



Київський національний університет культури і мистецтв



022
ДИЗАЙН
аспірантура

КАФЕДРА ДИЗАЙНУ І ТЕХНОЛОГІЙ

Силабус навчальної дисципліни

Назва дисципліни: **Візуальні й інтерактивні мистецтва**

Рівень вищої освіти: третій (освітньо-науковий), PhD

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Спеціальність: 022 Дизайн

Назва освітньо-наукової програми: Дизайн

Сторінка курсу в Moodle: <https://elearn.knukim.edu.ua/course/view.php?id=2495>

Рік навчання: 1-2 Семестр: 2-3

Викладач: **Шандренко Ольга Миколаївна**, кандидат мистецтвознавства, доцент
(лекції, практичні, підсумковий контроль)

Опис навчальної дисципліни

Дисципліна «Візуальні й інтерактивні мистецтва» є *вибірковою* освітньою компонентою навчального плану і, як вибіркова складова, дає можливість створити індивідуальну освітню траєкторію, яка спрямована на розширення уявлення здобувачів ступеня доктора філософії (PhD) про підготовку теоретичної бази для поглибленого вивчення проблеми інтерактивності в контексті візуальних мистецьких практик. Після вибору ця дисципліна стає для аспіранта обов'язковою.

Курс поглиблює вивчення теоретичної бази, візуальних й інтерактивних мистецтв та практичне застосування засобів художньої виразності в науковій та практичній роботі дизайнера.

Обсяг навчальної дисципліни

Кількість кредитів	Загальна кількість годин	Аудиторних годин	Самостійної роботи студента	Вид підсумкового контролю
3	90	34	56	Залік (2, 3 семестр)

Тематичний план навчальної дисципліни

Назва теми, опис теми, завдання для самостійної роботи	К-сть годин	Вид навчальної діяльності	Форми і методи навчання	Оцінка (бали)
<p>Тема 1.1. Інтерактивне мистецтво. Основні поняття та характеристики інтерактивності</p> <p>Основні поняття інтерактивності. Інтерація в мистецтві. Пізнавальні функції інтерактивності за Джоржом Мідом. Інтераціонізм в роботах М.Куна, Т.Шибутані. Основні цілі та характеристики інтерактивності в мистецтві. Відмінності інтерактивного мистецтва від традиційних форм мистецтв. Перші приклади інтерактивного мистецтва</p> <p>Завдання для самостійної роботи</p> <p>Дати характеристику першим інтерактивним проектам в мистецтві. Виявити основні умови існування інтерактивності в візуальному мистецтві. Підготувати роботу у вигляді есе.</p>	2	Лекція	Лекція, презентація	1
	14	Самостійна робота	Самостійна робота з навчально-методичною літературою, інтернет-джерелами: конспектування, тезування, анотування, вирішення завдань	3
<p>Тема 1.2. Форми інтерактивного мистецтва. Представники візуального інтерактивного мистецтва кінця ХХ поч. ХХІ ст.</p> <p>Форми інтерактивного мистецтва. Динамічне мистецтво – динамічний живопис Сан Басе. Технологічні мистецтва та їх види. Сучасні мистецькі практики: перформанс, хепінг, акція. Навколишнє середовище та його</p>	2	Лекція	Лекція, презентація	1
	14	Самостійна робота	Самостійна робота: з навчально-методичною літературою, інтернет-джерелами: конспектування, тезування, анотування, вирішення завдань	4

взаємодія з мистецтвом. Інтерактивна архітектура. Представники інтерактивного мистецтва та їх твори. Завдання для самостійної роботи Дати характеристику принципам взаємодії які використовуються в образотворчому мистецтві XXI століття. Підготувати роботу у вигляді есе.				
Тема 1.3. Основи інтерактивного дизайну. Інтерактивний дизайн XXI ст. Представники інтерактивного дизайну Основи інтерактивного дизайну. Основні умови існування інтерактивного дизайну. Заперечення інтерактивності. Синтез мистецьких практик в інтерактивному дизайні. Представники інтерактивного дизайну. Завдання для самостійної роботи Дати характеристику принципам інтерактивності які існують в дизайні: одягу, інтер'єру, графічному. Підготувати роботу у вигляді есе.	4	Лекція	Лекція, презентація	2
	10	Практична	Практична робота: робота в групі, перевірка робіт	10
	14	Самостійна робота	Самостійна робота: з навчально-методичною літературою, інтернет- джерелами: конспектування, тезування, анотування, вирішення завдань	4
			Всього	25
Вид підсумкового контролю: 2 семестр		Форма контролю	Тести	50
			Практичне завдання	25
Загальний підсумок				100
Тема 2.1. Проблеми естетики інтерактивного мистецтва Питання естетики інтерактивного мистецтва. Проблеми інтеракції художника, глядача і образотворчої системи. Розширення меж	2	Лекція	Лекція, презентація	1
	2	Самостійна робота	Самостійна робота з навчально-методичною літературою, інтернет- джерелами: конспектування, тезування, анотування, вирішення завдань	4

інтерактивного мистецтва. Завдання для самостійної роботи Описати проблеми естетичного розуміння в інтерактивному дизайні. Підготувати роботу у вигляді есе.				
Тема 2.2. Проблеми віртуальності в контексті інтерактивних мистецьких практик: в рекламі, моді, дизайні Поняття віртуальної реальності. Віртуальність в мистецьких практиках. Віртуальність в контексті реклами, моди. Види та принципи віртуалізації об'єктів в дизайні. Завдання для самостійної роботи Описати питання інтерактивності віртуального простору комп'ютерних ігор. Підготувати роботу у вигляді доповіді.	4	Лекція	Лекція, презентація	2
	6	Самостійна робота	Самостійна робота з навчально-методичною літературою: конспектування, тезування, анотування, вирішення завдань	5
Тема 2.3. Симбіоз мистецтва і перформера. Технологічне мистецтво. Проектування взаємодії. Глядач як перформер. Синтез мистецтв в культурі. Технологічне мистецтво та його види. Проектування взаємодії в сучасних мистецьких практиках, в дизайні. Завдання для самостійної роботи Обґрунтувати концепцію інтерактивного проекту, який виходить на проектне завдання. Підготувати роботу у вигляді есе.	4	Лекція	Лекція, презентація	2
	6	Практична	Практична робота: робота в групі, перевірка робіт	6
	6	Самостійна робота	Самостійна робота з навчально-методичною літературою, інтернет-джерелами: конспектування, тезування, анотування, вирішення завдань	5
			Всього	25
Вид підсумкового контролю: 3 семестр	Залік	Форма контролю	Тести	50
			Практичне завдання	25
			Загальний підсумок	100

Технічне і програмне забезпечення

Ноутбук, мобільний пристрій (телефон, планшет) з підключенням до Інтернет, комунікації та опитувань; виконання практичних завдань; виконання завдань самостійної роботи; проходження тестування (поточний, підсумковий контроль).

Програмне забезпечення для роботи з освітнім контентом дисципліни та виконання передбачених видів освітньої діяльності: платформа Moodle, Zoom, Google Meet, програма Microsoft Word.

Рекомендовані джерела інформації

Публікації науково-педагогічного працівника за темою навчальної дисципліни

1. Шандренко О. М. Віртуальний простір моди. Київ : КНУКІМ, 2011. 141 с.
2. Шандренко О. М. Комп'ютерні технології в дизайні одягу. Культура і мистецтво в сучасному світі: Наукові записки КНУКІМ. Вип. №11. Київ : КНУКІМ, 2010. С. 280-290.
3. Шандренко О. М. Комунікативні аспекти моди в контексті віртуальної реальності. Мистецтвознавчі записки. 2013. Вип. 23. С. 177-183.
4. Olha Shandrenko. Poly system analysis of visual communication in fashion / Social and cultural imperatives of the modern society development, Liha-Pres, 2020, p.112-125. DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-204-6/112-125>

Основна література

1. Anton David, Kurillo Gregorij, Bajcsy Ruzena. User experience and interaction performance in 2D/3D telecollaboration. Future Generation Computer Systems. Volume 82, May 2018, Pages 77-88. <https://doi.org/10.1016/j.future.2017.12.055>
2. Bongers A.J. Interaction in multimedia art. Knowledge-Based Systems. Volume 13, Issues 7-8, 1 December 2000, Pages 479-485. [https://doi.org/10.1016/S0950-7051\(00\)00068-X](https://doi.org/10.1016/S0950-7051(00)00068-X)
3. Dan Saffer. A Definition of Interaction Design. URL: <http://www.odannyboy.com/blog/archives/001000.html>
4. Giaccardi Elisa. Mediators in visual interaction: An analysis of the “Poietic Generator” and “Open Studio” Journal of Visual Languages & Computing. Volume 17, Issue 5, October 2006, Pages 398-429. <https://doi.org/10.1016/j.jvlc.2005.04.001>
5. Kim, Wickhamb Mark, Fillisc Ian. Exploring supply-side network interactions in the visual art production process. Poetics. Volume 69, August 2018, Pages 57-69. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2018.04.002>
6. Ostrowicki M. Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki. – Kraków, 2006. 252 s.
7. Reimann, Robert. So you want to be an Interaction Designer. URL: <https://www.cooper.com/journal/2001/06/so>

Допоміжна література

1. Francesca Franco. Generative Systems Art: The Work of Ernest Edmonds. Routledge, 2017-10-05. 240 с.
2. Cat Hope, John Charles Ryan. Digital Arts: An Introduction to New Media. Bloomsbury Publishing USA, 2014-06-19. 246 с.
3. Белик А. А. Теория «Я» Дж. Г. Мида и психологическая антропология / Социальная психология и общество. 2011. № 1. С. 31–43.

4. Белов А. Б. Роль обратной связи в общении : основные направления исследований в зарубежной социальной психологии / Вопросы психологии. 2014. № 3. С. 149-157.
5. Кравчак Михал, март 2016. Технологическое искусство от А до Я. URL: <https://culture.pl/ru/article/tehnologicheskoe-iskusstvo-ot-a-do-ya>
6. Малауф Дэвид. Основания интерактивного дизайна. URL: <http://www.distancelearning.ru/db/el/B1A04995D82EE861C32573830029B1A3/doc.html>

Інформаційні ресурси в Інтернеті

1. Сімейство Adobe Photoshop. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://www.adobe.com/ua/products/photoshopfamily.html>
2. Інформаційний портал агентства модних інновацій iNNOVATRENDY. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://innovatrendy.com/>
3. Інновації в дизайне. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://www.novate.ru/>
4. <https://mai.art/>
5. <https://snob.ru/selected/entry/1412> (лекції М. Абрамович)
6. <http://www.zefrank.com/> (віртуальне малювання голосом)
7. <https://digitalobjects.art/dontsave> (David Kraftsow programmer and artist)

Політика вивчення навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна передбачає як роботу в колективі так і виконання індивідуальних завдань.

Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в дистанційному (он-лайн) режимі за погодженням із керівником курсу, з презентацією етапів виконаних завдань під час консультації викладача.

Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлений термін. Ліквідація заборгованості відбувається протягом 2 тижнів після встановленого терміну. Завдання, які не виконані у встановлений термін, оцінюються викладачем в межах 50% звичайної оцінки.

Під час роботи над завданнями не допустимо порушення академічної доброчесності: при використанні Інтернет ресурсів та інших джерел інформації аспірант повинен вказати джерело, використане під час виконання завдання.

Усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 20%.

У разі виявлення факту плагіату аспірант отримує за завдання 0 балів і повинен повторно виконати завдання.

Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонено (в т.ч. із використанням мобільних пристроїв). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування.

Система оцінювання та вимоги

ПОТОЧНИЙ КОНТРОЛЬ	ВИД КОНТРОЛЮ	БАЛИ
	присутність на заняттях (при пропусках занять з поважних причин допускається відпрацювання пройденого матеріалу)	максимальна оцінка складає: 4 бали – 2-й семестр 5 балів – 3-й семестр)
	активність студента під час аудиторних занять (виконання практичних завдань, участь у навчальній дискусії, обговоренні ситуаційного завдання)	максимальна оцінка складає: 10 балів – 2-й семестр 6 балів – 3-й семестр
	виконання завдань самостійної роботи (роботи здано у встановлений термін)	максимальна оцінка складає: (11 балів – 2-й семестр 14 балів – 3-й семестр)
	Всього:	25 балів
ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ	Залік (2, 3 семестр)	
	Тести	50 балів
	Практичне	25 балів
	Загальна оцінка:	100 балів

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для іспиту, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90–100	A	відмінно	зараховано
84–89	B	добре	
74–83	C		
66–73	D		
61–65	E	задовільно	
21–60	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	незадовільно з можливістю повторного складання
0–20	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни