

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА
ДИЗАЙНУ
Кафедра цифрового мистецтва

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор Інституту культури
і креативних індустрій



Лідія МАКАРЕНКО

08 2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни	КОНЦЕПТ-АРТ
Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Спеціальність реставрація	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
Освітня програма ННІ ККІ	Цифрове мистецтво

РОЗРОБЛЕНО: Київський національний університет технологій та дизайну

РОЗРОБНИК ПРОГРАМИ: Авула А. І., доктор філософії, доцент, Єрмак І.О., доцент

Схвалено Вченою Радою Інституту культури і креативних індустрій

Протокол від «02» 08 2024 року № 1

Директор Інституту  Лідія МАКАРЕНКО

підпис

Обговорено та рекомендовано на засіданні кафедри цифрового мистецтва

Протокол від «26» 07 2024 року № 1

Завідувач кафедри  Антоніна ДУБРІВНА

підпис

зав. каф. ЦМ



А.П. Дубрівна

1 ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, спеціалізація, рівень вищої освіти	Характеристика дисципліни	
		денна форма здобуття вищої освіти	заочна форма здобуття вищої освіти
Кількість кредитів – 16	Галузь знань 02 Культура і мистецтво	обов'язкова	
Змістові модулі – 4	Спеціальність 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація	Рік підготовки:	
Загальна кількість годин – 480 аудиторних – 180 срс – 300 Тижневих годин для денної форми здобуття вищої освіти: аудиторних – 3, 4, 5, 6	ОП Цифрове мистецтво Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)	3-4	3-4
		Семестр	
		5,6,7,8	5,6,7,8
		180	44
		Самостійна робота	
		300	256
		Вид підсумкового контролю: екзамен (семестр 5, 6, 7, 8).	

2 АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

Робоча програма навчальної дисципліни складається з таких змістових модулів:

Змістовий модуль 1. Основи візуального мислення в концепт-арті.

Змістовий модуль 2. Дизайн персонажів та середовища.

Змістовий модуль 3. Візуалізація концептів об'єктів та історій.

Змістовий модуль 4. Фінальний проєкт та його презентація.

Мета курсу – формування комплексних знань, умінь і навичок у сфері концептуального мистецтва, з акцентом на створення візуальних рішень для різних медіа, включаючи персонажний дизайн, середовище, об'єкти, технологічні концепти та експериментальні художні підходи.

Результати навчання:

знати: теоретичні основи концепт-арту; основні принципи концепт-арту та його роль у різних сферах цифрового мистецтва; історію розвитку концепт-арту та його ключові напрямки; принципи візуальної комунікації та сторітелінгу; основи композиції, кольорознавства, перспективи та анатомії; функціонал та можливості сучасних графічних редакторів; різноманітні техніки створення концепт-артів; принципи роботи з референсами та джерелами натхнення; методи створення концепт документації та презентації проєктів; принципи роботи з літературними творами, як з джерелом натхнення.

вміти: використовувати цифрові та традиційні техніки створення концептуальних робіт; генерувати інноваційні ідеї для художніх і комерційних проєктів; застосовувати принципи композиції, кольору та світла у створенні концептів; виконувати аналіз візуальних референсів та адаптувати їх до власних проєктів; готувати та оформлювати презентації концептуальних робіт.

здатен продемонструвати: вміння розробляти комплексні концептуальні рішення для різних проєктів; навички створення стилізованих та реалістичних концептів; здатність до ефективної комунікації та аргументації своїх творчих ідей; впевнене володіння цифровими інструментами для концепт-арту; самостійний художній стиль та творчий підхід до вирішення завдань.

самостійно вирішувати: технічні та творчі завдання у процесі створення концептуальних робіт; вибір візуальної стилістики та методів реалізації проєктів; оптимальні рішення щодо композиційного, колірнього та світлового оформлення; аналіз та вдосконалення власних робіт на основі зворотного зв'язку та саморефлексії.

Програмні результати навчання: застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу; виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях; орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями); аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення композиційних рішень; аналізувати принципи морфології об'єктів живої природи, культурно-мистецької спадщини і застосовувати результати аналізу при формуванні концепції твору та побудові художнього образу; застосовувати знання з історії мистецтва у

професійній діяльності, впроваджувати український та зарубіжний мистецький досвід; застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями); розуміти та розвивати сучасні тенденції в художньо-технологічному проектуванні об'єктів образотворчого мистецтва; володіти засобами поетапного створення художнього образу, форми, середовища в комплексній розробці цілісного образотворчого продукту.

Необхідні навчальні компоненти (пререквізити, кореквізити і постреквізити): знання і навички з основ композиції, рисунку, живопису та пластичної анатомії, композиції та кольорознавства, історії мистецтва, фахова цифрова грамотність.

Види навчальних занять: практичні, консультація.

Методи навчання: інформаційно-репродуктивний, пояснювально-ілюстративний, демонстрація, метод портфоліо.

Методи контролю: усний, практичний, художньо-графічний

Форми підсумкового контролю: екзамен (семестр 5, 6, 7, 8).

Засоби діагностики успішності навчання: практичні завдання, портфоліо, питання до модульного і підсумкового контролів.

Мова навчання: українська.

3 ПРОГРАМА ДИСЦИПЛІНИ СЕМЕСТР 5

Змістовий модуль 1. Основи візуального мислення в концепт-арті.

Тема 1. Вступ до концепт-арту. Роль у візуальній індустрії. Аналіз стилів та напрямів.

Зміст: роль концепт-арту в різних візуальних індустріях (ігри, кіно, анімація).

Аналіз ключових стилів та напрямів у концепт-арті. Створення стилізованих ескізів на основі заданих референсів.

Тема 2. Композиція, колір та перспектива. Базові принципи візуальної побудови образів.

Зміст: Базові принципи композиції для створення динамічних та збалансованих образів.

Основи теорії кольору та його використання для створення атмосфери та настрою. Принципи перспективи та їх застосування в концепт-арті. Створення серії ескізів, що демонструють різні композиційні та кольорові рішення.

СЕМЕСТР 6

Змістовий модуль 2. Дизайн персонажів та середовища.

Тема 3. Персональний дизайн. Створення персонажів: силует, анатомія, емоції, костюми.

Зміст: створення персонажів: від силуету до детальної анатомії. Вираження емоцій через дизайн персонажа. Розробка костюмів та аксесуарів, що відображають характер персонажа. Розробка концепту персонажа з урахуванням його історії та характеру.

Тема 4. Дизайн середовищ. Архітектурні стилі, ландшафт, простір, атмосфера.

Зміст: аналіз архітектурних стилів та їх застосування в концепт-арті. Створення ландшафтів та просторів з урахуванням атмосфери та настрою. Розробка концепту середовища для заданої історії.

СЕМЕСТР 7

Змістовий модуль 3. Візуалізація концептів об'єктів та історій.

Тема 5. Утилітарні об'єкти. Біоніка, технічні аспекти, предмети та технології.

Зміст: розробка концептів біонічних та технічних об'єктів. Використання технічних аспектів та технологій у дизайні об'єктів. Створення концептів утилітарних об'єктів для заданого світу.

Тема 6. Візуальний сторітелінг. Розкадровка, сторіборди, візуальна драматургія.

Зміст: розробка розкадровки та сторібордів для візуальної передачі історії. Використання візуальної драматургії для створення емоційного впливу. Створення сторіборду для короткої історії.

СЕМЕСТР 8

Змістовий модуль 4. Фінальний проєкт та його презентація.

Тема 7. Фінальний проєкт. Розробка комплексного концептуального світу.

Зміст: розробка детальної концепції і структури власного світу, включаючи її функціональність та естетичні особливості. Деталізація зовнішнього вигляду простору: міста, будівлі, природа транспортні засоби, зброя, костюми тощо.

Тема 8. Презентація та пітчінг. Підготовка до публічного захисту проєкту.

Зміст: вибір кращих робіт для презентації. Розробка візуально привабливого портфоліо. Підготовка усного виступу. Створення короткої та лаконічної презентації проєкту.

4 СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів (розділів) і тем	Кількість годин													
	Денна форма здобуття вищої освіти							Заочна форма здобуття вищої освіти						
	усього	у тому числі:						усього	у тому числі:					
		л	п		б	ін	С		л	п	л	с	і	С
	р		м	д	Р		р	а	е	н	Р	С		
1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	1	1	1	1
										11	2	3	4	5
Освітній компонент 1														
Семестр 5. Змістовий модуль 1. Основи візуального мислення в концепт-арті.														
Тема 1. Вступ до концепт-арту. Роль у візуальній індустрії. Аналіз стилів та напрямів.	45		18				27	37		5				3 2
Тема 2. Композиція, колір та перспектива. Базові принципи візуальної побудови образів.	45		18				27	37		5				3 2
Разом за змістовим модулем 1	90		36				54	74		10				6 4
Семестр 6. Змістовий модуль 2. Дизайн персонажів та середовища.														

Тема 3. Персональний дизайн. Створення персонажів: силует, анатомія, емоції, костюми.	60		24			36	38			6				3 2
Тема 4. Дизайн середовищ. Архітектурні стилі, ландшафт, простір, атмосфера.	60		24			36	38			6				3 2
Разом за змістовим модулем 2	120		48			72	76			12				6 4
Семестр 7. Змістовий модуль 3. Візуалізація концептів об'єктів та історій.														
Тема 5. Утилітарні об'єкти. Біоніка, технічні аспекти, предмети та технології.	90		30			60	37						5	3 2
Тема 6. Візуальний сторітелінг. Розкадровка, сторіборди, візуальна драматургія.	90		30			60	37						5	3 2
Разом за змістовим модулем	180		60			120	74						10	6 4
Семестр 8. Змістовий модуль 4. Фінальний проєкт та його презентація.														
Тема 7. Фінальний проєкт. Розробка комплексного концептуального світу.	45		18			27	38						6	3 2
Тема 8. Презентація та пітчінг. Підготовка до публічного захисту проєкту.	45		18			27	38						6	3 2
Разом за змістовим модулем	90		36			54	76						12	6 4
Всього годин за дисципліною	480		180			300	300						44	2 5 6

5. ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ

№ з/п	Назва теми практичного заняття	Кількість годин
1	Вступ до концепт-арту. Роль у візуальній індустрії. Аналіз стилів та напрямів.	18
2	Композиція, колір та перспектива. Базові принципи візуальної побудови образів.	18
3	Персональний дизайн. Створення персонажів: силует, анатомія, емоції, костюми.	24
4	Дизайн середовищ. Архітектурні стилі, ландшафт, простір, атмосфера.	24
5	Утилітарні об'єкти. Біоніка, технічні аспекти, предмети та технології.	30
6	Візуальний сторітелінг. Розкадровка, сторіборди, візуальна драматургія.	30
7	Фінальний проєкт. Розробка комплексного концептуального світу.	18
8	Презентація та пітчінг. Підготовка до публічного захисту проєкту.	18
Всього		180

6. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Види робіт	Кількість годин
1	Підготовка до практичних занять	54
2	Пошук інформації за темами	72
3	Завдання для самостійної роботи за темами	120
4	Підготовка до модульного і підсумкового контролів	54
Всього		300

7. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ ЗДОБУВАЧІ ОСВІТИ

Семестр 5

Поточне оцінювання та самостійна робота		ПК	Екзам ен	Сума
T1	T2			
40	40	10	10	100

Розподіл балів за видами робіт

Види робіт, що оцінюються в балах	T1	T2	Усього
Пошук інформації за темами, підготовка доповідей, презентацій	5	5	10
Виконання практичних завдань за темами	35	35	70
Підсумковий контроль	10		10
Екзамен	10		10
Всього з дисципліни			100

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти

Семестр 6

Поточне оцінювання та самостійна робота		ПК	Екзамен	Сума
T1	T2			
40	40	10	10	100

Розподіл балів за видами робіт

Види робіт, що оцінюються в балах	T1	T2	Усього
Пошук інформації за темами, підготовка доповідей, презентацій	5	5	10
Виконання практичних завдань за темами	35	35	70
Підсумковий контроль	10		10
Екзамен	10		10
Всього з дисципліни			100

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти

Семестр 7

Поточне оцінювання та самостійна робота		ПК	Екзамен	Сума
T1	T2			
40	40	10	10	100

Розподіл балів за видами робіт

Види робіт, що оцінюються в балах	T1	T2	Усього
Пошук інформації за темами, підготовка доповідей, презентацій	5	5	10
Виконання практичних завдань за темами	35	35	70
Підсумковий контроль	10		10
Екзамен	10		10
Всього з дисципліни			100

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти

Семестр 8

Поточне оцінювання та самостійна робота		ПК	Екзамен	Сума
T1	T2			
40	40	10	10	100

Розподіл балів за видами робіт

Види робіт, що оцінюються в балах	T1	T2	Усього
Пошук інформації за темами, підготовка доповідей, презентацій	5	5	10
Виконання практичних завдань за темами	35	35	70
Підсумковий контроль	10		10
Екзамен	10		10
Всього з дисципліни			100

Критерії оцінювання видів робіт:

Для перевірки знань та навичок здобувачів вищої освіти, які були здобуті протягом вивчення кожної теми, застосовуються критерії, наведені нижче. Результати виконання практичних завдань оцінюються в межах кожної навчальної теми:

40-бальна шкала

— 27–40 балів отримують здобувачі вищої освіти, які представили практичні роботи, що виконані в повному обсязі, на високому аналітичному та художньому рівні. Здобувач має глибокі, міцні, узагальнені знання з даної теми, вільно та обґрунтовано використовує їх. Представлені матеріали містять результати послідовного і аргументованого виконання завдання із використанням нестандартних рішень.

— 13–26 балів отримують здобувачі вищої освіти за повне, логічне, обґрунтоване виконання практичних завдань, із деякими невідповідностями навчальному матеріалу. Здобувач із незначними підказками викладача може зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію. Знання здобувача є достатньо повними, він/вона вільно застосовує вивчений матеріал у звичайних стандартних ситуаціях..

— 1–12 отримують здобувачі вищої освіти за неповне або незавершене виконання практичних робіт, або якщо вони виконані із значними підказками викладача. Наявна низка суттєвих помилок у виконанні практичних вправ.

Критерії оцінювання екзамену

Результати складання екзамену оцінюються за 10 бальною шкалою:

8-10 балів отримують здобувачі вищої освіти, які представили практичні завдання в повному обсязі (100%), що є реалістично точними і виконані на високому художньому рівні. Здобувач освіти має глибокі, міцні, цілісні знання, вільно та обґрунтовано використовує їх. Відповідь містить послідовне і аргументоване виконання завдання із використанням нестандартних рішень.

5-7 балів отримують здобувачі вищої освіти, які представили практичні завдання в не повному об'ємі (75%), роботи є грамотними і виконані на високому художньому рівні. Здобувач освіти із незначними підказками викладача може зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію. Знання здобувача є достатньо повними, вільно застосовується вивченим матеріал у звичайних стандартних ситуаціях.

1-4 отримують здобувачі вищої освіти, які представили практичні завдання в не повному об'ємі (50%), роботи виконані на достатньому художньому рівні. Відповідь здобувача

недостатньо осмислена. Наявні помилки у виконанні, відсутні висновки. Екзаменатор може ставити здобувачу освіти додаткові питання для уточнення чи обґрунтування відповіді на завдання. Кількість додаткових запитань не обмежуються.

Відповідність шкал оцінок якості засвоєння навчального матеріалу

Оцінка за національною шкалою для екзамену, КП, КР /заліку/	Оцінка в балах	Оцінка за шкалою ECTS	Пояснення
Відмінно/ зараховано	90-100	A	Відмінно (відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок)
Добре/ зараховано	82-89	B	Дуже добре (вище середнього рівня з кількома помилками)
	74-81	C	Добре (в загальному вірне виконання з певною кількістю суттєвих помилок)
Задовільно/ зараховано	64-73	D	Задовільно (непогано, але зі значною кількістю недоліків)
	60-63	E	Достатньо (виконання відповідає мінімальним критеріям)
Незадовільно/ незараховано	35-59	FX	Незадовільно (з можливістю повторного складання)
	0-34	F	Незадовільно (з обов'язковим повторним вивченням дисципліни)

8. ПОЛІТИКА КУРСУ

8.1 Обов'язкове дотримання академічної доброчесності здобувачами вищої освіти, а саме:
— самостійне виконання всіх видів робіт, завдань, форм контролю, передбачених робочою програмою;

— посилання на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей;

— дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;

— надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використані методики досліджень і джерела інформації.

8.2. Допускається визнання результатів навчання здобувачів вищої освіти, отриманих у неформальній (інформальній) освіті, а саме, оцінювання практичних і самостійних робіт у балах за тему, за наявності сертифікату з теми або суміжних напрямів, отриманого на платформах масових відкритих онлайн курсів/навчальних центрів/програм академічної мобільності тощо.

8.3. Для отримання позитивної оцінки необхідно отримати 60% від кількості балів за кожен

вид роботи, що оцінюються в балах, і всі види контролю.

8.4. Перенесення терміну здачі робіт:

— з поважних причин можливе без зниження максимального балу за роботи за умови завчасного повідомлення про поважну причину затримки та строки перенесення здачі роботи викладача особисто або через старосту групи;

— без поважних причин зі зниженням максимального балу за роботи.

8.5. При виявленні плагіату робота підлягає переробці зі зниженням максимального балу.

8.6. Неприпустимо пропуски занять з не поважних причин. Запізнення та самовільний вихід з занять. Пропущені без поважних причин заняття підлягають відпрацюванню за індивідуальним графіком, погодженим з викладачем.

8.7. Допускається перезарахування робіт, виконаних під час академічної мобільності здобувача вищої освіти.

8.8. Оскарження оцінювання здійснюється на підставі заяви директору ННІ ККІ шляхом створення комісії з числа викладачів кафедри цифрового мистецтва у присутності завідувача цієї ж кафедри.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Bishop, C. (2018). *Art in the Age of Digital Reproduction*. London: Verso.
2. D'Agostino, J. G. (2019). *3D Printing for Artists, Designers, and Makers*. New York: McGraw-Hill Education.
3. Droste, M. (2019). *Bauhaus. Updated Edition*. Köln: Taschen.
4. Drust, J. (2020). *3D Sculpting with ZBrush*. San Francisco: Packt Publishing.
5. Gallo, F. (2023). *Virtual Sculpture: Theory and Practice*. Rome: Springer.
6. Harris, J. (2018). *Contemporary Digital Art*. London: Thames & Hudson.
7. Hayward, M. D. (2022). *Digital Sculpture: A Practical Guide to Making 3D Models*. London: Routledge.
8. Kerlow, I. V. (2020). *The Art of 3D Computer Animation and Imaging*. New York: Wiley.
9. Niemann, C. (2016). *Sunday Sketches*. USA: Abrams.
10. Phillips, J. M. (2021). *The New Sculpture: From Rodin to Contemporary Artists*. London: Thames & Hudson.
11. Rohde, M. (2012). *The Sketchnote Handbook: The Illustrated Guide to Visual Note Taking*. USA: Peachpit Press.
12. Trudell, C. (2017). *Digital Sculpture: From 3D Modelling to Physical Object*. London: CRC Press.
13. Безугла, Р. І. (2019). Гламур і тілесність: до проблеми естетичного ідеалу в сучасному візуальному мистецтві. *Київ*, 84-89.
14. Бойлен, А. Л. (2021). *Візуальна культура*. Київ: ArtHuss.
15. Іттен, Й. (2021). *Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах*. Київ: ArtHuss.
16. Коваленко, Г. (2021). *Олександра Екстер*. Київ: Родовід.
17. Макклауд, С. (2020). *Створити комікс. Як розповідати історії в коміксах, манзі та графічних романах*. Київ: Рідна Мова.
18. Мельник, Т. (2019). Постаць жінки в сучасному візуальному мистецтві України. *Сучасне мистецтво*, (15), 145-148.
19. Пилипчук, Є. М. (2019). Новітні методики естетичного виховання учнів. *Теорія та методика навчання, Механізми сучасного інноваційного розвитку педагогічної науки та освіти. Матеріали науково-практичної конференції (м. Хмельницький, 18-19 жовтня 2019*

р.). Херсон: Видавництво «Молодий вчений», 87-90.

20. Сухенко, В. (2017). *Академічний рисунок: підручник для студентів ВНЗ*. Київ: Амадей.

21. Фартінг, С. (2019). *Історія мистецтва від найдавніших часів до сьогодні*. Харків: Віват.

22. Щокіна, О. (2020). Мистецтво і дизайн в сучасному українському арт-просторі. *Актуальні проблеми сучасного дизайну*. Київський національний університет технологій та дизайну, 11.

Методичне забезпечення

1. Авула А.І. Концепт-арт: методичні вказівки до практичних робіт для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, денної та заочної форм здобуття освіти. Київ : КНУТД, 2024. 21 с.

2. Авула А.І. Концепт-арт: методичні вказівки до самостійної роботи для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, денної та заочної форм здобуття освіти. Київ : КНУТД, 2024. 20 с.

3. Дубрівна А.П.. Цифрове образотворче мистецтво : методичні вказівки до практичних робіт для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, денної та заочної форм здобуття освіти. Київ : КНУТД, 2023. 20 с.

4. Дубрівна А.П. Цифрове образотворче мистецтво : методичні вказівки до самостійної роботи для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня, спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація, денної та заочної форм здобуття освіти. Київ : КНУТД, 2023. 12 с.

5. Осипчук М. В., Басанець О. П.. Образотворче мистецтво та художня творчість: методичні вказівки. Київ: КНУТД, 2019. 44 с.

6. Пашукова С.Г., Осипчук М.В., Басанець О.П. Основи композиції та кольорознавство. Методичні вказівки до виконання самостійних робіт. Київ : КНУТД, 2019. 32 с.

Додаткова

1. 3DTotal. (2009). *Digital Painting Techniques: Practical Techniques of Digital Art Masters* (Digital Art Masters Series). Routledge.

2. Beloeil, G. (2013). *Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth*. 3DTotal Publishing.

3. Bentkowska-Kafel, A., Cashen, T., & Gardiner, H. (2005). *Digital Art History: A Subject in Transition. Computers and the History of Art Series, Volume 1*. Intellect Ltd.

4. Гомперц, В. (2024). *Поглянь, що ти пропустив: Нові способи бачити світ крізь мистецтво*. Київ: ArtHuss.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

1. <http://elib.nplu.org/> електронна бібліотека «Культура України».

2. http://kultura.ho.ua/books_ku.htm сайт Культурологічної бібліотеки.

3. <https://scholar.google.com/> Google Scholar.

4. <https://www.europeana.eu/en> Europeana – цифрова бібліотека європейського культурного спадку.

5. <https://artsandculture.google.com/> **Google Arts & Culture** – доступ до колекцій світових музеїв.

6. <https://www.artstation.com> – провідна демонстраційна платформа для ігор, фільмів, медіа.

7. <https://www.behance.net/> – платформа, щоб демонструвати роботу, знаходити натхнення та

працевлаштовуватися.

Завідувач кафедри цифрового мистецтва
ДУБРІВНА



Антоніна

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « ____ » _____ 20 __ р. № ____

Завідувач кафедри цифрового мистецтва _____

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « ____ » _____ 20 __ р. № ____

Завідувач кафедри цифрового мистецтва _____

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « ____ » _____ 20 __ р. № ____

Завідувач кафедри цифрового мистецтва _____

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « ____ » _____ 20 __ р. № ____

Завідувач кафедри цифрового мистецтва _____

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від « ____ » _____ 20 __ р. № ____

Завідувач кафедри цифрового мистецтва _____