освітні технології навчання

Під час вивчення дисципліни «Цифрове мистецтво» здобувачі вищої освіти опановують матеріал через поєднання репродуктивних, інтерактивних і практико-орієнтованих методів:

- метод тестування – дає змогу перевірити рівень засвоєння теоретичних основ цифрового мистецтва, основних його представників та еволюцію розвитку;
- аналіз цифрового контенту – вивчення та розбір робіт сучасних цифрових митців, концепт-артистів та дизайнерів;
- метод проблемного навчання – обговорення питань, пов'язаних із цифровою етикою, авторським правом у цифровому мистецтві, впливом штучного інтелекту на творчість;
- інтерактивні лекції включають візуальні демонстрації, інтерактивні вправи, міні-дискусії та аналіз кейсів, що сприяє глибшому розумінню теми;
- проєктний метод – створення індивідуально або у групі власних цифрових арт-проєктів у різних стилях і техніках (від піксель-арту до генеративного мистецтва) на вибір - анімацій, цифрових ілюстрацій, концептів для відеоігор, NFT-артів тощо;
- кейс-метод – робота над реальними кейсами: аналіз цифрових арт-кампаній, дослідження впливу VR/AR на мистецтво, вивчення особливостей цифрової реставрації класичних творів тощо.

Форми й методи контролю та оцінювання

Види та форми контролю

Формами поточного контролю є усна чи письмова (тестування, есе, реферат, творча робота) робота, відповідь студента, створення цифрового контенту по темі та ін.

Формою підсумкового контролю є іспит.

Засобами оцінювання виступають:

- контрольні роботи;
- стандартизовані тести;
- проекти (наскрізні проекти; індивідуальні та командні проекти; дослідницько-творчі та ін.);
- реферати;
- есе;
- створення інфографіки, інтелект-карти та словникової статті на задану тему;
- презентація на задану тему;
- доповідь на науковій конференції.

Критерії оцінювання результатів навчання

Курс «Цифрове мистецтво» вивчається протягом семестру та складається з двох теоретичних та одного підсумкового модулю.

Кожний теоретичний модуль оцінюється в 30 балів, відповідно протягом семестру студент може набрати максимально 60 балів (30+30). Окрім цього, студент може виконати індивідуальне науково-дослідницьке завдання, що оцінюється від 1 до 10 балів.

Підсумковий модуль оцінюється у 40 балів. Він складається з двох форм роботи: теоретичної та практичної (тестові завдання). Теоретичний блок складається з двох питань, що підсумовують вивчений матеріал та за умови успішного розкриття кожне питання може бути оцінене у 15 балів. Практичний блок складається з 2 тестових завдань, що являють собою закриті тести (по 5 балів кожний). Тести виконуються у письмовому режимі одразу після теоретичної відповіді, а не на місці підготовки.

За умови успішної роботи у межах двох теоретичних модулів, виконання всіх форм роботи на підсумковому контролі, студент має можливість за результатами навчання з курсу отримати 100 балів.

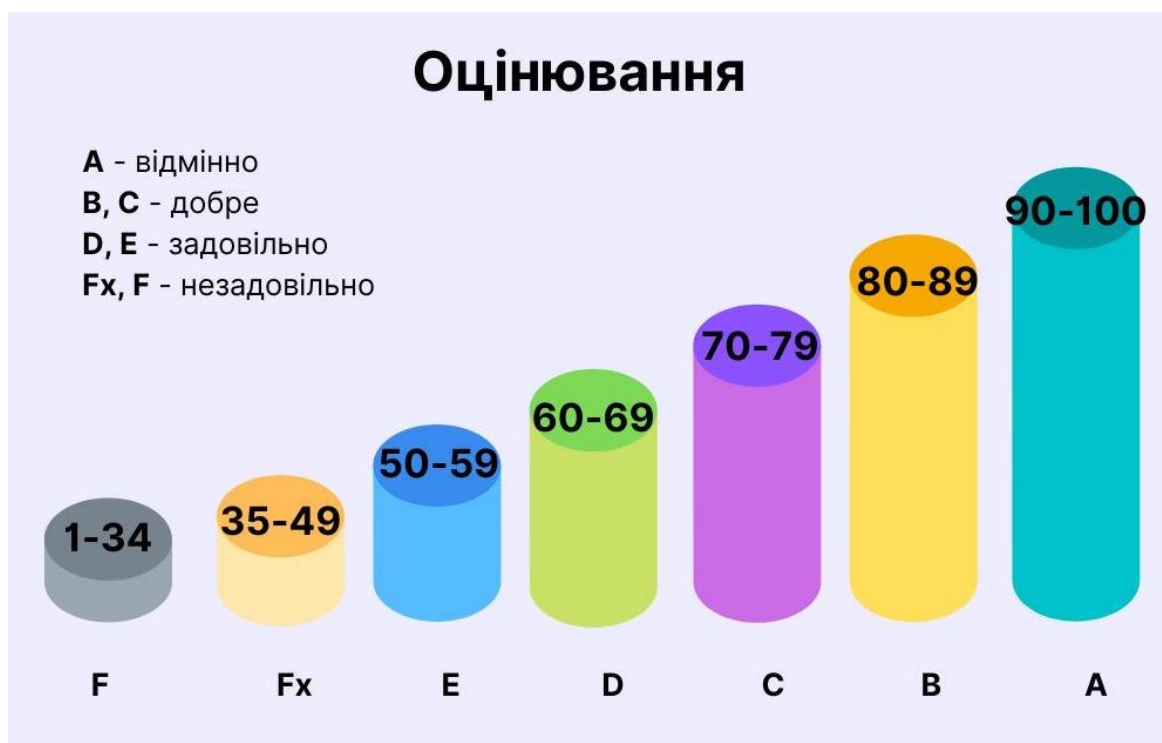
Підсумкова кількість балів після закінчення вивчення навчальної дисципліни переводиться в оцінку за національною системою та шкалою ECTS. При виставленні загальної оцінки враховуються наступні критерії:

«А» ставиться у разі, якщо	– постійно готувався до занять згідно з програмою дисципліни; – глибоко та всебічно розкривав зміст питань, використовуючи додаткову літературу; – показав уміння формулювати висновки, узагальнювати та аналізувати навчальний матеріал;
----------------------------------	---

студент:	– продемонстрував уміння формулювати власну точку зору та аргументовано доводити її; – переконливо та логічно викладав матеріал, проявляв творчий підхід до виконання індивідуального науково-дослідницького завдання; – належним чином виконував завдання для самостійної роботи; – допускав при усних відповідях та тестуванні окремі незначні неточності; – добре виконав завдання модульного контролю.
«В» ставиться у разі, якщо студент:	– розкривав згідно з програмою дисципліни зміст питань, використовуючи додаткову літературу; – робив узагальнення та висновки з окремих питань; – виконував завдання для самостійної роботи; – при усних відповідях не завжди повно й аргументовано викладав матеріал, а при тестуванні мали місце окремі неточності; – не проявив творчий підхід до виконання індивідуального науково-дослідницького завдання; – добре виконав завдання модульного контролю.
«С» ставиться у разі, якщо студент:	– розкривав згідно з програмою дисципліни зміст питань, але недостатньо й не завжди використовував додаткову літературу; – формулював висновки з окремих питань практичних занять; – не проявляв належної активності на практичних і семінарських заняттях; – брав участь у виконанні індивідуального науково-дослідницького завдання, але продемонстрував недостатній рівень наукової культури; – виконав завдання модульного контролю, але допускав окремі неточності при усних відповідях, тестуванні.
«D» ставиться у разі, якщо студент:	– відповідав на окремі питання, які обговорювалися; – формулював висновки з окремих питань; – при підготовці до практичних занять майже або й зовсім не використовував додаткову літературу; – не проявляв активності на практичних заняттях; – частково виконав завдання для самостійної роботи; – не виконав належним чином індивідуальне науково-дослідницьке завдання; – при виконанні завдань модульного контролю допустив багато неточностей або декілька грубих помилок.
«Е» ставиться у разі, якщо студент:	– відповідав на окремі питання, які обговорювалися; – допускав численні неточності при усних відповідях, демонструючи лише репродуктивний рівень засвоєння навчального матеріалу без його осмислення, – не вмів сформулювати свою позицію, проаналізувати або порівняти різні точки зору на проблему; – недостатньо використовував основну літературу й майже бо зовсім не використовував додаткову; – не проявляв активності на практичних заняттях, старанності при виконанні завдань для самостійної роботи; – виконав окремі завдання для самостійної роботи; – не виконав належним чином індивідуальне науково-дослідницьке завдання; – погано виконав завдання модульного контролю, з численними помилками та неточностями.
«Fх» ставиться у разі, якщо	– поверхнево розкривав зміст питань, які розглядалися; – допускав суттєві помилки при усних та письмових відповідях; – поверхнево ознайомився з рекомендованою літературою; – частково виконав завдання для самостійної роботи;

студент:	– не проявляв активності на практичних заняттях; – допускав принципові помилки під час виконання завдань; – не виконав завдання модульного контролю.
«F» ставиться у разі, якщо студент:	– поверхнево розкривав зміст питань, які розглядалися; – допускав суттєві помилки при усних та письмових відповідях, тестуванні; – не ознайомився з рекомендованою літературою; – не виконав завдання для самостійної роботи; – не виконав індивідуальне науково-дослідницьке завдання; – не проявляв активності на практичних заняттях; – на підсумковому занятті не вміє відтворити зміст окремих питань, передбачених програмою дисципліни; – не виконав завдання модульного контролю.

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



Політика щодо академічної доброчесності

Дотримання політики щодо академічної доброчесності учасниками освітнього процесу при вивченні навчальної дисципліни регламентовано такими документами:

✓ «Етичний кодекс Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича» <https://www.chnu.edu.ua/media/jxdfs0zb/etychnyi-kodeks-chernivets-kohonatsionalnoho-universytetu.pdf>

✓ «Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича» <https://www.chnu.edu.ua/media/n5nbzwgb/polozhennia-chnu-pro-plahi-at-2023plusdodatky-31102023.pdf>

Інформаційні ресурси

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

Про Digital Art в Україні та світі: <https://digital-art.com.ua/>

Програмування та образотворче мистецтво: що спільного?
https://www.youtube.com/watch?v=-bg_GQ5DxqE

Цифрове мистецтво: <https://www.youtube.com/watch?v=pKNULyW5om4>

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