



Міністерство освіти і науки України

ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ

Навчально-науковий інститут бізнесу та інформаційних технологій  
Кафедра Інформаційних технологій та прикладної математики

## СИЛАБУС

### Освітнього компонента - ОК 8

#### Навчальна дисципліна - Інформаційно-комунікаційні технології

Освітній рівень	другий (магістерський)	
Програма навчання	обов'язкова	
Галузь знань	02	Культура і мистецтво
Спеціальність	023	Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація
Освітня програма	ОПП «Образотворче мистецтво»	
Обсяг дисципліни	3 кредити ECTS (90 академічних годин)	
Види аудиторних занять	лекції, практичні заняття	
Індивідуальні та (або) групові завдання	реферат або аудиторна контрольна робота	
Форми семестрового контролю	залік	

#### Викладачі:

Карнаухова Ганна Сергіївна, к.т.н., доцент кафедри Інформаційних технологій та прикладної математики, karnauhovaanna@ukr.net

В процесі вивчення даної дисципліни студенти **ЗНАЙОМЛЯТЬСЯ З ОСНОВНИМИ ПРИНЦИПАМИ, МЕТОДАМИ ТА ВЛАСТИВОСТЯМИ ІНФОРМАЦІЙНИХ І ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ХУДОЖНЬО-ТВОРЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ТА ЗДОБУВАЮТЬ НАВИЧКИ ВИКОРИСТАННЯ ЦИХ ПРИНЦИПІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПРАКТИЦІ.**

**Передумовами для вивчення дисципліни є набуття теоретичних знань та практичних навичок за такими дисциплінами:** Рисунок, Живопис, Композиція, Історія мистецтв, Основи наукових досліджень.

#### Програмні результати навчання:

**ПР 2.** Інтерпретувати та застосовувати семантичні, іконологічні, іконографічні, формально-образні і формально-стилістичні чинники образотворення.

**ПР 6.** Застосовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освітній та музейній справах.

**ПР 8.** Визначати мету, завдання та етапи мистецької, реставраційної, дослідницької та освітньої діяльності, сприяти оптимальним соціально-психологічним умовам для якісного

виконання роботи.

**ПР 9.** Володіти базовими методиками захисту інтелектуальної власності, застосовувати правила оформлення прав інтелектуальної власності.

**ПР 10.** Застосовувати у мистецькій та дослідницькій діяльності знання естетичних проблем образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації, основних принципів розвитку сучасного візуального мистецтва.

**ПР 11.** Володіти знаннями до визначення ефективності та апробації сучасних теоретичних підходів та концепцій інтерпретації феноменів культурно - мистецьких процесів.

**ПР 12.** Представляти результати діяльності у науковому та професійному середовищі в Україні та у міжнародному професійному середовищі.

**ПР 13.** Вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, представляти результати діяльності у вітчизняному та зарубіжному науковому і професійному середовищі.

**ПР 14.** Застосовувати методологію наукових досліджень у процесі теоретичного і практичного аналізу; дотримуватися принципів академічної доброчесності; узагальнювати результати дослідження та впроваджувати їх у мистецьку практику; виявляти практичні та теоретичні особливості наукової гіпотези.

**ПР 15.** Планувати професійну діяльність у сфері образотворчого і декоративного мистецтва, реставрації відповідно до потреб і запитів суспільства та ринку.

**ПР 16.** Розробляти та реалізовувати мистецькі проекти високого художнього рівня з використанням інформаційних цифрових технологій в контексті сучасного візуального мистецтва та інтегрувати їх в архітектурно-просторове середовище.

### **Диференційовані результати навчання:**

#### **знати:**

- основні види сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, перспективи їх розвитку;
- можливості використання інформаційних технологій в професійній діяльності;
- норми законодавства в області захисту інформації;

#### **володіти:**

- практичними способами пошуку, аналізу та оброблення мистецької інформації з використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій;

#### **вміти:**

- використовувати комп'ютерні технології для пошуку, відбору та обробки інформації, що стосується професійної діяльності;
- застосовувати інформаційно-комунікаційні технології для формування власного індивідуального стилю.

## ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва тем	Кількість годин			
		лекції	практичні	лабораторні	самостійна
1.1	Інтерактивні технології в мистецтві	1	2	-	6
1.2	Екологічний підхід в діяльності художника	1	-	-	6
1.3	Інтерактивні художні виставки і музеї в мережі	1	2	-	6
1.4	VR-технології та доповнена реальність в діяльності художника	1	2	-	6
1.5	Основи організації дистанційного навчання і інтерактивних методів у викладанні мистецьких дисциплін (педагогіка)	1	-	-	6
1.6	Створення портфоліо художника в мережі: соцмережі, сайт (Вордпрес, Тільда); Спец. платформи для художників в мережі (Біханс, Дрібл і ін.)	1	6	-	42
	<b>Всього</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>-</b>	<b>72</b>

### Критерії оцінювання та засоби діагностики

Мінімальний та максимальний рівень оцінювання щодо отримання «заліку» за навчальною дисципліною «Інформаційно-комунікаційні технології» складає 60 балів та 100 балів відповідно і може бути досягнений наступними засобами оцінювання:

Засоби оцінювання		Мінімальна кількість балів	Максимальна кількість балів
Засоби оцінювання	Кількість у семестрі		
Реферат чи аудиторна контрольна робота	1	30	50
Контроль знань: - Підсумковий (семестровий) контроль знань.	1	30	50
<b>Разом:</b>		<b>60</b>	<b>100</b>

**Реферат** передбачено за однією з тем:

- Вплив сучасних технологій на мистецтво.
- Виникнення нових технологій у музейній освіті.
- VR-технології та особливості VR/AR-професії.
- Сучасні тенденції у оформленні сайту.

Реферат повинен мати стандартну структуру: титульний аркуш, зміст, вступ, основний зміст теми, висновок, список використаних джерел, додатки. Оцінюється оригінальність реферату, актуальність та повнота використаних джерел, системність матеріалу, який викладається, логіка викладу і переконливість аргументації, оформлення, своєчасність терміну здачі.

**Контрольна робота** передбачена за темою «Створення портфоліо художника в мережі». Виконується студентами в аудиторії і складається з розробки попереднього макету сайту порт фоліо та демонстрації знань по конструюванню сайту на основі шаблону в спеціалізованому програмному комплексі.

**Підсумковий контроль знань** проводиться для студентів, що не змогли з будь яких причин набрати необхідну кількість балів, або для студентів, що бажають збільшити вже набрану кількість балів. Підсумковий контроль знань здійснюється у вигляді усної бесіди з викладачем (комісією викладачів) по тематиці навчальної

дисципліни.

## **Інформаційне забезпечення** Основна література

1. Пасічник О.В., Пасічник В.В. Веб-дизайн : Підручник - Львів: Магнолія 2006, 2020. - 520 с.
2. Методичні рекомендації з навчальної дисципліни Інформаційно - комунікаційні технології до виконання реферату для студентів освітньо-професійної програми Образотворче мистецтво за спеціальністю 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація. Освітній рівень - другий (магістерський) - Одеса: ОДАБА, 2022. – 14 с.

### Допоміжні джерела інформації

1. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну: Навч. посіб. — К.: Вид. група ВHV, 2009. — 336 с.
2. Пасічник В.В., Пасічник О.В., Угрин Д.І. Веб-технології: Підручник. Львів: Магнолія, 2006, 2018. – 336 с.
3. Як сучасні технології змінюють мистецтво | Your Art ([supportyourart.com](http://supportyourart.com))
4. Нові інформаційні технології музейної справи - Музеєзнавство - Навчальні матеріали онлайн ([pidru4niki.com](http://pidru4niki.com))
5. Віртуальна реальність (Virtual Reality, VR) - Lookinar
6. 10 кращих конструкторів сайтів 2021 ([websiteplanet.com](http://websiteplanet.com))
7. Конструктор сайтів | Створити сайт безкоштовно | [Wix.com](http://Wix.com)