


СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ЦИФРОВА ЕКОСИСТЕМА СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА

 <p><i>Русаков Сергій Сергійович,</i> кандидат філософських наук, доцент</p>	I. Основна мета дисципліни	формування у студентів розуміння цифрових технологій у контексті сучасного мистецтва та культури, знайомство з інструментами та методами роботи в цифровому середовищі, а також з питаннями креативної економіки та цифрової етики.
	II. Місце навчальної дисципліни в програмі підготовки фахівців	Для спеціальності 034 – Культурологія (ОНП «Цифрові трансформації у сфері культури») BB1.2. ОК поглибленої підготовки за спеціальністю
III. Програмні результати навчання	Здатність: <ul style="list-style-type: none">– розуміння цифрових технологій та їх вплив на мистецтво та культуру.– оволодіння навичками роботи з цифровими інструментами та технологіями в мистецтві та культурі.– аналізувати та оцінювати можливості та виклики, що виникають у цифровому мистецтві та культурі.– розуміння принципів креативної економіки та їхнього застосування в контексті мистецтва та культури.– аналізувати етичні та правові аспекти використання цифрових технологій в мистецтві та культурі та розробляти відповідні стратегії взаємодії з глядачами та користувачами.	
IV. Короткий зміст дисципліни	Змістовий модуль 1: Цифрові технології у мистецтві та культурі <ul style="list-style-type: none">● Тема 1: Цифрові інструменти та технології в мистецтві та культурі● Тема 2: Цифрова трансформація культурної сфери● Тема 3: Сучасна екосистема цифрового мистецтва та культури Змістовий модуль 2: Креативна економіка та цифрова етика	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Тема 1: Креативна економіка в мистецтві та культурі ● Тема 2: Фінансування та маркетинг цифрового мистецтва ● Тема 3: Цифрова етика та відповідальність у мистецтві та культурі.
V. Назва кафедри та викладацький склад, який буде забезпечувати викладання дисципліни	Кафедра філософської антропології, філософії культури та культурології, Навчально-науковий інститут філософії та освітньої політики, Русаков С.С., кандидат філософських наук, доцент, s.s.rusakov@npu.edu.ua
VI. Обсяг навчального навантаження та терміни викладання дисципліни	На вивчення дисципліни відводиться 180 годин (6 кредити ЄКТС), з яких денна форма навчання: лекційних – 16 год., семінарських – 24 год., самостійної роботи – 140 год., заочна форма навчання: лекційних – 10 год., семінарських – 14 год., самостійної роботи – 156 год. Дисципліна викладається у III семестрі.
VII. Політика дисципліни	Політика навчальної дисципліни ґрунтується на засадах академічної доброчесності та визначається системою вимог, які ставляться до здобувачів вищої освіти в Українському державному університеті імені Михайла Драгоманова.
VIII. Основні інформаційні джерела для вивчення дисципліни	<ol style="list-style-type: none"> 1. Булавина, Н. (2022). Симбіоз цифр і сучасного мистецтва. Новий світ NFT. <i>Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО</i>, (18), 87-96. 2. Воронкова, В. Г., & Череп, А. В. (2020). Креативні цифрові технології як мегатренди розвитку туристичного бізнесу: поширення європейського досвіду в Україні. <i>Humanities studies</i>, (6 (83)), 165-179. 3. Кретов, К. О. (2021). <i>Технології блокчейн у сучасному мистецтві</i> (Doctoral dissertation). 4. Мірошніченко, Т., & Федорова, Г. (2021). Цифрова дипломатія як сучасний комунікаційний інструмент міжнародних відносин. <i>Науково-теоретичний альманах Грані</i>, 24(12), 58-65. 5. Панфілова, О. Г., & Каленюк, О. М. (2022). Просування сучасного українського мистецтва в умовах арт-ринку. <i>Збірник наукових праць «Українська академія мистецтва»</i>, (32). 6. Плецан, Х. В. (2021). КОЛАБОРАЦІЯ DIDGITAL-ТЕХНОЛОГІЙ ТА

	<p>КУЛЬТУРНОГО ПРОДУКТУ В СЕРЕДОВИЩІ КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРИЙ. <i>Редакційна колегія</i>, 97.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Русаков, С. С. (2015). Інструменти цифрової культури: культурологічний погляд на іновації в освітній галузі. 8. Русаков, С. С. (2016). Нові тенденції молодіжної культури в контексті розвитку креативної індустрії. 9. Русаков, С. С. (2019). ІНФОРМАЦІЙНА ФУНКЦІЯ АРТ-РИНКУ В КОНТЕКСТІ СУЧАСНОГО УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА (НА ПРИКЛАДІ БІСНАЛЕ). 10. Шевелюк, М. М. (2021). Цифровізація у сфері туризму: інноваційні тренди і пріоритетні напрями розвитку. <i>Питання культурології</i>, (38), 226-235. 11. Contreras-Koterbay, S., & Mirocha, Ł. (2016). <i>The New Aesthetic and Art. Constellations of the Postdigital</i> (Vol. 20). Institute of Network Cultures. 12. Giannini, T., & Bowen, J. P. (2019). Museums and digitalism. <i>Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research</i>, 27-46. 13. Giannini, T., & Bowen, J. P. (2019). Museums, Art, Identity, and the Digital Ecosystem: A Paradigm Shift. <i>Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research</i>, 63-90. 14. Rusakov, S. S., & Vorozheikin, Y. P. (2022). Art fairs in the context of virtualization. 15. Valeri, A. (2020). The Italian Ecosystem of Major Private Organizations of Contemporary Art. <i>Economia della Cultura</i>, 30(2), 163-172.
<p>ІХ. Система оцінювання</p>	<p>Поточний контроль: оцінювання на семінарських заняттях, виконання самостійних робіт, проектної (творчої) роботи, участь у навчальній дискусії.</p> <p>Підсумковий контроль: залік</p>