

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
Кафедра філософії та культурології

ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор Навчально-наукового
інституту культури і
креативних індустрій



Лідія МАКАРЕНКО

2024

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни Діджитал культура

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Спеціальність 034 Культурологія

Освітня програма Візуальне мистецтво та менеджмент культурних проєктів
Навчально-науковий інститут культури і креативних індустрій

Київ 2024-2025 рік

РОЗРОБЛЕНО: Київський національний університет технологій та дизайну

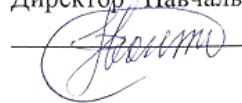
РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ:

Данник Катерина Олександрівна, кандидат культурології, доцент кафедри філософії та культурології

Схвалено Вченою Радою Навчально-наукового інституту культури і креативних індустрій

Протокол від «2» серпня 2024 року № 1

Директор Навчально-наукового інституту культури і креативних індустрій



Лідія МАКАРЕНКО

Обговорено та рекомендовано на засіданні кафедри філософії та культурології

Протокол від «1» серпня 2024 року № 1

Завідувач кафедри _____ Поліна ГЕРЧАНІВСЬКА



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 – 6	Галузь знань <u>03 Гуманітарні науки</u> (шифр та найменування) Спеціальність <u>034 Культурологія</u> (код та найменування) Освітня програма <u>Візуальне мистецтво та менеджмент культурних проєктів</u> (назва) Рівень вищої освіти <u>перший (бакалаврський)</u> (назва)	Обов'язкова	
Змістові модулі – 1		Рік підготовки:	
		<u>3</u> й	<u>3</u> й
		Семестр	
		5, 6	5, 6
		Лекції	
Загальна кількість годин – 180		24 год.	5
		Практичні, семінарські	
		48 год.	10
Тижневих годин для денної форми здобуття вищої освіти:		Лабораторні	
аудиторних – 72		-	
самостійної роботи		Самостійна робота	
108		108	165
здобувача вищої освіти –		Вид підсумкового контролю: екзамен (семестр 5,6),	

2 АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

Мета дисципліни – оволодіння компетентностями, що сприятимуть розумінню призначення сучасних інформаційних технологій, сутності діджитал культури як провідного ресурсу суспільства знань та нової соціальної екології, її проявів на матеріальному, функціональному, символічному, ментальному та духовному рівнях.

Результати навчання дисципліни:

Знати: предметну область професійної діяльності; джерела культури (писемні, речові, візуальні) з урахуванням різних контекстів (історичного, соціального, антропологічного, політичного, релігійного, екологічного тощо).

Вміти: презентувати результати професійної діяльності в усній та письмовій формі, надавати відповідну аргументацію; визначати ступінь цінності та унікальності об'єктів культури в українському та міжнародному контекстах.

Володіти навичками: пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

Самостійно вирішувати:

Завдання, пов'язані з оцифруванням культурної спадщини та використанням новітніх технологій у цій сфері.

Проблеми інтеграції цифрових технологій у традиційні культурні практики.

Виклики, що виникають при використанні штучного інтелекту в діджитал культурі.

ПРН: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11, 19.

Необхідні навчальні компоненти (пререквізити, постреквізити): іноземна мова фахового спрямування, генезис культури, мультимедійний дизайн, прикладна культурологія.

Види навчальних занять: лекція, практичне (семінарське) заняття, консультація, самостійна робота.

Методи навчання: словесний (фонетичний), пояснювально-демонстраційний, репродуктивний, дослідницький, метод проблемного викладання.

Методи контролю: усний (виступи на практичних заняттях, усне опитування), письмовий (контрольні роботи), тестовий.

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

Засоби діагностики успішності навчання: індивідуальні завдання (підготовка та захист презентації, написання есе), тести, вправи (складання інтелектуальної карти, синквейну, фішбоун) питання для поточного, модульного контролю.

Мова навчання: українська.

3 ПРОГРАМА ДИСЦИПЛІНИ

ТЕМА 1. Основи діджитал культури: історія, тенденції та практичні навички роботи з цифровими платформами

Вивчення історії розвитку діджитал культури та її ключових трендів. Практичне освоєння базових інструментів цифрової комунікації (Google Workspace, Zoom, Microsoft Teams) для організації спільної роботи, створення контенту та управління проєктами.

ТЕМА 2. Цифрова ідентичність: створення персонального бренду в інтернеті

Аналіз поняття цифрової ідентичності та її впливу на професійне і соціальне життя. Практичне освоєння створення персонального бренду через платформи LinkedIn, Behance, Instagram. Розробка професійного портфоліо або особистого сайту за допомогою Wix чи Tilda.

ТЕМА 3. Соціальні медіа як інструмент діджитал культури: контент-стратегії та аналітика

Дослідження ролі соціальних мереж у формуванні сучасної культури. Практичне опанування SMM-інструментів (Meta Business Suite, Hootsuite, Canva) для створення візуального контенту та аналізу ефективності кампаній.

ТЕМА 4. Цифрова грамотність: захист даних, етика онлайн-комунікацій та робота з інформацією

Вивчення основ кібербезпеки, конфіденційності даних і етики поведінки в інтернеті. Практичне освоєння програм для захисту інформації (VPN-сервіси, менеджери паролів), а також перевірки фактів і боротьби з фейковими новинами (Snopes, FactCheck).

ТЕМА 5. Цифрове мистецтво: створення графічного дизайну та ілюстрацій у сучасних програмах

Ознайомлення з основами цифрового мистецтва. Практичне опанування програм Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate (для планшетів). Створення власних проєктів: логотипів, постерів або ілюстрацій.

ТЕМА 6. Мультимедійний контент: створення відео та анімації для цифрових платформ

Вивчення основ відеомонтажу та анімації. Практична робота з Adobe Premiere Pro, After Effects або DaVinci Resolve для створення відеороликів і анімаційного контенту для YouTube, TikTok чи Instagram Reels.

ТЕМА 7. Веб-дизайн і UX/UI: створення інтерактивних сайтів та додатків

Ознайомлення з основами веб-дизайну та принципами UX/UI. Практичне освоєння платформ Figma, Adobe XD або Tilda для створення прототипів сайтів або додатків. Розробка власного веб-проєкту.

ТЕМА 8. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR): технології майбутнього у культурі

Вивчення основ VR/AR-технологій та їх застосування у мистецтві й культурі. Практична робота з платформами Spark AR Studio (для створення AR-фільтрів) або Unity (для розробки VR-додатків).

ТЕМА 9. Музика в діджитал культурі: створення аудіоконтенту за допомогою цифрових інструментів

Аналіз впливу цифрових технологій на музичну культуру. Практична робота зі звуковими редакторами (Ableton Live, GarageBand або Audacity) для створення музичних треків або подкастів.

ТЕМА 10. Оцифрування культурної спадщини: практики 3D-моделювання та архівування

Ознайомлення з методами оцифрування культурних об'єктів для їх збереження. Практична робота з програмами Blender або SketchUp для 3D-моделювання об'єктів культурної спадщини.

ТЕМА 11. Ігрова культура: створення інтерактивних медіа через гейміфікацію

Дослідження впливу гейміфікації на культуру та освіту. Практична розробка інтерактивних медіапроектів за допомогою платформ Twine (для текстових ігор) або Unreal Engine (для 3D-ігор).

ТЕМА 12. Тренди діджитал культури: штучний інтелект, NFT та метавсесвіт

Вивчення сучасних трендів у діджитал культурі: штучного інтелекту (AI), невзаємозамінних токенів (NFT) і метавсесвіту. Практична робота зі штучним інтелектом через OpenAI DALL-E чи MidJourney для генерації мистецтва; знайомство з NFT-платформами OpenSea.

4 СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів (розділів) і тем	Кількість годин													
	Денна форма							Заочна форма						
	усього	у тому числі:						усього	у тому числі:					
		л	пр	лаб	сем	інд	СРС		л	пр	лаб	сем	інд	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Тема 1. Основи діджитал культури: історія, тенденції та практичні навички роботи з цифровими платформами	15	2	4				9	15	1	1				13
Тема 2. Цифрова ідентичність: створення персонального бренду в інтернеті	15	2	4				9	15	1	1				13

Тема 3. Соціальні медіа як інструмент діджитал культури: контент-стратегії та аналітика	15	2	4				9	15	1	1				13
Тема 4. Цифрова грамотність: захист даних, етика онлайн-комунікацій та робота з інформацією	15	2	4				9	16	1	1				14
Тема 5. Цифрове мистецтво: створення графічного дизайну та ілюстрацій у сучасних програмах	15	2	4				9	16	1	1				14
Тема 6. Мультимедійний контент: створення відео та анімації для цифрових платформ	15	2	4				9	15		1				14
Тема 7. Веб-дизайн і UX/UI: створення інтерактивних сайтів та додатків	15	2	4				9	15		1				14
Тема 8. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR): технології майбутнього у культурі	15	2	4				9	15		1				14
Тема 9. Музика в діджитал культурі: створення аудіоконтенту за допомогою цифрових інструментів	15	2	4				9	15		1				14
Тема 10. Оцифрування культурної спадщини: практики 3D-моделювання та архівування	15	2	4				9	15		1				14

Тема 11. Ігрова культура: створення інтерактивних медіа через гейміфікацію	15	2	4				9	14						14
Тема 12. Тренди діджитал культури: штучний інтелект, NFT та метавсесвіт	15	2	4				9	14						14
Всього годин за дисципліною	180	24	48				108	180	5	10				165

5 ПРАКТИЧНІ ЗАНЯТТЯ

№ з/п	Назва теми практичного заняття	Кількість годин
1	Тема 1. Основи діджитал культури: історія, тенденції та практичні навички роботи з цифровими платформами	4
2	Тема 2. Цифрова ідентичність: створення персонального бренду в інтернеті	4
3	Тема 3. Соціальні медіа як інструмент діджитал культури: контент-стратегії та аналітика	4
4	Тема 4. Цифрова грамотність: захист даних, етика онлайн-комунікацій та робота з інформацією	4
5	Тема 5. Цифрове мистецтво: створення графічного дизайну та ілюстрацій у сучасних програмах	4
6	Тема 6. Мультимедійний контент: створення відео та анімації для цифрових платформ	4
7	Тема 7. Веб-дизайн і UX/UI: створення інтерактивних сайтів та додатків	4
8	Тема 8. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR): технології майбутнього у культурі	4
9	Тема 9. Музика в діджитал культурі: створення аудіоконтенту за допомогою цифрових інструментів	4
10	Тема 10. Оцифрування культурної спадщини: практики 3D-моделювання та архівування	4
11	Тема 11. Ігрова культура: створення інтерактивних медіа через гейміфікацію	4

12	Тема 12. Тренди діджитал культури: штучний інтелект, NFT та метавсесвіт	4
Всього		48

6 САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Види робіт	Кількість годин
1	Тема 1. Основи діджитал культури: історія, тенденції та практичні навички роботи з цифровими платформами	13
2	Тема 2. Цифрова ідентичність: створення персонального бренду в інтернеті	13
3	Тема 3. Соціальні медіа як інструмент діджитал культури: контент-стратегії та аналітика	13
4	Тема 4. Цифрова грамотність: захист даних, етика онлайн-комунікацій та робота з інформацією	14
5	Тема 5. Цифрове мистецтво: створення графічного дизайну та ілюстрацій у сучасних програмах	14
6	Тема 6. Мультимедійний контент: створення відео та анімації для цифрових платформ	14
7	Тема 7. Веб-дизайн і UX/UI: створення інтерактивних сайтів та додатків	14
8	Тема 8. Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR): технології майбутнього у культурі	14
9	Тема 9. Музика в діджитал культурі: створення аудіоконтенту за допомогою цифрових інструментів	14
10	Тема 10. Оцифрування культурної спадщини: практики 3D-моделювання та архівування	14
11	Тема 11. Ігрова культура: створення інтерактивних медіа через гейміфікацію	14
12	Тема 12. Тренди діджитал культури: штучний інтелект, NFT та метавсесвіт	14
Всього		165

7 ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ (не передбачено навчальним навантаженням)

8 РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ ЗДОБУВАЧІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти (5 семестр)

Поточне оцінювання та самостійна робота							МК	ПК	Сума
T1	T2	T3	T4	T5	T6	Презентація			
10	10	10	10	10	10	10	20	10	100

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти (6 семестр)

Поточне оцінювання та самостійна робота							МК	ПК	Сума
T7	T8	T9	T10	T11	T12	Презентація			
10	10	10	10	10	10	10	20	10	100

Розподіл балів з дисципліни (5 семестр)

Види робіт, що оцінюються в балах	T1	T2	T3	T4	T5	T6	Усього
Виступ на семінарському (практичному) занятті	5	5	5	5	5	5	30
Індивідуальні завдання: есе/вправи (складання інтелектуальної карти, синквейну, фішбоун)	5	5	5	5	5	5	30
Підготовка та захист презентації	10						10
Модульний контроль	20						20
Підсумковий контроль	10						10
Всього з дисципліни							100

Розподіл балів з дисципліни (6 семестр)

Види робіт, що оцінюються в балах	T7	T8	T9	T10	T11	T12	Усього
Виступ на практичному (семінарському) занятті	5	5	5	5	5	5	30
Індивідуальні завдання: есе/вправи (складання інтелектуальної карти, синквейну, фішбоун)	5	5	5	5	5	5	30
Підготовка та захист презентації	10						10
Модульний контроль	20						20
Підсумковий контроль	10						10

Критерії оцінювання видів робіт

Для перевірки знань та навичок здобувачів вищої освіти, які були здобуті протягом вивчення кожної теми дисципліни, застосовуються критерії, наведені нижче.

Результати виконання практичних завдань оцінюються в межах кожної теми навчальної дисципліни:

Практичні завдання

— 4-5 балів отримують здобувачі вищої освіти, які вільно володіють матеріалом теми, відповідають на поставлені питання і апелюють до літературних джерел.

— 2-3 балів отримають здобувачі вищої освіти за повне, логічне, обґрунтоване виконання практичних завдань, із деякими невідповідностями навчальному матеріалу.

— 0-1 бали отримують здобувачі вищої освіти за неповне або незавершене виконання практичних робіт.

Індивідуальне завдання

— 4-5 балів отримують здобувачі вищої освіти, які представили роботи, що виконані в повному обсязі, на високому аналітичному рівні. Здобувач має глибокі, міцні, узагальнені знання з даної теми дисципліни, вільно та обґрунтовано використовує їх. Представлені матеріали містять результати послідовного і аргументованого виконання завдання із використанням нестандартних рішень.

— 1–3 бали отримують здобувачі вищої освіти за неповне або незавершене виконання індивідуальних робіт.

Критерії модульного контролю

В процесі складання модульного контролю з дисципліни студент проходить опитування, що складається з 20 питань, де вірна відповідь дорівнює 1 балу.

Критерії оцінювання екзамену

Оцінка з екзамену складається з захисту практичної (0-3 балів) та теоретичної частини (0-7 балів) та не перевищує 10 балів. В процесі складання екзамену з дисципліни студент отримує оцінку відмінно, що дорівнює 9-10 балів, добре, що дорівнює 7-8 балів, задовільно, що дорівнює 4-6 балів, незадовільно, що дорівнює 0-3 балів

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)

1. Політика курсу:

1.1. Політика щодо організації аудиторних та позааудиторних занять:

1.1.1. Студент повинен відвідувати всі види занять з дисципліни.

1.1.2. Студент повинен дотримуватися правил відвідування занять в КНУТД, етики поведінки (не запізнюватися на заняття, не заважати викладачеві та іншим студентам на заняттях, вимикати на занятті мобільні телефони та інші цифрові електронні пристрої або перевести їх у беззвучний режим).

1.1.3. Студенти мають право робити аудіозапис лекції та семінарського заняття лише за письмовим погодженням з викладачем. Студент не має права розміщувати запис лекції чи семінарського заняття на веб-сайті чи іншому сторонньому ресурсі без письмової згоди викладача.

1.1.4. До модульного контролю допускаються здобувачі вищої освіти, які виконали індивідуальний навчальний план, тобто передбачені в конкретному змістовому модулі всі види навчальної роботи.

1.1.5. Допускається визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті.

1.2. Політика щодо дедлайнів та перескладання:

1.2.1. Відпрацювання пропущених занять відбувається згідно з графіком відпрацювання та консультацій, який затверджений на кафедрі СМК. В разі не своєчасного виконання робіт бали за виконані завдання знижуються.

1.2.2. Отримання заліку з дисципліни можливе за умови виконання студентом всіх видів завдань до кожної теми курсу. Перенесення терміну здачі робіт/перездача можливі з поважних причин: лікарняний, академічна мобільність.

1.2.3. Повторне складання заліку здійснюється відповідно до графіка ліквідації заборгованості, як правило, науково-педагогічному працівникові, що проводив залік перший раз. При повторному отриманні незадовільної оцінки наступний залік приймає комісія, яка створюється деканом факультету.

1.3. Політика щодо академічної доброчесності:

1.3.1. Обов'язкове дотримання академічної доброчесності студентами, а саме:

- самостійне виконання всіх видів робіт, завдань, форм контролю, передбачених робочою програмою даної навчальної дисципліни;
- посилення 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, використанні методики досліджень і джерела інформації.

1.3.2. У разі виявлення списування чи плагіату при виконанні завдання (роботи), робота студента не враховується.

1.4. Політика щодо академічної мобільності:

1.4.1. Академічна мобільність – це можливість студентів навчатися, стажуватися в іншому закладі вищої освіти на території України чи поза її межами.

1.4.2. Формами академічної мобільності для учасників освітнього процесу, що здобувають рівень вищої освіти перший (бакалаврський) в КНУТД, є: навчання за програмами академічної мобільності; мовне стажування; інші форми (free-mover).

3.4.3 За академічну мобільність студент може додатково отримати додаткові бали.

1.5. Оскарження оцінювання студентів можливе в таких випадках:

Оскарження оцінювання студентів можливе під час відповіді на семінарських занять. За десять хвилин до закінчення семінарського заняття викладач озвучує бали, які отримали студенти під час розгляду питань семінарського заняття. Якщо студент не погоджується з балами, то він повідомляє про це викладачу. Студент може підвищити бал, якщо він у присутності групи без додаткових джерел дав повну відповідь на три запитання з проблем, що розглядалися на занятті. Якщо студент не дав відповідь на два запитання з трьох, то отриманий бал знижується.

8 РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

ОСНОВНА

1. Бойко Т. С. Перформанс у цифровому середовищі: трансформація мистецтва // Культурні інновації. — 2018. — Т. 16, № 1. — С. 112–125.
2. Гончаренко О. М. Медіа в умовах цифровізації: соціокультурні аспекти // Соціологічний журнал. — 2019. — Т. 28, № 4. — С. 45–58.
3. Коваль Н. М. Мистецтво в епоху цифрових технологій / Н. М. Коваль. — Київ: Академія, 2015. — 300 с.
4. Кравченко Н. В. Цифрові медіа як фактор трансформації культури // Культурологія: науковий вісник. — 2018. — Т. 13, № 2. — С. 134–146.
5. Руденко В. О. Цифрове мистецтво: основи та методи / В. О. Руденко. — Харків: ХНУ, 2016. — 250 с.
6. Савченко Л. М. Цифрові медіа в культурі: теорія та практика / Л. М. Савченко. — Київ: Наукова думка, 2020. — 320 с.
7. Степаненко І. В. Цифрове мистецтво: нові горизонти для традиційного мистецтва // Мистецтво і сучасність. — 2017. — Т. 22, № 3. — С. 74–85.
8. Черняк І. С. Культура в цифрову епоху: від традицій до нових форм / І. С. Черняк. — Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2017. — 280 с.

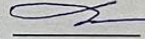
ДОДАТКОВА

1. Грау О. Віртуальне мистецтво: від ілюзії до занурення / О. Грау. — Массачусетс: MIT Press, 2003. — 290 с.
2. Елвес К. Мистецтво та Інтернет / К. Елвес. — Лондон: Thames & Hudson, 2014. — 220 с.
4. Кастельс М. Воскресіння мережевого суспільства / М. Кастельс. — Лондон: Wiley-Blackwell, 2010. — 480 с.

ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

1. Google Scholar: платформа для пошуку наукових статей і публікацій. URL: <https://scholar.google.com/> (дата звернення: 01.08.2024).
2. JSTOR: наукові журнали, статті, книги, дослідження в галузі соціальних і гуманітарних наук. URL: <https://www.jstor.org/> (дата звернення: 01.08.2024).
3. Academia.edu: платформа для обміну науковими статтями в галузі культурології. URL: <https://www.academia.edu/> (дата звернення: 01.08.2024).
4. ResearchGate: мережа для науковців, де можна знайти статті, дослідження і обговорення культурологічних тем. URL: <https://www.researchgate.net/> (дата звернення: 01.08.2024).

Завідувач кафедри філософії та культурології
(назва кафедри)


(підпис)

Поліна ГЕРЧАНІВСЬКА
(Власне ім'я ПРІЗВИЩЕ)

«01» серпня 2024 р.

Завідувач кафедри

(назва кафедри)

(підпис)

(Власне ім'я ПРІЗВИЩЕ)

«___» _____ 20__ р.

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

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

Завідувач кафедри

(підпис)

(Власне ім'я ПРІЗВИЩЕ)

ПЕРЕЗАТВЕРДЖЕНО

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

Завідувач кафедри

(підпис)

(Власне ім'я ПРІЗВИЩЕ)