

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ Проектування інтерактивного простору

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	бакалавр
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	кафедра монументального і станкового живопису
Терміни вивчення (курс / семестр)	3 курс, 5 семестр
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова дисципліна (120 годин, із них: практичних – 60 год., самостійна робота – 60 год.)

Ключові результати навчання (основні знання та уміння, яких набуває здобувач вищої освіти):

Знати:

- основні етапи ведення роботи над живописним твором.
- сучасні мультимедійні та перформативні засоби мистецтва.

Вміти:

- використовувати практики візуального мистецтва для створення художнього висловлювання
- генерувати й обґрунтувати власну ідею для створення тривимірного артоб'єкту
- способи проектування і макетування об'ємно-просторових творів мистецтва

КОРОТКИЙ ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ (ПЕРЕЛІК ТЕМ):

Тема 1. Введення в дисципліну. Що таке інтерактивний мистецький простір. Значення.

Тема 2. Коротка історія мистецьких форм що передбачають взаємодію із реципієнтом. Персоналії.

Тема 3. Перформанс.

Тема 4. Інсталяція.

Тема 5. Гепенінг.

Тема 6. Відеоарт, відео інсталяція.

Тема 7. Мережеве мистецтво.

Тема 8. Створення тематичного мультимедійного інтерактивного проекту.

Тема 9. Ідея. Структура і засоби вираження.

Тема 10. Написання тексту/концепції.

Тема 11. Взаємодія із виставковим простором .

Тема 12. Закони і правила побудови експозиції.

Тема 13. Вихід в публічний простір та взаємодія із ним. Артпровокація.

Форма підсумкового контролю - диф. залік.

Автор програми (викладач, який буде забезпечувати викладання курсу):

Ст. викладач кафедри монументального і станкового живопису М. Вайда