

**АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ ВІЗУАЛЬНОМУ
МИСТЕЦТВІ»**

Рівень освіти (бакалавр/магістр/доктор філософії)	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	Кафедра мистецтвознавства і мистецької освіти
Терміни вивчення (курс/семестр)	II курс, 3 семестр
Вид дисципліни (кількість лекційних/семінарських/практичних годин)	Вибіркова (120 годин, з них: лекційних – 30 год., практичних – 30 год., самостійна робота – 60 годин)

Предметом курсу є вивчення нових технологій цифрового виміру мистецтва, засвоєння основних правил дії у цифровому просторі, розширення меж творчості та інноваційності, демонстрація переваг та обмежень NFT, аналіз різновидів NFT-мистецтва, стратегій просування NFT-творів та творів цифрового мистецтва. Інтелектуальна власність та захист авторських прав на твори цифрового мистецтва.

Мета викладання навчальної дисципліни – аналіз етапів трансформації творів мистецтва та арт-ринку внаслідок появи NFT та інших цифрових інструментів, розширення для студентів можливості репрезентації унікальних цифрових активів, зокрема, творів мистецтва, на блокчейнах, Курсом передбачено занурення у вимір цифрового мистецтва, демонстрація особливостей окремих маркетплейсів (OpenSea, BNB Chain, Cardano, Solana, EOS т інші).

Основні завдання навчальної дисципліни:

- Набуття знань з етапів розвитку ці напрямів цифрового мистецтва;
- Оволодіти знаннями з інтелектуальної власності та захисту авторських прав на твори цифрового мистецтва.

У результаті вивчення дисципліни студент повинен:

Знати:

- Знати основні етапи розвитку сучасного мистецтва
- Вміти визначати стильові особливості твору мистецтва
- Знати основні маркетингові визначення цільової аудиторії

Вміти:

- Формувати базові уявлення про роботу NFT
- Оволодіти практичними вміннями і навичками у роботі із блокчейн;
- Продемонструвати здатність самостійно орієнтуватися у різних NFT ресурсах, виділяти показники ефективності;

- Бути спроможним організовувати проекти із NFT складовою;
- Розуміти базові принципів WEB 1, 2 і 3 – ідеї, технологічна еволюція та ін.
- Володіти фаховою термінологією.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем):

Тема 1. Цифрове мистецтво і цифрові мистецькі практики.

Тема 2. XR-мистецтво і 3D технологій в мистецтві.

Тема 3. NFT мистецтво та трансформація арт-ринку.

Тема 4. Вступ. NFT. Правові аспекти роботи в арт-сфері.

Тема 5. Медіа як мистецтво Video, Tv та Digital art в епоху саморефлексії.

Тема 6. Цифрові об'єкти та авторське право

Тема 7. Право на захист інтелектуальної власності у сфері цифрового мистецтва

Тема 8. Інтелектуальна власність та авторське право у сфері цифрового мистецтва

Тема 9. Тираж, копія, оцифрування

Тема 10. Плагіат, апропріація, контрафакція у сфері цифрового мистецтва

Тема 11. Робота з цифровими об'єктами. Авторське право на фотографію

Тема 12. Права автора твору цифрового мистецтва

Тема 13. Правові аспекти роботи в арт-сфері і цифровому полі

Тема 14. WEB світи: цифрові та прикладні виміри етапів Web 1, Web 2, Web 3 в культурі та мистецтві

Тема 15. Мистецтво епохи Web 3

Форма підсумкового контролю – диф. залік

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