

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну  
імені Михайла Бойчука  
Факультет Дизайну  
Кафедра графічного дизайну

**ЗАТВЕРДЖУЮ**  
Проректор з науково-педагогічної  
діяльності  
І.В. Петрова  
(підпис, прізвище)  
«12» вересня 2023 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**ОК 02. Вступ до спеціальності**

«Бакалавр» (освітній рівень перший)

галузь знань

02 «Культура і мистецтво»

спеціальність 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво та реставрація»

вид дисципліни

обов'язкова

**ПОГОДЖЕНО**

Керівник групи забезпечення освітньо-  
професійної програми (для акредитованих ОПН та  
акредитованих спеціальностей)

**ЛБО**

Керівник проектної групи (для ініціованих  
ОПН та ОПН на базі здійснених змін)

*Лубенський* В.І. Лубенський  
(підпис, ініціал, прізвище)

**РЕКОМЕНДОВАНО**

Протокол засідання кафедри  
графічного дизайну  
(підписи кафедри)

12 вересня 2023 р. № 2  
Завідувач кафедри  
*Л.Д. Коваль*  
(підпис, ініціал, прізвище)

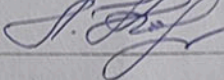
2023-2024 – Київ

Робоча програма навчальної дисципліни «Вступ до спеціальності» для здобувачів вищої освіти за першим освітнім ступенем (освітньо-кваліфікаційним рівнем «Бакалавр») за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво та реставрація», ОПП «Мистецтво мультимедіа». – КДАДПМД ім. М. Бойчука. – 2023. – \_\_21\_с.

Розробник: Петрова Інна Володимирівна, доктор історичних наук, професор кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні кафедри графічного дизайну

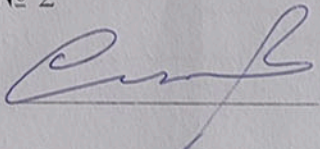
Протокол від «12\_» вересня 2023 року № 2

Завідувач кафедри графічного дизайну  Л.Д. Коваль  
«\_12\_» вересня\_2023 року

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної комісії факультету Дизайну

Протокол від «\_12\_»\_вересня 2023 року № 2

Голова НМК

 В.В. Самойлович

## 1. Опис навчальної дисципліни

| Найменування показників  | Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень  | Характеристика навчальної дисципліни |                       |
|--|---|--------------------------------------|-----------------------|
|  |   | денна форма навчання                 | заочна форма навчання |
| Кількість кредитів -<br>3  | Галузь знань<br>02 «Культура і мистецтво»   | Обов'язкова                          |                       |
| Модулів – 2  | Спеціальність (професійне спрямування):<br>023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво та реставрація» | <b>Рік підготовки:</b>               |                       |
| Змістових модулів – 2  |   | 1-й                                  |                       |
| Індивідуальне науково-дослідне завдання _<br><span style="float: right;">(назва)</span>        |   | <b>Семестр</b>                       |                       |
| Загальна кількість годин – 90  |   | 1-й                                  |                       |
| Тижневих годин для денної форми навчання:<br>аудиторних – 3<br>самостійної роботи студента – 4 | Освітній ступінь (освітньо-кваліфікаційний рівень):<br>«Бакалавр» (освітній рівень перший)                    | <b>Лекції</b>                        |                       |
|  |   | год. 24                              |                       |
|  |   | <b>Практичні</b>                     |                       |
|  |   | год. 21                              |                       |
|  |   | <b>Самостійна робота</b>             |                       |
|  |   | год. 45                              |                       |
|  |   | <b>Індивідуальні завдання:</b>       |                       |
| Вид контролю:  |   |                                      |                       |
| Залік  |   |                                      |                       |

### Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить (%):

для денної форми навчання - 30

## 2. Мета та заплановані результати навчання

### 2.1. Мета вивчення навчальної дисципліни

**Метою** навчальної дисципліни є засвоєння здобувачами вищої освіти знань про особливості художньої мови сучасного мистецтва мультимедіа, його роль в сучасному суспільстві та закономірності розвитку в загальнокультурному контексті другої половини ХХ – початку ХХІ століть.

### 2.2. Заплановані результати навчання модуля навчальної дисципліни

Внаслідок вивчення модуля навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі

#### програмні результати навчання:

**ПРН-1.** Застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу.

**ПРН-2.** Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

**ПРН-4.** Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням.

**ПРН-5.** Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.

**ПРН-9.** Застосовувати знання з історії мистецтв у професійній діяльності, впроваджувати український та зарубіжний мистецький досвід.

**ПРН-11.** Визначати мету, завдання та етапи мистецької та дослідницької діяльності, сприяти оптимальним соціально-психологічним умовам для якісного виконання роботи.

**ПРН-13.** Застосовувати сучасне програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

**ПРН-14.** Трактувати формотворчі засоби образотворчого мистецтва як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку у комунікативному просторі.

**ПРН-16.** Розуміти вагому роль українських етномистецьких традицій у стильових рішеннях творів образотворчого, декоративного та сучасного візуального мистецтва.

**ПРН-17.** Популяризувати надбання національної та всесвітньої культурної спадщини, а також сприяти проявам патріотизму, національного самоусвідомлення та етнокультурної самоідентифікації

**Вивчення модуля навчальної дисципліни передбачає формування та розвиток у студентів компетентностей**

#### загальних:

**ЗК-2.** Здатність зберігати і примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії

та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

**ЗК-5.** Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу

**ЗК 6.** Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

**ЗК-7.** Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

**ЗК-8.** Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

**ЗК-9.** Здатність генерувати нові ідеї (креативність)

**ЗК-11.** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт

**ЗК-12.** Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

### **спеціальних (фахових, предметних):**

**СК-1.** Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.

**СК-2.** Здатність володіти основними класичними і сучасними категоріями та концепціями мистецтвознавчої науки.

**СК-5.** Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.

**СК-6.** Здатність інтерпретувати смисли та засоби їх втілення у мистецькому творі.

**СК-9.** Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.

**СК-12.** Здатність презентувати художні твори та мистецтвознавчі дослідження у вітчизняному та міжнародному контекстах.

### **3. Передумови вивчення дисципліни**

| № з/п | Навчальні дисципліни, вивчені раніше |
|-------|--------------------------------------|
| 1.    | Українознавчі студії                 |
| 2.    | Живопис                              |
| 3.    | Рисунок                              |
| 4.    | Історія зарубіжного мистецтва        |
| 5.    | Основи композиції та формотворення   |

### **4.Очікувані результати навчання**

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

#### **Знати:**

- наукову термінологію відповідно до профілю навчальної дисципліни й вміти її вірно використовувати;
- класифікацію основних видів мультимедійного мистецтва;

- характеристики відеоарту, 3D-Mapping, мережевого мистецтва (Internet Art) та ін.
- інформацію про сучасний стан та тенденції впровадження 3D технологій у мистецьку практику в Україні.

**вміти:**

- працювати з дисциплінарним масивом публікацій; вести пошук, накопичення та обробку наукової інформації щодо професійної діяльності;
- формувати, розвивати і виражати авторський задум, що відповідає поставленій задачі;
- формувати з підтримкою образів конкретні смислові структури;
- застосовувати широкий діапазон пошукових дій на початкових стадіях ескізування, спостереження, експерименту;
- володіти основними принципами створення тривимірних об'єктів за допомогою технічних та програмних засобів;
- застосовувати тривимірних відео технологій (3D технологій ) у сучасному мистецтві;
- володіти образним уявленням форми з наступною візуалізацією рішень у вигляді ескізів на папері або в моделі.

**5.Програма навчальної дисципліни**  
**5.1. Тематичний план навчальної дисципліни**

| Назви змістових модулів і тем   | Кількість годин |              |           |           |           |              |              |           |           |           |
|---|-----------------|--------------|-----------|-----------|-----------|--------------|--------------|-----------|-----------|-----------|
|   | Денна форма     |              |           |           |           | Заочна форма |              |           |           |           |
|   | усього          | у тому числі |           |           |           | усього       | у тому числі |           |           |           |
|   |                 | лекції       | практичні | інд. роб. | сам. роб. |              | лекції       | практичні | інд. роб. | сам. роб. |
| 1   | 2               | 3            | 4         | 6         | 7         | 8            | 9            | 10        | 12        | 13        |
| <b>Змістовий модуль 1. Мистецтво мультимедіа в контексті розвитку культури інформаційного суспільства: питання теорії</b> |                 |              |           |           |           |              |              |           |           |           |
| <b>Тема 1. Мистецтво мультимедіа як феномен сучасної медіакультури</b>  | 10              | 2            | 2         |           | 6         |              |              |           |           |           |
| <b>Тема 2. Інсталяція: образотворчо-видовищна трансформація</b>   | 10              | 2            |           |           | 6         |              |              |           |           |           |
| <b>Тема 3. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника</b>   | 16              | 6            | 4         |           | 6         |              |              |           |           |           |
| <b>Тема 4. 3D-Mapping (відеомепінг): генеза,</b>  | 12              | 2            | 2         |           | 8         |              |              |           |           |           |

|  |    |    |    |  |    |  |  |  |  |  |
|--|----|----|----|--|----|--|--|--|--|--|
| <b>еволюція та актуальність у сучасному світі</b>  |    |    |    |  |    |  |  |  |  |  |
| Разом за змістовим модулем 1   | 46 | 12 | 8  |  | 26 |  |  |  |  |  |
| <b>Змістовий модуль 2. Основні тенденції розвитку мультимедійного мистецтва на сучасному етапі</b> |    |    |    |  |    |  |  |  |  |  |
| <b>Тема 5. Медіа-перфоманс</b>   | 10 | 2  | 3  |  | 5  |  |  |  |  |  |
| <b>Тема 6. Мережеве мистецтво (Internet Art)</b>   | 10 | 4  | 2  |  | 4  |  |  |  |  |  |
| <b>Тема 7. Феномен відеоігри на світовому та українському мистецькому ринку</b>                    | 12 | 4  | 4  |  | 4  |  |  |  |  |  |
| <b>Тема 8. Феміністичне мистецтво</b>  | 12 | 2  | 4  |  | 6  |  |  |  |  |  |
| Разом за змістовим модулем 2   | 44 | 12 | 13 |  | 19 |  |  |  |  |  |
| Усього годин   | 90 | 24 | 21 |  | 45 |  |  |  |  |  |
| <b>Вид контролю: Залік</b>   |    |    |    |  |    |  |  |  |  |  |

## 5.2. Теми лекцій

1 семестр

| № з/п   | Назва теми, її анотація   | Кількість годин |     |
|---|---|-----------------|-----|
|   |   | ДФН             | ЗФН |
| <b>Змістовий модуль 1. Мистецтво мультимедіа в контексті розвитку культури інформаційного суспільства: питання теорії</b> |   |                 |     |
| 1   | <b>Тема 1. Мистецтво мультимедіа як феномен сучасної медіакультури.</b> Різновиди мистецтва мультимедіа, що розрізняються в залежності від використовуваних технологій (як аналогових, так і цифрових) і форми презентації творів, таких як: відеоарт, медіаінсталяція, медіаперфоманс, інтернет-арт (нет-арт або веб-арт), саунд-арт, 3D-мепінг, віджеїнг тощо.  | 2               |     |
| 2.  | <b>Тема 2. Інсталяція: образотворчо-видовищна трансформація.</b> Інсталяція як синтез різних видів творчості. Основні види інсталяції. Інтерактивні інсталяції (спрямовані на взаємодію з глядачем). Тотальні (що повністю трансформують простір), Сайт-спесифік (створені спеціально для конкретного простору). Віртуальні інсталяції Віртуальні інсталяції. Відеоінсталяції. Світлотіньові інсталяції. Проблема | 2               |     |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  | буття людини у постіндустріальному суспільстві та її презентація в інсталяціях. Творчість Йозефа Бойса, Роберта Раушенберга, Джозефа Кошута та Іллі Кабакова. Проект В. Комара та О. Меламіда «Рай» (1973 р.). Гліб Вишеславський («Яблуко», 1983; «Брама сонця», 1988).  |   |  |
| 3.   | <b>Тема 3. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника.</b> Соціокультурні передумови становлення відеоарту в контексті розвитку медіа технологій. Відео-арт як актуальний феномен «візуального повороту» в сучасній художній культурі. Жанрово-стильові форми відеоарту: Нам Джун Пайк і флюксус-естетика. Найвідоміший майстер відеоарту – Білл Віола (США) (Bill Viola, 1951 р. н.). Відео роботи Білла Віоли «Привітання» (1995), «Пліт» (2004). Творчість іранської мисткині Ширін Нешат. Фільми «Неспокійний» (1998), «Захоплення» (1999), «Жага» (2000) (тема протиставлення чоловічої та жіночої ролі в ісламському суспільстві). Робота «Неспокійний» («Turbulent», 1998). Ліванська художниця Мона Хатум (Mona Hatoum, 1952 р.н.). «Ступінь відчуження» – комплексна робота.<br>Візуальна мова українського відеоарту: 1992-2000 рр. | 6 |  |
| 4.   | <b>Тема 4. 3D-Mapping (відеомеппінг): генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі</b><br>Відеомеппінг як відображення сучасної аудіовізуальної культури. Архітектурний відеомеппінг. Інтер'єрний відеомеппінг. Проекція на малі форми. Ландшафтний відеомеппінг. Інтерактивний відеомеппінг. Європейські програми «Cathedrales en Lumière» в Кентерберійському соборі. Шоу «Звук та світло». Провідний експериментатор новаторських форм мистецтва, італійський дизайнер Б. Мунарі (1907-1998 рр.). Робота «Пристрій та методи для проектування на тривимірний об'єкт».  | 2 |  |
| <b>Змістовий модуль 2. Основні тенденції розвитку мультимедійного мистецтва на сучасному етапі</b> |   |   |  |
| 5.   | <b>Тема 5. Медіа-перформанс.</b> Перформативні види мистецтва. Тілесність як суттєва ознака мистецько-видовищних явищ постмодернізму. Акціонізм. Перші спроби дадаїстів. Акція. Хепенінг. Діяльність Джона Кейджа. «Музикальна» п'єса «4'33» (1952 р.). «Демонстрація звуків навколишнього середовища» (1971 р.). Творчість Алана Капроу. Основні умови існування хепенінгу: відповідне навколишнє  | 4 |  |



|              |   |    |  |
|--------------|---|----|--|
|              | середовище, в якому виникає і втілюється задум, відсутність заздалегідь обдуманого сюжетної лінії та чіткого плану, фактор випадковості, невіддільність глядачів від того, що відбувається, короткочасність. Перформанс – театр візуальних мистецтв. Творчість М.Абрамович. «Митець присутній» (2010 р.). Перформанс «The Ray Gun Spech». Перформанс «Unmarked Interchange» (1965) групи ONCE. Роберт Уйтман «Prune Flat» (1965). Гертруда Стайн «King Ubu» (2000). |    |  |
| 6.           | <b>Тема 6. Мережеве мистецтво (Internet Art).</b><br>Проект американця Бена Беньяміна «Суперпогано». Проект Олексія Шульгіна «Лікування від інформаційної хвороби» Піонери нет-арту група Джоді (jodi). Проект американського креатора Енді Дека. Проект Ен Абрагам «Ти мене не розумієш». Вук Козик та його проект «Історія мистецтва для аеропорту. Проект «Брендон» американської художниці Су Лі Черг.  | 4  |  |
| 7.           | <b>Тема 7. Феномен відеоігри на світовому та українському мистецькому ринку.</b><br>Історія та розвиток відеоігор. Тенденції розвитку відеоігор на світовому ринку. Ігрова індустрія в Україні. Класифікація відеоігор. Створення ігрового світу та розробка персонажів.  | 4  |  |
| 8.           | <b>Тема 8. Феміністичне мистецтво.</b> Феміністська теорія і методологія критики сучасного мистецтва Європейський фемінізм та мистецтво. Джуді Чикаго «Звана вечеря». «Womanhouse». Міріам Шапіро, портрет Фріди Кало. Луїза Невельсон «Чорна велич». Лі Краснер «Імператив». Пострадянський феміністський акціонізм як політична дія (арт-група «Війна» і її феміністська фракція, Pussy Riot, Femen, Е.Ковиліна та ін.)   | 2  |  |
| Усього годин |   | 24 |  |

#### 5.4. Теми практичних занять

| № з/п                                     | Назва теми  | Кількість годин |     |
|---|---|-----------------|-----|
|   |   | ДФН             | ЗФН |
| <b>Змістовий модуль 1. Вступ до курсу</b> |   |                 |     |
| 1.  | <b>Тема 1. Мистецтво мультимедіа як феномен сучасної медіакультури.</b> | 2               |     |

|    |   |   |  |
|----|---|---|--|
|    | <p>1. Проаналізуйте проблемну ситуацію і визначте одну ключову проблему, доступну для вирішення методами медіа арту.</p> <p>2. Сформулюйте поставлену вами проблему і визначте мету вашого меседжу.</p> <p>3. Визначте ключові цільові аудиторії майбутнього твору мистецтва.</p> <p>4. Поставте завдання ролику на трьох рівнях бажаних змін:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• що ви хочете змінити в уявленнях і знаннях цільової аудиторії;</li> <li>• що ви хочете змінити в відношенні і емоціях цільової аудиторії;</li> <li>• що ви хочете змінити в поведінці і діях цільової аудиторії. Подумайте які візуальні рішення, проблемні ситуації або приклади можуть вплинути і достукатися до вашої цільової аудиторії.</li> </ul> <p>5. Вивчить аналоги (яку візуально-образну мову та художньо-конструктивні засоби використовували митці для презентації тієї чи іншої проблеми). Упорядкуйте презентацію аналогів.</p> |   |  |
| 2. | <p><b>Тема 3. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника</b></p> <p>1.Розробити концепцію та сюжет твору відеоарту (дозволяється звертатися до аналізу творчості Білла Віюли, Ширін Нешат, Аліни Клейтман, Азіза Хазари, Габріель Голяят).</p> <p>2. Структурні елементи відео проекту. Розробити текстовий ряд (слоган) для відеоарту.</p> <p>3. Побудувати емоційний ряд, використовуючи відповідну візуально-образну мову твору, яка допоможе донести потрібну інформацію для глядача.</p> <p>4. Змонтувати 3-хвилинний відеоряд. Програмні засоби реалізації. Технічне виконання проекту.</p>   | 4 |  |
| 3. | <p><b>Тема 4. 3D-Mapping (відеомеппінг): генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі</b></p> <p>1. Обрати відповідно до існуючої класифікації вид відеомеппінгу, який ви будете реалізовувати (архітектурний відеомеппінг. інтер'єрний відеомеппінг, проекція на малі форми, ландшафтний відеомеппінг, інтерактивний відеомеппінг).</p> <p>2. Розробити розкадровку майбутньої проекції.</p>   | 2 |  |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|  | <p>3. Підібрати звуковий супровід.</p> <p>4. Охарактеризуйте зразки сучасного українського 3D-Mapping, на які можна орієнтуватися при створенні свого твору.</p>   |   |   |
| <b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Основні тенденції розвитку мультимедійного мистецтва на сучасному етапі</b> |  |   |   |
| 5.   | <p><b>Тема 5. Медіа-перфоманс</b></p> <p>1.Розробити сценарій медіа-перфомансу.</p> <p>2.Зафільмувати перфоманс.</p> <p>3. Використати в перфомансі технологію подвійного зображення перформера та технологію спрямування проекції в інтер'єрний простір у своєму творі. Ефективно поєднати фотографію, звук та сучасні технології.</p>  | 3 | 2 |
|  | <p><b>Тема 6. Мережеве мистецтво (Internet Art)</b></p> <p>1.Розробити концепцію та структуру сайту (майбутню основу для Internet Art), що дасть йому можливість розвиватися поза кон'юнктурою художнього ринку, існуючи на периферії масової культури у демократичному середовищі мережі Інтернет.</p> <p>2.Побудуйте комунікацію між глядачем та митцем таким чином щоб залучити глядача до мистецького процесу. Зверніться до праць відомого соціолога</p> <p>3. Розробіть систему вербального впливу на глядача за допомогою Internet Art.</p>   | 2 |   |
|  | <p><b>Тема 7. Феномен відеоігри на світовому та українському мистецькому ринку.</b></p> <p>1. Оберіть вид ігри, сценарій якої ви будете розробляти (екшн ігра, стратегія, рольові відеоігри, симулятори, пригоди тощо). Наприклад, рольова гра «Межа» - це рольова відеогра, де гравець веде управління персонажем чи групою персонажів, одночасно досліджуючи ігровий світ, територію та різні локації, виконує різноманітні завдання проходячи квести та розвиває рівень життя та можливостей вибраного персонажа, слідуючи сюжету.</p> <p>2. Зформууйте концепцію гри, напишіть сценарій (за основу візьміть скандинавську, українську, японську, грецьку міфологію тощо).</p> <p>3. Розробіть образ ігрового персонажа (основний образ гравця), образ другорядного персонажа</p> | 4 |   |

|              |  |           |   |
|--------------|--|-----------|---|
|              | (Чугайстер, Мавка, Водяник, Вовкулака, Лихо тощо), цифрової домашньої тварини.   |           |   |
|              | <b>Тема 8. Феміністичне мистецтво.</b><br>1. Ознайомитися із творчістю українських мисткинь М. Куликівської А. Клейтман, О. Чепелик, А. Кахідзе. Охарактеризувати творчість угруповання Феміністична Офензива (проект «Жіночий цех»)<br>2. Презентувати концепцію феміністичного твору та його проект. | 4         |   |
| Усього годин |  | <b>10</b> | 2 |

### 5.5. Самостійна робота

| № з/п   | Найменування робіт (теми)  | Кількість годин |     | Вид контролю |
|---|--|-----------------|-----|--------------|
|   |  | ДФН             | ЗФН |              |
| <b>Змістовий модуль 1. Мистецтво мультимедіа в контексті розвитку культури інформаційного суспільства: питання теорії</b> |  |                 |     |              |
| 1   | <b>Тема 1. Мистецтво мультимедіа як феномен сучасної медіакультури.</b><br>Ознайомитися зі статтями Я. Пруденко («Відеоарт. Українська практика»), Н. Манжалій («Нові території мистецтва»: розвиток комп'ютерно-електронного мистецтва в Україні (кінець 1990 – х початок 2000-х), О. Ліщинської «Медіа–арт в українському візуальному мистецтві: філософсько-естетичні ідеї та вияви», 2013 р., Я. Пруденко «Рабле українського відео–арту. Олександр Ройтбурд» (онлайн-ресурс), Л. Ісаєва («Антологія російського відеоарту», 2002 р.), Г. Вишеславського (стаття «Відео–арт», 2009 р.), В. Сидоренка «Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: Розвиток візуального | 6               |     |              |

|   |  |   |  |  |
|---|--|---|--|--|
|   | мистецтва України ХХ–ХХІ ст.», 2008 р.   |   |  |  |
| 2 | <b>Тема 2. Інсталяція: образотворчо-видовищна трансформація.</b><br>Ознайомитися з працями К. Станіславської, Т. Міронової, О. Петрової, Л. Смирної, В. Сидоренка, Г. Вишеславського, О. Сидора-Гібелінди, Д. Чембержи, що досліджують інсталяцію як соціокультурний феномен.  | 6 |  |  |
| 3 | <b>Тема 3. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника</b><br>Написати есе за темою «Філософія відеоарту Білла Віоли», в якому розкрити проблеми антології чотирьох стихій, рецепції релігійної тематики в його творчості, філософії часу.  | 6 |  |  |
| 4 | <b>Тема 4. 3D-Mapping (відеомеппінг): генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі</b><br>Ознайомитися із зарубіжним й вітчизняним доробком із теми: дисертації К. Єнютіної (Єнютіна, 2015) «Особливості художнього підходу до формування сучасного міського середовища», О. Кліщ (2016) «Світлова інсталяція як засіб композиційного формування образу міського простору», О. Мальцевої (2013) «Розвиток аудіовізуальної культури студентської молоді в умовах клубного об'єднання», статті С. Загребіної (Загребина, 2016) «Відеомеппінг: до особливостей масового видовища ХХІ ст.», Д. Крауцак (Krautsack, 2011) «Тривимірне проектування та його вплив на медіа та архітектуру в сучасному та майбутньому урбаністичному просторі», О. Наумової та С. Рудченко (2018) «Відеомеппінг як відображення аудіовізуальної культури»; збірка | 8 |  |  |

|  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  | міжнародних наукових публікацій «Перформанс і технології: Практика віртуального втілення та інтерактивності» за редакцією С. Бродхерст та Ж. Мачон (Broadhurst & Machon, 2006).  |   |  |  |
| <b>Змістовий модуль 2. Основні тенденції розвитку мультимедійного мистецтва на сучасному етапі</b> |  |   |  |  |
| 5  | <b>Тема 5. Медіа-перфоманс.</b><br>Дослідити творчість представників американського концептуалізму: Дж. Кошут, Д. Грехем, М. Кателлан, Л. Вайнер, Р. Баррі, К. Бьорден та представників європейського концептуалізму – Й. Бойс, Р. Лонг, Д. Бюрен, Б. Дмитрієвич. Вивчити діяльність Назара Гончара засновника поетичного “Театру Ледачої Істоти” (1991) та студію перформансу “Perhaps” (2004). У коментарях до його “Автопортретів” (2013) | 5 |  |  |
| 6  | <b>Тема 6. Мережеве мистецтво (Internet Art).</b><br>Охарактеризуйте праці Д. Блейс, Д. Іпполіто, К.-Р. Гофман, М. Трайба, а також його піонерів-практиків О. Шульгіна та О. Ляліної, теоретиків О. Горюнової, С. Тетеріна, що займалися дослідженням Internet Art.  | 4 |  |  |
| 7  | <b>Тема 7. Феномен відеоігри на світовому та українському мистецькому ринку</b><br>Дослідити історію створення гри “S.T.A.L.K.E.R” та “Козаки”   | 4 |  |  |
| 8  | <b>Тема 8. Феміністичне мистецтво</b><br>Дослідити діяльність позаінституціональних і альтернативних художніх майданчиків в Україні (ЕрміловЦентр, IZOLYATSIYA, Центр візуальної культури), де презентуються твори феміністичного мистецтва.   | 6 |  |  |

|              |    |  |       |
|--------------|----|--|-------|
| Усього годин | 45 |  | Залік |
|--------------|----|--|-------|

### 6. Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання курсу використовуються наступні методи навчання:

1. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності  
За джерелом інформації:

- Словесні: лекція (традиційна, проблемна) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій, пояснення, розповідь, бесіда.
- Наочні: ілюстрація, демонстрація, презентація.

За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, репродуктивно-варіативні, пошукові, творчі, проблемно-пошукові, інтегративні.

За ступенем керування навчальною діяльністю: під керівництвом викладача; самостійна робота студентів: з ілюстративним матеріалом.

2. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності:

- Методи стимулювання інтересу до навчання: навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо).
- Добір додаткового теоретичного та ілюстративного матеріалу.

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів застосовуються такі методи діагностики:

**методи усного контролю:** індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда.

**методи письмового контролю:** модульне письмове тестування; підсумкове письмове тестування; реферативно-дослідницька курсова робота.

**Методи творчо-пошукового контролю:** творчо-пошукове тестування; аналіз варіативності пошукових ескізів; аналіз образно-емоційної складової проектної графіки.

**методи самоконтролю:** уміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.

### 7. Форми поточного та підсумкового контролю

*Умовний приклад*

| Форми контролю                                      | Максимальна кількість балів |                          |
|---|-----------------------------|--------------------------|
|   | Денна форма навчання        | Заочна форма навчання    |
| Усна доповідь, доповнення, есе (робота в аудиторії) | 5 x 4 бали =<br>20 балів    | 5 x 4 бали =<br>20 балів |
| Перевірка виконання практичних завдань              | 5 x 4 бали =<br>20 балів    | 5 x 4 бали =<br>20 балів |
| Конспектування наукових і навчальних джерел         | 5 балів                     | 5 балів                  |

|  |                            |                            |
|--|----------------------------|----------------------------|
| Контрольна робота  | 2 x 10 балів =<br>20 балів | 2 x 10 балів =<br>20 балів |
| Презентація та захист індивідуальних (дослідницько-аналітичних) робіт                                      | 15 балів                   | 15 балів                   |
| Представлення результатів науково-дослідних робіт на студентських конкурсах, конференціях, олімпіадах тощо | бонусні бали (до 20 балів) | бонусні бали (до 20 балів) |
| <b>Всього</b>  | <b>100</b>                 |                            |

## 8. Критерії оцінювання результатів навчання

**Критерії оцінювання есе** (з максимальною кількістю балів за відмінне виконання – 4 бали):

- дотримання технічних вимог до оформлення – 0,5 бали;
- дотримання структури есе (вступ, основна частина з аргументацією та авторські висновки) – 0,5 бали;
- розкриття теми, креатив, авторський погляд, творчий підхід – 1 бал;
- аргументованість викладу матеріалу (використання думки експертів, використання реальних кейсів, статистичних матеріалів тощо - з посиланням на джерело) – 2 бали.

### Конспектування наукових і навчальних джерел (5 бали)

- наявність паспортних даних книги, статті (бібліографічного опису), а також назв параграфів, номерів сторінок (за наявності) – 1 бал;
  - наявність самостійно сформульованих проблем і дискусійних питань, що присутні в конспектованій роботі – 1 бал;
  - наявність авторських прикладів, доказів і пояснень певних проблем у вигляді цитат або стислого переказу – 2 бали;
  - наявність власної думки стосовно аналізованої у конспекті проблеми – 1 бал.

### Презентація (15 балів)

| Критерії оцінювання презентації          | 0-10 бали   | 11-18 бали   | 19-20 балів  |
|--|---|--|--|
| Відповідність матеріалу тематиці проекту | Містить близький за тематикою матеріал але не несе важливої інформативної функції | Загалом відповідає тематиці проекту і є досить інформативним | Точно відповідає тематиці, містить дуже важливу інформацію |



|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| Структурованість інформації   | Важко вловити структуру подання інформації   | Прослідковується певна структура в розміщенні інформації  | Має чітку, логічно вибудовану структуру                                      |
| Використання графіків, таблиць, діаграм   | Графіки, таблиці і діаграми відсутні   | Графіки, таблиці і діаграми представлені в роботі, але суттєво не доповнюють змісту                                 | Графіки, таблиці і діаграми відповідають змісту та розкривають його сутність |
| Наявність посилань на використані інформаційні джерела  | Немає посилань на використані джерела  | Не повністю представлені інформаційні джерела або не всі правильно оформлені  | Оформлення посилань на інформаційні джерела цілком правильні, вичерпні       |
| «Читаємість» тексту, наочність.   | Естетичний вигляд незадовільний (відсутня чітка структура розміщення інформації, недоречна графіка оформлення) | Естетичний вигляд дещо псує недостатньо чітка структура розміщення інформації, не зовсім доречна графіка оформлення | Чітка побудова сторінок. Розмір тексту легко сприймається                    |
| Відповідність дизайну змісту роботи, єдність стилю в оформленні різних частин презентації                     | Дизайн зовсім не відповідає тематиці проекту, а інколи навіть іде всупереч загальному змісту                   | Дизайн не суперечить загальному змісту проекту  | Гармонійне поєднання дизайнерських знахідок з ідеєю проекту                  |
| Уміння і навички використовувати комп'ютерні технології (Використання спецефектів, анімацій, звуків, графіки) | Низький (початковий) рівень використання різноманітних можливостей комп'ютерних технологій                     | Робота дає висновок про середній рівень умінь і навичок використання комп'ютерних технологій учнями                 | Робота є прикладом високого рівня володіння комп'ютерними технологіями.      |

### 8.1. Розподіл балів, які отримують студенти

| Розподіл балів за 100-бальною шкалою                             |                                       |
|--|---------------------------------------|
| Поточний контроль (ПК)   |                                       |
| Форми поточного контролю змістових модулів                       | Максимальні бали за виконані завдання |
| Змістовий модуль 1   |                                       |
| Тема 1. Мистецтво мультимедіа як феномен сучасної медіакультури. | 15                                    |

|   |            |
|---|------------|
| Тема 2. Інсталяція: образотворчо-видовищна трансформація.                             | 12         |
| Тема 3. Відеоарт як технологія самоідентифікації художника                            | 15         |
| Тема 4. 3D-Mapping (відеомеппінг): генеза, еволюція та актуальність у сучасному світі | 12         |
| <b>Змістовий модуль 2</b>   |            |
| Тема 5. Медіа-перфоманс.  | 12         |
| Тема 6. Мережеве мистецтво (Internet Art).  | 12         |
| Тема 7. Феномен відеоігри на світовому та українському мистецькому ринку.             | 15         |
| Тема 8. Феміністичне мистецтво  | 7          |
| <b>Разом за дисципліну</b>  | <b>100</b> |

## 8.2 Шкала оцінювання: національна та ECTS

| Сума балів за всі види навчальної діяльності | Оцінка ECTS | Оцінка за національною шкалою                              |   |
|--|-------------|--|---|
|  |             | для екзамену, курсового проекту (роботи), практики         | для заліку  |
| 90 – 100                                     | <b>A</b>    | відмінно   | зараховано  |
| 82-89  | <b>B</b>    | добре  |   |
| 74-81  | <b>C</b>    |  |   |
| 64-73  | <b>D</b>    | задовільно   |   |
| 60-63  | <b>E</b>    |  |   |
| 35-59  | <b>FX</b>   | незадовільно з можливістю повторного складання             | не зараховано з можливістю повторного складання             |
| 0-34   | <b>F</b>    | незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни | не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни |

## 9 Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

1. Робоча програма навчальної дисципліни «Вступ до спеціальності» для здобувачів вищої освіти за першим освітнім ступенем (освітньо-кваліфікаційним рівнем «Бакалавр») за спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація», ОПП «Мистецтво мультимедіа». КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2023. 17 с.
2. Слайди, презентації
3. Проектор.
4. Демонстраційний дидактичний матеріал

## 10 Рекомендовані джерела інформації

### 10.1 Основна література

1. Алфьорова З.І. Межі видимого. Становлення візуального мистецтва: монографія / З. І. Алфьорова; Харківська держ. академія культури. Харків, 2008. 268 с.
2. Борев Ю.Б. Художественная культура XX века (теоретическая история): Учебник для вузов/ Ю.Б. Борев. Москва: ЮНИТИ, 2007. 491 с.
3. Вишеславський В. Термінологія сучасного мистецтва: означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України / Гліб Вишеславський, Олег Сидор-Гібелінда. Paris; Kyiv: Terra Incognita, 2010. 413 с.
4. Пилип'юк В. Українська художня фотографія: етапи становлення та мистецькі засади розвитку: навч. посіб. / Василь Пилип'юк. Львів: Світ, 2011. 176 с.
5. Сидоренко В. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: розвиток візуального мистецтва України XX-XXI століття/ Віктор Сидоренко ; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. Київ: ВХ[студіо], 2008. 188 с.
6. Скуратівський В.Л. Екранні мистецтва у соціокультурних процесах XX століття: Генеза. Структура. Функція / В. Л. Скуратівський. Київ: Київський держ. ін-т театрального мистецтва ім. І.К.Карпенка-Карого, 1997. Ч. 2. Київ: Іван Федоров, 1997. 240 с.
7. Станіславська К.І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: монографія/ Катерина Станіславська; Нац. акад. кер. кадрів культури і мистец. Київ: НАКККіМ, 2012. 319 с.
8. Соломатова В. Візуальна культура XX століття: навч. посіб. / В. Соломатова ; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2016. 245 с.
9. Шелупахіна К.М. Історія світового та вітчизняного кіно-, телемистецтва: навч.-метод. посіб. для студ. I-II курсів заоч. від-ня Ін-ту культури та мистец. спец. 6.020200 «Кіно-, телемистецтво» / К. М. Шелупахіна; Держ. закл. «Луган. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка». Луганськ: ДЗ «ЛНУ ім. Тараса Шевченка», 2012. 234с.
10. Чепелик О. Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або Мультимедійна утопія: / Оксана Чепелик; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. Київ: Хімджест, 2009. 271 с.

### 10.2 Допоміжна література

1. Бариш-Тищенко І. А. Аналіз стану і тенденцій розвитку образотворчого (візуального) мистецтва, фотомистецтва та галерейної справи в Україні [Електронний ресурс] / І.А.Бариш-Тищенко, М.Б.Кушнарєва та ін. 2012. Режим доступу: <http://culturalstudies.in.ua/2012-10.php>

2. Доколова, А.С. 3d-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. Вісник КНУКІМ. 2019. Серія: Мистецтвознавство, 40, с.197-203.
3. Бурлака В. Історія Образу. Мистецтво 2000-х / Вікторія Бурлака. Київ: Фонд підтримки візуальних досліджень, 2011. 206 с.
4. Волинець А.А. Художня інтерпретація міфологеми хаосу в мистецтві ХХ - ХХІ ст.: автореф. дис. ... канд. філос. наук: 09.00.08; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2016. 19 с.
5. Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України. Перше десятиліття / Нац. акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец.; [упоряд. Андрій Пучков; вступ. ст. Наталія Булавіна; пер. англ. Олена Аккаш ]. Київ: [б. в.], 2011. 95 с.
6. Пастир І.В. Творче становлення фахівця у візуальному мистецтві: навч.-метод. посіб. / Іван Пастир. Одеса, 2011. 197 с.
7. Склярєнко Г. «Нова хвиля» і українське мистецтво кінця ХХ століття / Галина Склярєнко. *Сучасне мистецтво*. Наук. зб. Київ: Фенікс, 2009. Вип. VI. С. 188–196.
8. Сорик А.Я. Мистецтво телекомунікації як феномен сучасної медіакультури: український дискурс: монографія / Адріана Скорик. Львів: Тетюк Т. В., 2015. - 423 с.
9. Тіло як вистава: мистецькі проєкції: зб. наук. ст. / [Бідна О. та ін. ; голов. ред. М. Варикаша] ; Бердян. держ. пед. ун-т. Бердянськ: БДТУ, 2015. 187 с.
10. Філіпов З.І. Мистецтво дрогобицької фотографії: [альбом] / Зенон Філіпов. Дрогобич: Коло, 2011. 256 с.
11. Шумська Я.І. Інсталяція та перформанс у мистецтві кінця ХХ - початку ХХІ століття: українсько-польська співпраця, творчі експерименти та взаємовпливи: автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства: 17.00.05 / Шумська Ярина Ігорівна; Львів. нац. акад. мистецтв. Львів, 2017. 16 с.
12. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию / У. Эко; пер. с итал. В. Г. Резник и А. Г. Погоняйло. Санкт-Петербург: Симпозиум, 2006. 544 с.
13. Юдова-Романова К. Цифрові 3D меппінг технології у творах сценічного мистецтва в Україні. *Танцювальні студії*, 2020, 3 (2), С.163-178.

### 10.3 Інформаційні ресурси

1. Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.etnolog.org.ua> – Назва з екрану.
2. Інститут народознавства НАН України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ethnology.lviv.ua>. – Назва з екрану.
3. Інститут проблем сучасного мистецтва Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.mari.kiev.ua/> – Назва з екрану.
4. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського

[Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>. – Назва з екрану

5. Національна парламентська бібліотека України [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.nplu.kiev.ua>. – Назва з екрану.

## 11. Узгодження робочої програми навчальної дисципліни

### Л И С Т

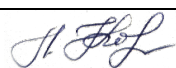
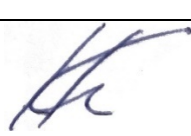
узгодження робочої навчальної програми  
з дисципліни **ОК 02 Вступ до спеціальності**  
(назва навчальної дисципліни)

складеної відповідно до освітньої програми підготовки \_\_\_\_\_ за  
напрямом/спеціальністю 023 «Образотворче мистецтво, декоративне  
мистецтво та реставрація» (бакалаврів/магістрів)  
(шифр та назва напрямку/спеціальності)

розробленої

\_\_\_\_\_ професором кафедри графічного дизайну, д.і.н., доцентом І.В.  
Петровою

(вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

|  | Прізвище, ім'я, по<br>батькові<br>завідувача | Підпис  | Дата та №<br>протоколу<br>засідання<br>кафедри       |
|--|--|---|--|
| Кафедра, за якою<br>закріплена дисципліна –<br>Графічного дизайну<br>(назва кафедри) | Коваль Л.                                    |  | Протокол<br>від «12_»<br>вересня<br>2023 року<br>№ 2 |
| Випускова кафедра –<br>Монументального та<br>станкового живопису<br>(назва кафедри)  | Косьяненко К.                                |  |  |

## 13. Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни

| №<br>з/п | Зміст внесених змін (доповнень) | Дата та номер<br>протоколу<br>засідання<br>кафедри | Примітки |
|----------|---------------------------------|--|----------|
|          |                                 |  |          |
|          |                                 |  |          |