

Кафедра комп'ютерної інженерії та електромеханіки

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор інституту інженерії та інформаційних технологій



ГЕОРГІЙ ПАНАСЮК

28 червня 2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни ІКТ В ГАЛУЗІ КУЛЬТУРИ ТА МИСТЕЦТВА

Рівень вищої освіти ПЕРШИЙ (БАКАЛАВРСЬКИЙ)

Галузь знань 02 КУЛЬТУРА І МИСТЕЦТВО

Спеціальність 026 СЦЕНІЧНЕ МИСТЕЦТВО

Освітня програма АКТОРСЬКА МАЙСТЕРНІСТЬ ТА ПРОДЮСУВАННЯ

Інститут ІНЖЕНЕРІЇ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

РОЗРОБЛЕНО: Київський національний університет технологій та дизайну

РОЗРОБНИК ПРОГРАМИ: Ничеглод В.В., Р.І.Д., асистент кафедри комп'ютерної інженерії та електромеханіки

Схвалено Вченою Радою інституту інженерії та інформаційних технологій
Протокол від «28» червня 2024 року № 10

Директор інституту



Ігор ПАНАСЮК

Обговорено та рекомендовано на засіданні кафедри комп'ютерної інженерії та електромеханіки

Протокол від «27» червня 2024 року № 12

Завідувач кафедри



Дмитро СТАЦЕНКО

1 ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, спеціалізація, рівень вищої освіти	Характеристика дисципліни	
		денна форма здобуття вищої освіти	
Кількість кредитів – 3	Галузь знань 02 Культура і мистецтво Спеціальність 026 Сценічне мистецтво Освітня програма Акторська майстерність та продюсування Рівень вищої освіти Перший (бакалаврський) рівень	Обов'язкова	
Змістові модулі – 1		Рік підготовки:	
Розділи		5	
Індивідуальне науково-дослідне завдання		Семестр	
Загальна кількість годин – 90		3	
Тижневих годин для денної форми здобуття вищої освіти: аудиторних – 3		Лекції	
		12 год.	- год.
		Практичні, семінарські	
		24 год.	- год.
		Лабораторні	
		- год.	- год.
		Самостійна робота	
	54 год.	- год.	
	Індивідуальне науково-дослідне завдання:		
	-		
	Вид підсумкового контролю:		
	екзамен (семестр 5).		

2. АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

Робоча програма навчальної дисципліни складається з таких змістових модулів:

Змістовий модуль 1. ІКТ в галузі культури та мистецтва

Мета навчальної дисципліни – формування теоретичних знань та практичних навичок з використання інформаційно-комунікаційних технологій у сфері культури та мистецтва, ознайомлення з основами цифрової обробки контенту, мультимедійного виробництва, візуалізації даних та автоматизації творчих процесів.

Результати навчання:

знати: основні концепції та методи інформаційно-комунікаційних технологій у сфері культури та мистецтва; сучасні напрямки використання цифрових інструментів у творчих процесах, сценічному мистецтві; принципи роботи мультимедійних технологій, засобів цифрової обробки контенту та інтерактивних платформ; спеціалізоване програмне забезпечення для графічного, відео-, аудіоредагування; методи та технології створення цифрового мистецтва та інтерактивного контенту; етичні та правові аспекти використання інформаційних технологій у сфері культури.

вміти: застосовувати інформаційно-комунікаційні технології для створення, редагування та обробки контенту; використовувати інструменти для реалізації художніх і творчих проєктів; проводити цифрову обробку зображень, відео, звуку та тексту, адаптуючи контент для різних форматів і платформ; працювати з онлайн-сервісами та спеціалізованими програмними комплексами для управління культурними проєктами;

здатен продемонструвати: знання принципів функціонування цифрових медіа та технологій у сфері мистецтва; ефективне використання спеціалізованого програмного забезпечення для створення мультимедійних продуктів; здатність критично оцінювати цифровий контент, адаптувати його до різних аудиторій і форматів; впровадження цифрових технологій у виставкову, театральну, музичну та кінематографічну діяльність.

володіти навичками: створення інтерактивних мультимедійних проєктів; використання цифрових технологій у сценічному мистецтві та культурних індустріях; інтеграції цифрових рішень у виставкові простори, перформанси та інші культурні заходи.

самостійно вирішувати: задачі, пов'язані з вибором та застосуванням цифрових технологій у сфері культури та мистецтва; створення та адаптацію цифрового контенту для різних платформ та аудиторій; розробку інтерактивних культурних проєктів, використовуючи сучасні технологічні рішення; оптимізацію мультимедійного контенту для його подальшого використання у сценічних та мистецьких просторах; впровадження інноваційних цифрових рішень у креативні індустрії.

Мета курсу передбачає досягнення, набуття та оволодіння таких *компетентностей*:

ЗК03 - Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК06 - Здатність використовувати інформаційні і комунікаційні технології.

ЗК07 - Здатність працювати в команді.

ФК05 - Здатність до публічної презентації результату своєї творчої (інтелектуальної) діяльності.

Програмні результати навчання:

ПРН04 - Здійснювати пошук необхідної інформації у професійній літературі, в мережі Інтернет та інших джерелах;

ПРН05 - Застосовувати сучасні цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення до розв'язання відповідних задач професійної діяльності у сфері сценічного мистецтва;

ПРН06 - Аналізувати проблемні ситуації й приймати обґрунтовані рішення для їх розв'язання;

ПРН23 - Вміти працювати автономно та під керівництвом, виконувати завдання в межах визначених термінів і дедлайну.

Необхідні навчальні компоненти: Ділова українська мова, Іноземна мова, Менеджмент мистецької діяльності.

Види навчальних занять: лекція, практичні, консультація.

Методи навчання: пояснювально-демонстраційний, репродуктивний, частково-пошуковий, дослідницький.

Методи контролю: усний, письмовий, тестовий, практичні.

Форми підсумкового контролю: екзамен (семестр 5).

Засоби діагностики успішності навчання: індивідуальне завдання, питання, тести для поточного та підсумкового контролю.

Мова навчання: українська.

3. ПРОГРАМА ДИСЦИПЛІНИ СЕМЕСТР 5

Змістовий модуль 1. ІКТ в галузі культури та мистецтва

Тема 1. Взаємодія сценічного мистецтва і комп'ютерних технологій.

Основи, історія розвитку та перспективи застосування

Поняття про взаємодію сценічного мистецтва та комп'ютерних технологій. Вплив цифрових інструментів на розвиток театрального, концертного та шоу-мистецтва. Історія впровадження інформаційних технологій у сценографію, мультимедіа та світлові ефекти. Основні етапи розвитку цифрових рішень у сценічному мистецтві. Огляд сучасних технологій, що використовуються у створенні сценічних вистав, мультимедійних інсталяцій та інтерактивних перформансів. Перспективи використання комп'ютерних технологій для розширення художніх можливостей сценічного простору.

Тема 2. Роль комп'ютерних технологій у сучасному сценічному мистецтві.

Вплив цифрових технологій на театральні та концертні постановки

Використання комп'ютерних технологій для створення сценічного простору, освітлення, звукового супроводу та спецефектів. Роль цифрових рішень у модернізації театральних вистав, концертів та шоу-програм.

Тема 3. Види цифрового мистецтва у сценічному просторі.

Комп'ютерна графіка, анімація, відео-арт у театральному та музичному мистецтві.

Основні види цифрового мистецтва, що застосовуються у сценічному мистецтві. Особливості використання комп'ютерної графіки, анімації та відео-арту для створення інтерактивних сценічних рішень.

Тема 4. Сучасне художнє проектування для сценічного мистецтва.

Використання комп'ютерних технологій у створенні сценографії та візуальних ефектів.

Цифрові методи проектування сценічного простору. Створення динамічних сценографічних елементів за допомогою програмних засобів. Інтеграція мультимедійних технологій у сценічне оформлення.

Тема 5. Мультимедіа як інструмент сценічного мистецтва.

Технології створення аудіовізуального контенту для перформансів та шоу.

Роль мультимедіа у розвитку сценічного мистецтва. Програмне забезпечення для створення аудіовізуального контенту. Методи синхронізації візуальних та звукових ефектів у виставах та шоу-програмах.

4. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів (розділів) і тем	Кількість годин													
	Денна форма здобуття вищої освіти							Заочна форма здобуття вищої освіти						
	ус бо го	у тому числі:						усь го	у тому числі:					
		л	пр	ла б	се м	інд	СРС		л	пр	лаб	се м	інд	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Змістовий модуль 1. ІКТ в галузі культури та мистецтва														
Тема 1. Взаємодія сценічного мистецтва і комп'ютерних технологій. Основи та перспективи застосування	16	2	4				10							
Тема 2. Роль комп'ютерних технологій у сучасному сценічному мистецтві. Вплив цифрових технологій на театральні та концертні постановки	16	2	4				10							
Тема 3. Види цифрового мистецтва у сценічному просторі. Комп'ютерна графіка, анімація, відео-арт у театральному та музичному мистецтві	16	2	4				10							
Тема 4. Сучасне художнє проектування для сценічного мистецтва. Використання комп'ютерних технологій у створенні сценографії та візуальних ефектів	16	2	4				10							
Тема 5. Мультимедіа як інструмент сценічного мистецтва. Технології створення аудіовізуального контенту для перформансів та шоу	26	4	8				14							
Разом за змістовим модулем 1	90	12	24				54							

5. ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ

№ з/п	Назва теми практичного заняття	Кількість годин
1	Робота з джерелами у сценічному мистецтві: пошук літератури та підготовка текстових матеріалів	4
2	Оформлення творчого резюме для сценічної діяльності	4
3	Редагування звуку в Audacity для сценічних постановок	4
4	Створення відеоконтенту для сценічного мистецтва: монтаж та обробка в DaVinci Resolve	4
5	Створення презентацій та анімацій у Canva	8
Всього		24

6. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Назва теми самостійної роботи	Кількість годин
1	Підготовка до практичних робіт	54
Всього		54

7. ІНДИВІДУАЛЬНЕ НАУКОВО-ДОСЛІДНЕ ЗАВДАННЯ

(не передбачено навчальним планом)

8. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ

Розподіл балів, які отримують студенти

Семестр 5

Поточне оцінювання та самостійна робота					МК (тест)	Екзамен	Сума
T1	T2	T3	T4	T5			
15	15	15	15	15	15	10	100

Розподіл балів за видами робіт

Семестр 5

Види робіт, що оцінюються в балах	T1	T2	T3	T4	T5	Усього
Виконання і захист практичної роботи	15	15	15	15	15	75
Модульний контроль (тест)	15					15
Екзамен	10					10
Всього з дисципліни						100

Критерії оцінювання видів робіт:

1. Практичні роботи (75 балів). Максимальна кількість балів за кожен – 15.

1.1. Оформлений протокол з виконаним завданням – 11 балів

11 балів – завдання виконано повністю, використані відповідні цифрові технології, правильне оформлення.

7-10 балів – завдання виконано, але є незначні помилки в оформленні або технічному виконанні.

3-6 балів – завдання частково виконано, є суттєві помилки або неповний обсяг роботи.

1-2 бали – завдання виконано з грубими порушеннями вимог або не виконано належним чином.

1.2. Наявність та якість виконання висновків – 4 бали

4 бали – висновки повністю відображають результати виконаної роботи, містять аналіз застосованих технологій.

3 бали – висновки містять основну інформацію, але потребують уточнення або доповнення.

1-2 бали – висновки поверхневі, без глибокого аналізу або частково відсутні.

0 балів – відсутність висновків.

2. Модульний контроль (15 балів). Проводиться у формі тестового контролю.

Складається з 15 питань, кожне оцінюється по 1 балу.

Оцінювання:

15-13 балів – відмінне знання матеріалу, правильні відповіді на більшість питань.

12-9 балів – хороше знання, деякі незначні помилки.

8-5 балів – середній рівень знань, помилки у важливих аспектах теми.

4-1 бал – недостатнє знання матеріалу.

0 балів – тест не складено.

Критерії оцінювання екзамену

Максимальна кількість балів – 10. Проводиться у формі тестового контролю. Складається з 10 питань, кожне оцінюється по 1 балу.

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 / не зараховано	35-59	FX	Незадовільно (з можливістю повторного складання)
	0-34	F	Незадовільно (з обов'язковим повторним вивченням дисципліни)

9. ПОЛІТИКА КУРСУ

9.1. Обов'язкове дотримання академічної доброчесності здобувачами вищої освіти, а саме:

- самостійне виконання всіх видів робіт, завдань, форм контролю, передбачених робочою програмою даної навчальної дисципліни;
- 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.

9.2. Для отримання позитивної оцінки з дисципліни необхідно набрати мінімум 60 балів, обов'язково виконавши завдання модульного контролю (МК) та виконавши практичні роботи.

9.3. При виконанні практичних робіт бажано дотримуватися встановленого графіка. Проте, у разі відхилення від графіка, оцінка не знижуватиметься, якщо усі роботи завантажено до кінця поточного семестру. При виконанні робіт після цього терміну максимальна підсумкова оцінка складатиме 60 балів незалежно від якості виконаних робіт.

9.4. Практичні роботи можуть бути виконані у довільній послідовності. До всіх практичних робіт є чітке завдання та теоретичні відомості, які дозволяють виконати роботи наперед у разі випередження студентом встановленого графіка виконання робіт.

9.5. При виявленні плагіату здана робота не зараховується. Після самостійного виконання даної роботи максимальний бал знижується на 1. При повторній перевірці несамоствійно виконаної роботи максимальний бал знижується на 2 і т.д.

9.6. Якщо здобувач вищої освіти незадоволений отриманою оцінкою за практичну роботу, він має можливість доопрацювати її та здати на оцінювання повторно (крім випадків виявлення плагіату – у цьому разі отримання максимального балу за роботу неможливе).

9.7. Допускається визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті відповідно до Положення про порядок визнання та перезарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної, неформальної та/або інформальної освіти та визначення академічної різниці у Київському національному університеті технологій та дизайну.

9.8. У разі пропуску аудиторних занять здобувач вищої освіти опрацьовує пропущені теми самостійно, використовуючи навчальні матеріали, викладені у МСОП.

10. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

1. Методичні вказівки до практичних робіт.
2. Методичні вказівки до самостійної роботи.

11. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Бистрицький Є., Пролєєв С., Зимовець Р. Комунікація і культура в глобальному світі. Київ: Наш Формат, 2020. 320 с.
2. Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, 2016. 343 с.
3. Засоби інформаційно-комунікаційних технологій єдиного інформаційного простору освіти і науки України: монографія / За ред. В.Ю. Бикова, В.В. Лапінського. Київ: Атіка, 2010. 680 с.
4. Комунікаційні технології в сучасному музичному мистецтві України: навчальна програма. Київ: НМАУ ім. П.І. Чайковського, 2019. 90 с.
5. Килимистий С.М. Інформаційні технології в бібліотечній справі: навчальний посібник. Київ: КНУКіМ, 2021. 250 с.

Додаткова


1. Берегова О. Сучасні комунікаційні технології в культурі України: Навчальний посібник. Київ: НМАУ ім. П. І. Чайковського, 2006. 178 с.
2. Кіяновська Н. Генезис поняття «інформаційно-комунікаційні технології». // Матеріали конференції "Інформаційно-комунікаційні технології в сучасній освіті: досвід, проблеми, перспективи". Львів: ЛДУ БЖД, 2015. С. 8-12.
3. Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. Київ: Видавничий центр КНУКіМ, 2017. 191 с.
4. Книга «Універсальна теорія котиків в інтернеті. Як культура впливає на технології і навпаки» Київ: Наш Формат, 2020. 256 с.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

1. [Електронний ресурс]: <http://msnp.knutd.edu.ua> - Модульне середовище КНУТД: Інститут інженерії та інформаційних технологій: Кафедра комп'ютерної інженерії та електромеханіки: Архітектура комп'ютерів, систем та мереж.
2. [Електронний ресурс]: Національна бібліотека України ім. Вернадського Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>
3. [Електронний ресурс]: Наукова бібліотека КНУТД Режим доступу: <http://biblio.co.ua>
4. [Електронний ресурс]: Бібліотека Режим доступу: <http://www.library.donntu.edu.ua>

ПОГОДЖЕНО

Завідувач кафедри
сценічного мистецтва і культури


(підпис)

Віра БУРНАЗОВА
(ініціали та прізвище)

«01» листопада 2024 р.

Завідувач кафедри КІЕМ


(підпис)

Дмитро СТАЦЕНКО
(ініціали та прізвище)

«27» червня 2024 р.

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання кафедри від — _____ || ____20____ р. № ____

Завідувач кафедри _____
(підпис) (ініціали та прізвище)

