

Київський національний університет
будівництва і архітектури

Кафедра образотворчого мистецтва і
архітектурної графіки

B4

Назва спеціальності,
освітньої програми
«Образотворче мистецтво
та реставрація»
ОПП «Художньо-декоративне
оздоблення інтер'єру»

Освітній рівень
другий магістерський
рівень

«Затверджую»

Завідувач кафедри

Розробник силабуса

/ Олена САФРОНОВА /

/ Олена САФРОНОВА /



СИЛАБУС

Медіатехнології у мистецтві

(назва, шифр освітньої компоненти (дисципліни))

1) Статус освітньої компоненти: вибіркова

2) Контактні дані викладача: завідувачка кафедри ОМіАГ, к.т.н., доцент,

Сафронова О.О., safronova.oo@knuba.edu.ua, +380660376903,

<https://www.knuba.edu.ua/safronova-olena-oleksiyivna/> (зазначається посада, вчений ступінь, ПІБ викладача, корпоративна адреса електронної пошти, телефон, посилання на сторінку викладача на сайті КНУБА)

3) **Пререквізити** (дисципліни-попередники, які необхідно вивчити, щоб слухати цей курс): ОК4 Актуальні проблеми сучасного образотворчого мистецтва, ОК5 Методологія проведення наукових досліджень, ОК6 Професійний рисунок, ОК7 Професійний живопис, ОК8 Професійна скульптура

4) **Коротка анотація дисципліни**

Мета дисципліни: оволодіння компетентностями щодо впливу медіа-технологій на розвиток сучасного візуального мистецтва, генези розвитку мультимедійного мистецтва і його різновидів, оволодіння навичками створення окремих творів медіамистецтва.

Результати навчання дисципліни:

знати: естетичні проблеми розвитку сучасного візуального мистецтва; принципи застосування сучасних медіа технологій у мистецтві

вміти: застосовувати у мистецькій та дослідницькій діяльності знання естетичних проблем образотворчого мистецтва, основні принципи розвитку сучасного візуального мистецтва; застосовувати сучасні інформаційні технології в художньо-декоративному оздобленні інтер'єру;

здатен продемонструвати: здатність створювати затребуваний на художньому ринку суспільно відповідальний продукт образотворчого мистецтва;

володіти: знаннями сучасних цифрових методів, що використовуються для створення художніх творів засобами професійного програмного забезпечення.

Київський національний університет будівництва і архітектури	B4	Назва спеціальності, освітньої програми «Образотворче мистецтво та реставрація» ОПП «Художньо-декоративне оздоблення інтер'єру»	Освітній рівень другий магістерський рівень
Кафедра образотворчого мистецтва і архітектурної графіки			

5) Структура курсу:	
Загальна кількість кредитів ECTS	3
Сума годин:	90
Вид індивідуального завдання	РГР
Форма контролю	залік
Лекції: Лекція 1. Вплив медіатехнологій на розвиток мистецтва. Медіамистецтво, види, специфічні характеристики. Синтез візуальних і аудіальних мистецтв. Вплив медіатехнологій на розвиток мультимедійного мистецтва. Філософсько-культурологічний погляд на сучасне мультимедійне мистецтво. – 2 год. Лекція 2. Генеза розвитку мультимедійного мистецтва. Витоки нових медіа, розвиваток відео-арту (Вольф Фостель, група Fluxus, Нам Джун Пайк, Пітер Кампус, та інші). Вплив досягнень комп'ютерних технологій на становлення мистецтва мультимедіа у 80–90х. Арт-об'єкти і арт-дизайн. Сучасні напрями розвитку медіамистецтва. – 2 год. Лекція 3. Медіатехнології у мистецтві України. Початок розвитку медіамистецтва в Україні: «Відео-палімпсести» Миколи Недзельського. Візуальні композиції (метаграфії) Володимира Харченка. Цифрові роботи художників різних поколінь (Анатолія Федірко, Володимира Мельниченка й Ади Рибачук, Арсена Савадова, Олени Голуб, Олега Тістола та інших). Нове покоління у комп'ютерному мистецтві України. – 2 год. Лекція 4. Цифрова фотографія і її місце у сучасних медіа-проектах Становлення фотографії як об'єкту мистецтва. Вплив цифрових технологій на розвиток концептуальної фотографії і її місце у виставковому просторі. Харківська школа фотографії і її вплив на концептуальне фотомистецтво України. Сучасна українська фотокнига як арт-об'єкт. Творчість Бориса Михайлова, Євгена Павлова, сучасних українських фотохудожників.. – 2 год. Лекція 5. Цифровий живопис. Поняття цифрового живопису. Різновиди програмного забезпечення. Напрями і відомі представники цифрового живопису (Сарел Терон, Флавіо Болла, Кріс Базеллі, Йонас Де Ро, Парк Йонг Вон, Джон Фостер, Керол Каваларіс, тощо) Мет-пейнтинг. – 2 год. Лекція 6. Особливості використання програм двовимірної комп'ютерної графіки у цифровому живописі. Сучасний етап розвитку програм двовимірної комп'ютерної графіки.. Векторна графіка, як інструмент створення складових фірмового стилю. Художні засоби і прийоми оптимізації колірних схем. Засоби програм растрової комп'ютерної графіки для імітації різних графічних технік і створення спецефектів Мистецтво естетизації аналогових комп'ютерних помилок - глітч.– 2 год. Лекція 7. Використання штучного інтелекту. Коротка історія розвитку технологій ШІ. Характеристика найважливіших нейронних мереж, що використовуються у візуальному мистецтві. Сфери використання нейронних мереж у візуальному мистецтві. Проблемні питання авторського права на твори ШІ у світі технологічного розвитку. – 2 год. Лекція 8. Нет арт. Основні визначення і поняття web- дизайну. Основи композиції веб-сторінки, структура, система навігації. Сучасні тенденції у веб—дизайні. Особливості використання шрифтів і модульної сітки у веб-дизайні, визначення колористичної гами. Програмні засоби оптимізації	

Київський національний університет будівництва і архітектури Кафедра образотворчого мистецтва і архітектурної графіки	В4	Назва спеціальності, освітньої програми «Образотворче мистецтво та реставрація» ОПП «Художньо-декоративне оздоблення інтер'єру»	Освітній рівень другий магістерський рівень
кольорових схем.Засоби комп'ютерних графічних програм щодо підготовки прототипів сторінок сайту. – 2 год. Практичні заняття <i>Практичні заняття</i> Заняття 1. Набуття навичків створення об'єктів цифрового мистецтва в середовищі програми Adobe Photoshop – 2 год. Заняття 2. Набуття навичків використання програм штучного інтелекту для створення референсів. – 2 год. Заняття 3. Набуття навичків розробки прототипу власного сайту-портфолію засобами графічних програм – 4 год. Індивідуальне завдання В ході вивчення дисципліни студенти виконують розрахунково-графічну роботу на тему: «Медіатехнології у мистецтві». Мета роботи – знайомство з естетичними проблемами розвитку сучасного візуального мистецтва; принципами застосування сучасних медіа технологій у мистецтві Завдання: оформлення альбому графічних робіт за тематикою практичних занять. Робота виконується з консультаціями викладача. Склад роботи: 1. Альбом графічних робіт за тематикою практичних занять. 2. Презентація на задану тему: огляд одного з напрямків сучасного медіамистецтва або творчості відомого діяча даного напрямку.			
7) Посилання на сторінку електронного навчально-методичного комплексу дисципліни: https://org2.knuba.edu.ua/course/view.php?id=3707			