

**Міністерство освіти і науки України
Сумський державний педагогічний університет
імені А.С.Макаренка**

НН інститут культури і мистецтв

Кафедра сценічного мистецтва, естради та методики режисерування

ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор НН інституту культури і мистецтв

Олена УСТИМЕНКО-КОСОРИЧ
«30» серпня 2024 р.



**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ**

галузь знань: **02 Культура та мистецтво**

спеціальність: **026 Сценічне мистецтво**

спеціалізація:

освітня-програма/програми: **«Сценічне мистецтво» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти**

Мова навчання: **українська**

Погоджено науково-методичною комісією

НН інституту культури і мистецтв

«30» серпня 2024 р.

Голова



Олександр РУДЕНКО

Розробник:

Будянський Д.В. – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент сценічного мистецтва, естради та методики режисерування

Робоча програма розглянута і схвалена на засіданні кафедри сценічного мистецтва, естради та методики режисерування

Протокол № 1 від «30» серпня 2024 р.

Завідувач кафедри

кандидат педагогічних наук, доцент



Олексій КОРЯКІН

Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Бакалавр	Обов'язкова	
		Рік підготовки:	
4-й		4-й	
Семестр			
7-й		7-й	
Лекції			
16 год.		2	
Практичні, семінарські			
24 год.		4	
Лабораторні			
-		-	
Самостійна робота			
48 год.		84 год.	
Консультації:			
2 год.		-	
Загальна кількість годин – 90	Вид контролю: залік.		

1. Мета вивчення навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Інформаційні технології у професійній діяльності» є обов'язковим компонентом освітньо-професійної програми підготовки здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти за спеціальністю 026 «Сценічне мистецтво».

Мета дисципліни — формування системи теоретичних знань і практичних умінь у застосуванні сучасних інформаційних технологій для професійної сценічно-виконавської діяльності, що включає роботу з медіаконтентом, цифровими платформами, інтерактивними засобами та інструментами постановки. Курс спрямований на розвиток у майбутніх акторів здатності ефективно використовувати ІТ для створення, презентації та просування власних виконавських проєктів.

Навчальна дисципліна спрямована на розвиток *інтегральної компетентності*: здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі у сфері сценічного мистецтва із застосуванням теорій та методів мистецтвознавства, театральної педагогіки, психології творчості, культурології.

Навчальна дисципліна спрямована на формування таких *загальних компетентностей* як: **ЗК 2** - здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій; **ЗК 3** - здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях; **ЗК 4** - здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово; **ЗК 5** – здатність спілкуватися іноземною мовою; **ЗК 6** – здатність використовувати інформаційні і комунікаційні технології.

Навчальна дисципліна спрямована на формування таких *спеціальних компетентностей* як: **СК 5** – здатність до публічної презентації результату своєї творчої (інтелектуальної) діяльності; **СК 8** – здатність оперувати новітніми інформаційними й цифровими технологіями в процесі реалізації художньої ідеї, осмислення та популяризації творчого продукту; **СК 11** – здатність до спілкування з широкою професійною та науковою спільнотою та громадськістю з питань сценічного мистецтва та виробництва, до взаємодії із представниками інших творчих професій; **СК 13** – здатність розробляти і реалізовувати просвітницькі проєкти з метою популяризації сценічного мистецтва в широких верствах суспільства, в тому числі і з використанням можливостей театральної преси, телебачення, Інтернету; **СК 18** – здатність ефективно використовувати музично-технічні засоби у сценічній діяльності.

2. Передумови для вивчення дисципліни

Для успішного освоєння студентами навчального курсу «Інформаційні технології у професійній діяльності» передбачається наявність базових знань і навичок у сфері сценічно-виконавської діяльності, театральної педагогіки, акторської майстерності, а також ознайомлення зі спеціалізованою літературою з питань сценічного виконавства.

Важливе значення має розуміння психологічних, естетичних та творчих засад акторської діяльності, основ комунікації та взаємодії на сцені, що створює підґрунтя для ефективного застосування інформаційних технологій у підготовці, реалізації та просуванні сценічних та перформативних проєктів.

3. Результати навчання за дисципліною

У результаті вивчення дисципліни «Інформаційні технології у професійній діяльності», що викладається на завершальному етапі фахової підготовки, здобувачі вищої освіти набувають поглибленої теоретико-практичної підготовки та сформованих професійних компетентностей у сфері застосування сучасних інформаційних технологій для сценічно-виконавської діяльності.

Дисципліна узагальнює й систематизує раніше набуті знання та навички, забезпечуючи готовність здобувачів до самостійної професійної діяльності, пов'язаної з підготовкою, реалізацією та просуванням сценічних і перформативних проєктів за допомогою цифрових інструментів, медіаплатформ та інтерактивних технологій.

ПРН 2	Мати концептуальні наукові та практичні знання у галузі сценічного мистецтва.
ПРН 3	Вільно спілкуватися з професійних питань державною та іноземними мовами усно і письмово.
ПРН 4	Здійснювати пошук необхідної інформації у професійній літературі, в мережі Інтернет та інших джерелах
ПРН 5	Застосовувати сучасні цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення до розв'язання відповідних задач професійної діяльності у сфері сценічного мистецтва.
ПРН 10	Обирати оптимальні та художньо-виражальні та технічні засоби відтворення креативного задуму при реалізації сценічного твору (проєкту).
ПРН 21	Презентувати результати професійної діяльності та проєктів у сфері сценічного мистецтва, доносити до фахівців і нефахівців інформацію, ідеї, проблеми, рішення, аргументацію та власний досвід.
ПРН 22	Застосовувати музично-технічні засоби у професійній сценічній діяльності.

4. Критерії оцінювання результатів навчання

Шкала ЄКТС	Критерії оцінювання навчальних досягнень студента
А	<ul style="list-style-type: none">систематизовані, глибокі та повні знання з усіх розділів дисципліни та застосування цифрових інструментів у сценічно-виконавській практиці, включно з питаннями, що виходять за межі навчальної програми;точне, доречне й усвідомлене використання фахової термінології у сфері ІТ та сценічної діяльності; логічно послідовний, стилістично грамотний і переконливий виклад теоретичних положень та практичних рішень;бездоганне володіння базовим інструментарієм цифрових технологій для сценічного виконання (медіа, цифрові платформи, інтерактивні засоби) та ефективного їх застосування у процесі підготовки і виконання сценічних завдань і проєктів;здатність самостійно й творчо розв'язувати складні практичні завдання з використанням ІТ у стандартних і нестандартних сценічних ситуаціях,

	<ul style="list-style-type: none"> — демонструючи художню доцільність та професійну свідомість; — повне й усвідомлене засвоєння основної та додаткової літератури, рекомендованої програмою дисципліни; — уміння орієнтуватися в теоретичних концепціях і методах застосування ІТ у професійній діяльності актора, аналізувати та критично оцінювати власну діяльність і діяльність інших; — висока активність і творча самостійність на практичних заняттях, відповідальний підхід до виконання індивідуальних завдань, високий рівень професійної культури та цифрової компетентності.
B	<ul style="list-style-type: none"> — глибокі знання та розуміння більшості розділів дисципліни та здатність застосовувати цифрові інструменти у сценічно-виконавській практиці; — правильне й доречне використання термінології ІТ і сценічного виконання; логічний і зрозумілий виклад теоретичних положень і практичних рішень; — впевнене володіння основним інструментарієм цифрових технологій для сценічної діяльності та вміння застосовувати його у більшості практичних завдань; — здатність самостійно вирішувати практичні завдання з використанням ІТ, демонструючи творчий підхід і професійну свідомість; — засвоєння основної навчальної літератури; — активна участь у практичних заняттях, здатність до творчого виконання завдань, відповідальне ставлення до роботи.
C	<ul style="list-style-type: none"> — достатні знання з основних розділів дисципліни та базові навички застосування цифрових технологій у сценічній діяльності; — здатність використовувати термінологію у більшості практичних і теоретичних ситуацій; — володіння базовим інструментарієм цифрових технологій у стандартних завданнях; — здатність виконувати практичні завдання з підтримкою викладача; — засвоєння основної літератури; — помірна активність на практичних заняттях, дотримання вимог професійної культури.
D	<ul style="list-style-type: none"> — обмежені знання з дисципліни, мінімальні практичні навички застосування цифрових інструментів; — використання термінології фрагментарне та частково доречне; — володіння інструментарієм лише частково, потребує постійної допомоги; — виконує завдання з контролем викладача; — частково засвоєна навчальна література; — низька активність на практичних заняттях, потребує стимулювання.
E	<ul style="list-style-type: none"> — неповні знання з дисципліни та обмежене розуміння принципів застосування ІТ у сценічній діяльності; — термінологія використовується рідко або некоректно; — недостатнє володіння інструментарієм; — виконує завдання лише за прямої інструкції викладача; — література засвоєна фрагментарно; — низький рівень самостійності та дисципліни.
FХ	<ul style="list-style-type: none"> — завдання не виконане або виконане формально, без належної якості; — відсутня будь-яка демонстрація застосування знань і навичок; — не можна оцінити традиційними критеріями; — потребує повторного виконання або додаткової роботи.
F	<ul style="list-style-type: none"> — знання та навички відсутні або критично недостатні для застосування у професійній діяльності; — не володіє термінологією та інструментарієм; — не виконує практичні завдання; — відсутність активності та зацікавленості.

Розподіл балів

Поточний контроль												Разом	Сума	Підсумковий (екз.)	Заг сума			
РОЗДІЛ 1						РОЗДІЛ 2												
T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	T 9	T 10	T 11	T 12							
Поточний контроль																		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5				60			
Контроль самостійної роботи																		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2				15	75	25	100

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		для екзамену, заліку, курсового проекту (роботи), практики
90 – 100	A	Відмінно
82 - 89	B	Добре
74 - 81	C	
64 - 73	D	
60 - 63	E	Задовільно
35 - 59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
1 - 34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

5. Засоби діагностики результатів навчання

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання з дисципліни «Інформаційні технології у професійній діяльності» є:

1. Виконання та презентація практичних завдань із застосуванням цифрових інструментів у сценічно-виконавській діяльності (робота з медіа, цифровими платформами, інтерактивними технологіями).
2. Усні відповіді на теоретичні та практичні питання щодо використання ІТ у професійній діяльності актора.
3. Аналіз та публічне виконання сценічних завдань, етюдів і коротких перформативних робіт із інтеграцією цифрових технологій.
4. Відеозаписи індивідуальних та групових робіт із використанням цифрових інструментів для підготовки та презентації матеріалу.
5. Творчі проекти та короткі перформативні роботи з елементами ІТ (мультимедійні вставки, цифрова сценографія, інтерактивні презентації).
6. Підсумковий контроль у формі заліку, що включає теоретичний блок (знання ІТ у сценічній діяльності) та практичний блок (демонстрація вміння застосовувати цифрові технології у професійній роботі актора).

6. Методи навчання

Під час викладання дисципліни «Інформаційні технології у професійній діяльності» для майбутніх акторів застосовуються такі методи навчання:

Словесні методи: пояснення, бесіда, інструктаж та коментарі щодо застосування цифрових інструментів у сценічно-виконавській діяльності, використання медіа та цифрових платформ.

Наочні методи: демонстрація прикладів використання ІТ у сценічній практиці, відеоматеріали, презентації цифрових сценографій, мультимедійних та інтерактивних проєктів.

Практичні методи: виконання вправ із застосуванням цифрових інструментів для підготовки та демонстрації сценічних етюдів, роботи з художнім текстом, розвитку темпо-ритму, пластики та партнерської взаємодії через інтерактивні платформи.

Інтерактивні методи: творчі завдання, групові обговорення, колективний аналіз та обмін досвідом щодо використання ІТ у підготовці та реалізації сценічних робіт.

Методи самостійної та індивідуальної роботи: опрацювання сценічних етюдів із використанням цифрових технологій, підготовка індивідуальних завдань і проєктів, розвиток особистої сценічної присутності та професійних ІТ-компетентностей.

7. Програма навчальної дисципліни

7.1. Інформаційний зміст навчальної дисципліни

РОЗДІЛ 1. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ

Тема 1. Вступ до інформаційних технологій у сценічному мистецтві.

Роль інформаційних технологій у професійній діяльності актора та режисера, їхнє значення для підготовки, реалізації та просування сценічних і перформативних проєктів. Ознайомлення з основними видами програмного забезпечення для роботи зі сценою, відео та звуком, що застосовуються в сучасному театральному та перформативному середовищі.

Сучасні тренди цифровізації сценічного мистецтва, інтеграція мультимедіа та інноваційних технологій у творчий процес.

Тема 2. Мультимедійні технології та цифровий контент.

Опанування основ роботи з фото-, відео- та аудіоматеріалами у професійній діяльності актора. Розглядаються принципи створення презентацій та відео для репетицій і постановок, а також використання графічних редакторів для підготовки сценографії та візуального оформлення сценічних проєктів. Акцент зроблено на практичному застосуванні цифрових інструментів у підготовці та демонстрації художнього матеріалу.

Тема 3. Програмне забезпечення для звукорежисури та аудіообробки.

Ознайомлення майбутніх акторів з основами використання цифрових аудіоінструментів у сценічній діяльності. Розглядається робота з DAW (Digital Audio Workstation), використання віртуальних інструментів та ефектів (VST, VSTi), а також базові принципи обробки вокалу та музичного супроводу для репетицій і виступів.

Акцент робиться на інтеграції аудіотехнологій у підготовку та виконання сценічних і перформативних проєктів.

Тема 4. Відеотехнології та монтаж у сценічному мистецтві.

Ознайомлення майбутніх акторів із принципами роботи з відео у театральних постановках та перформансах. Розглядаються основи монтажу та постпродакшену, а також застосування проєкцій і відеоінсталяцій для створення сценічного простору та підсилення художнього ефекту. Акцент робиться на інтеграції відеотехнологій у підготовку та виконання сценічних проєктів.

Тема 5. Інтерактивні технології та віртуальна сцена.

Використання сучасних цифрових технологій, які виходять за межі традиційної сцени, у професійній діяльності актора. Розглядається застосування VR/AR, інтерактивних інсталяцій та практики віртуальних репетицій для створення ефекту занурення, нових форм взаємодії з глядачем і оптимізації репетиційного процесу. Акцент робиться на інтеграції інтерактивних технологій у підготовку та реалізацію сценічних і перформативних проєктів.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ НАВИЧКИ СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ДЛЯ СЦЕНИ

Тема 6. Соціальні мережі та цифровий маркетинг у сценічному мистецтві.

Використання соціальних мереж і цифрового маркетингу для просування сценічних та перформативних проєктів. Створення та ведення професійних акаунтів, планування контенту, взаємодія з аудиторією та застосування сучасних цифрових інструментів для популяризації вистав, етюдів і творчих проєктів акторів. Акцент робиться на інтеграції маркетингових та комунікаційних стратегій у професійну діяльність майбутніх акторів.

Тема 7. Цифрова безпека та етика у професійній діяльності.

Тема знайомить майбутніх акторів і фахівців сценічного мистецтва з основами цифрової безпеки та етичного використання технологій у професійній діяльності. Розглядаються авторське право та ліцензії на цифровий контент, запобігання плагіату, захист персональних даних і цифрового портфоліо, а також етичні принципи роботи з сучасними інструментами (ШІ, VR/AR, мультимедіа).

Авторське право, цифрові ліцензії та добросовісність у створенні контенту.

Захист персональних даних і безпека цифрового портфоліо.

Етичне використання технологій, включаючи генеративні інструменти та ШІ.

Цифрова етика як складова професійної культури сучасного митця.

Акцент робиться на формуванні усвідомленої, відповідальної та професійно етичної поведінки в цифровому середовищі.

Тема 8. Використання нейромереж у сучасному сценічному мистецтві.

Ознайомлення майбутніх акторів із застосуванням нейромереж і штучного інтелекту як інноваційного інструменту у театральній та перформативній творчості. Розглядаються сфери застосування AI у підготовці та реалізації сценічних проєктів, а також етичні аспекти та питання безпеки при використанні генеративних технологій.

Акцент робиться на інтеграції сучасних цифрових рішень у професійну діяльність актора для створення нових форм сценічного вираження.

Тема 9. Створення відеопрезентацій для вистави.

Освоєння принципів створення відеопрезентацій для театральних постановок та сценічних проєктів. Ознайомлення з поняттям відеопрезентації, її функціями у формуванні атмосфери, візуального контексту та сюжетних акцентів. Розглядаються види вихідних матеріалів (фото, відео, аудіо, Foley-звуки, вокальні підклади) та принципи їх поєднання у єдиний проєкт з урахуванням ритму, композиції та узгодженості аудіо та відео.

Практична частина включає опанування програмних засобів (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro, CapCut), основ монтажу (склейки, переходи, мультикамерність, робота з хронологією), обробки звуку (мікшування, нормалізація, синхронізація) та побудови стилістично й драматургічно продуманого відеорядного наративу для сценічних постановок.

Тема 10. Підготовка цифрового портфоліо актора / режисера.

Створення професійного цифрового портфоліо, яке презентує навички, досвід і творчі досягнення актора або режисера. Студенти опановують збір матеріалів, структурування контенту та оформлення онлайн-профілю для ефективної самопрезентації.

Ознайомлення з поняттям цифрового портфоліо та його роллю у сценічному мистецтві.

Формування ключових елементів: фото, відео, резюме, showteel, контактна інформація.

Структурування та логіка портфоліо, принципи лаконічності та візуальної чистоти.

Використання платформ для створення онлайн-портфоліо та оформлення профілю у соцмережах.

Планування позиціонування та художньої концепції самопрезентації.

Акцент робиться на практичному формуванні професійного цифрового образу та розвитку навичок самопрезентації в сучасному цифровому середовищі.

Тема 11. Розробка промо-контенту для соціальних мереж.

Створення ефективного цифрового промо-контенту для просування сценічних та перформативних проєктів у соціальних мережах. Студенти опановують розробку коротких відео, дописів та афіш, враховуючи стиль постановки та цілі комунікації.

Поняття промо-контенту та його роль у сценічному мистецтві.

Основні формати: відео, графічні афіші, пости, анонси та backstage-матеріали.

Вимоги до сучасного відео та постів (динамічність, емоційність, зрозумілість, стильова узгодженість).

Акцент на практичному застосуванні цифрових інструментів для створення привабливого та професійного контенту.

Тема 12. Створення відеоконтенту для сценічної діяльності: від запису до публікації.

Заняття присвячене освоєнню створення відеоконтенту для репетицій, виступів, тизерів і трейлерів сценічних проєктів. Студенти вчаться планувати зйомку, записувати

та монтувати відео з урахуванням формату, композиції та аудіо, а також адаптувати матеріал для публікації на різних цифрових платформах.

Аналіз прикладів відеоконтенту для сцени (тизери, трейлери, репетиційні відео).

Планування та підготовка відеозйомки.

Запис короткого відео з елементами сценічної дії або репетиції.

Монтаж і підготовка відео до публікації (тизер або відеовізитка артиста).

Акцент робиться на практичному використанні цифрових технологій для створення професійного відеоконтенту, що підвищує ефективність презентації та просування сценічних проєктів.

Структура та обсяг навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	Усього	У тому числі				Усього	у тому числі			
		Лекції	Практ.	Консульт.	Самост. роб.		Лекції	Практ.	Конс.	Самост. роб.
РОЗДІЛ 1. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ СЦЕНІЧНОМУ МИСТЕЦТВІ										
Тема 1. Вступ до інформаційних технологій у сценічному мистецтві.	8	2	2		4					
Тема 2. Мультимедійні технології та цифровий контент.	8	2	2		4					
Тема 3. Програмне забезпечення для звукорежисури та аудіообробки.	8	2	2		4					
Тема 4. Відеотехнології та монтаж у сценічному мистецтві.	8	2	2		4					
Тема 5. Інтерактивні технології та віртуальна сцена.	8	2	2		4					
Всього за 1 розділ	40	10	10		20					
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ НАВИЧКИ СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ДЛЯ СЦЕНИ										
Тема 6. Соціальні мережі та цифровий маркетинг у сценічному мистецтві.	8	2	2		4					
Тема 7. Цифрова безпека та етика у професійній діяльності.	8	2	2		4					
Тема 8. Використання нейромереж у сучасному сценічному мистецтві.	8	2	2		4					
Тема 9. Створення відеопрезентацій для вистави.	6		2		4					
Тема 10. Підготовка цифрового портфолію актора / режисера.	6		2		4					
Тема 11. Розробка промо-контенту для соціальних мереж.	6		2		4					
Тема 12. Створення відеоконтенту для сценічної діяльності: від запису до публікації.	6		2		4					

Всього за 2 розділ	50	6	14	2	28					
Усього годин	90	16	24	2	48					

Теми лекційних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
РОЗДІЛ I			
1.	Вступ до інформаційних технологій у сценічному мистецтві.	2	
2.	Мультимедійні технології та цифровий контент.	2	
3.	Програмне забезпечення для звукорежисури та аудіообробки.	2	
4.	Відеотехнології та монтаж у сценічному мистецтві.	2	
5.	Інтерактивні технології та віртуальна сцена.	2	
РОЗДІЛ II			
6.	Соціальні мережі та цифровий маркетинг у сценічному мистецтві.	2	
7.	Цифрова безпека та етика у професійній діяльності.	2	
8.	Використання нейромереж у сучасному сценічному мистецтві.	2	
Разом		16	

Теми практичних (семінарських) занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
РОЗДІЛ I			
1.	Вступ до інформаційних технологій у сценічному мистецтві.	2	
2.	Мультимедійні технології та цифровий контент.	2	
3.	Програмне забезпечення для звукорежисури та аудіообробки.	2	
4.	Відеотехнології та монтаж у сценічному мистецтві.	2	
5.	Інтерактивні технології та віртуальна сцена.	2	
РОЗДІЛ II			
6.	Соціальні мережі та цифровий маркетинг у сценічному мистецтві.	2	
7.	Цифрова безпека та етика у професійній діяльності.	2	
8.	Використання нейромереж у сучасному сценічному мистецтві.	2	
9.	Створення відеопрезентацій для вистави.	2	
10.	Підготовка цифрового портфоліо актора / режисера.	2	
11.	Розробка промо-контенту для соціальних мереж.	2	
12.	Створення відеоконтенту для сценічної діяльності: від запису до публікації.	2	
Разом		24	

Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
РОЗДІЛ I			
1.	Вступ до інформаційних технологій у сценічному мистецтві.	4	
2.	Мультимедійні технології та цифровий контент.	4	
3.	Програмне забезпечення для звукорежисури та аудіообробки.	4	
4.	Відеотехнології та монтаж у сценічному мистецтві.	4	
5.	Інтерактивні технології та віртуальна сцена.	4	
РОЗДІЛ II			
6.	Соціальні мережі та цифровий маркетинг у сценічному мистецтві.	4	
7.	Цифрова безпека та етика у професійній діяльності.	4	
8.	Використання нейромереж у сучасному сценічному мистецтві.	4	
9.	Створення відеопрезентацій для вистави.	4	
10.	Підготовка цифрового портфолію актора / режисера.	4	
11.	Розробка промо-контенту для соціальних мереж.	4	
12.	Створення відеоконтенту для сценічної діяльності: від запису до публікації.	4	
Разом		48	

Питання до підсумкового контролю

1. Яку роль відіграють інформаційні технології у сучасній професійній діяльності актора та режисера?
2. Які основні напрями використання цифрових технологій у сценічному та перформативному мистецтві?
3. Які види програмного забезпечення застосовуються у роботі зі звуком, відео та мультимедіа на сцені?
4. Що таке мультимедійний контент і які його функції у театральній постановці?
5. Які можливості дають цифрові технології для репетиційного процесу та підготовки вистави?
6. У чому полягають особливості використання відео у сценічному мистецтві (проекції, відеоінсталяції, бекграунд)?
7. Що таке цифровий контент для сцени і які його основні формати?
8. Які принципи створення ефективною відеопрезентації для сценічного проєкту?
9. Які основи відеомонтажу необхідні акторові для професійної діяльності?
10. У чому полягає різниця між тизером, трейлером та повноформатним відеозаписом вистави?
11. Які вимоги висувуються до якості звуку та зображення у сценічному відеоконтенті?
12. Що таке інтерактивні технології у сценічному мистецтві?
13. Які можливості відкривають VR та AR технології для сучасного театру та перформансу?
14. Що таке віртуальна сцена та віртуальні репетиції?
15. Яку роль відіграють соціальні мережі у професійному просуванні актора або творчого колективу?
16. Які основні формати промо-контенту використовуються у соціальних мережах?
17. Які принципи створення ефективного цифрового іміджу актора в онлайн-просторі?
18. Що таке цифрове портфоліо актора або режисера і яку функцію воно виконує?
19. Які основні елементи має містити професійне цифрове портфоліо?
20. Які платформи використовуються для створення та презентації цифрового портфоліо?

21. Які особливості підготовки відеоконтенту для публікації в соціальних мережах?
22. Які типові помилки трапляються під час створення відео- та мультимедійного контенту?
23. Що таке нейромережі та як вони використовуються у сучасному сценічному мистецтві?
24. У яких сферах сценічної діяльності можливе застосування штучного інтелекту?
25. Які етичні виклики пов'язані з використанням генеративних технологій у мистецтві?
26. Що таке авторське право у цифровому середовищі?
27. Які види цифрових ліцензій існують і чим вони відрізняються?
28. Що таке плагіат і як дотримуватися принципів академічної та професійної доброчесності?
29. Які основні загрози цифровій безпеці у професійній діяльності митця?
30. Як захистити персональні дані та цифрове портфоліо актора?
31. У чому полягає поняття цифрової етики у професійній діяльності?
32. Які принципи відповідального використання ШІ та цифрових інструментів у мистецтві?
33. Як інформаційні технології впливають на сучасні форми сценічного мистецтва?
34. Яке значення має цифрова грамотність для професійної конкурентоспроможності актора?
35. Яким чином поєднуються художні та технологічні засоби у сучасному сценічному проєкті?

8. Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Бабенко Л. В. Основи комп'ютерних систем : навч. посіб. для студентів вищих педагогічних навчальних закладів / Л. В. Бабенко, Т. В. Фурсикова. – Кіровоград : Ексклюзив-Систем, 2014. – 172 с.
2. Базелюк О. Мультимедіа – технологія – мистецтво / О. Базелюк // Мистецтво і освіта. – 2008. – № 3. – С. 16–18.
3. Воробчук М. С. Імерсивні технології як інноваційний інструмент для проєктування в дизайні / М. С. Воробчук, К. Л. Пашкевич, А. Ю. Шинкар // Art and Design. – 2023. – № 2. – С. 96–104. – DOI: 10.30857/2617-0272.2023.2.9.
4. Гомирева О. І. Мистецтвознавчий аналіз сценографії: сучасні тенденції оформлення вистав / О. І. Гомирева // Грааль науки. – 2022. – № 14–15. – С. 685–687. – DOI: 10.36074/grail-ofscience.27.05.2022.127.
5. Горбов А. С. Режисура видовищно-театралізованих заходів / А. С. Горбов. – Фастів : Поліграф, 2004.
6. Гоцалюк А. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору / А. Гоцалюк, Р. Михайлова // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2023. – Вип. 65, т. 1. – С. 91–96.
7. Єнчев М. Дизайн-проєкт та його сценічні верифікації / М. Єнчев // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство. – 2023. – Вип. 48. – С. 173–177. – DOI: 10.31866/2410-1176.48.2023.282481.
8. Костриба Л. Створення мультимедійних програмно-педагогічних систем навчання засобами PowerPoint / Л. Костриба // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2008. – № 4. – С. 33–36.
9. Кучер Р. Просторовий дизайн імерсивного театру в контексті розвитку гуманітарних наук у сучасному соціокультурному просторі / Р. Кучер, М. Мельник // Матеріали Всеукраїнської наук.-практ. конф. аспірантів, здобувачів, магістрів. – Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2022. – Вип. 172. – С. 56–59.
10. Легенький Ю. Апгрейд сценічного дизайну оперних вистав на сцені сучасних західноєвропейських театрів / Ю. Легенький, В. Стрельчук, А. Гопацюк // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2023. – Вип. 64, т. 1. – С. 176–181. – DOI: 10.24919/2308-4863/64-1-24.
11. Попова О. В. Сценічний дизайн в контексті специфіки розвитку сучасного українського драматичного театру / О. В. Попова // Культура і сучасність. – 2022. – № 1. – С. 132–136.
12. Фурсикова Т. Основи інформатики та ІКТ в мистецькій освіті : навч.-метод. посіб. / Т. Фурсикова. – Кропивницький : РВВ ЦДПУ ім. В. Винниченка, 2018. – 120 с.
13. Юдова-Романова К. Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві / К. Юдова-Романова, В. Стрельчук, Ю. Чубукова // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво. – 2019. – № 2 (1). – С. 52–72.
14. Юдова-Романова К. Експериментальний сценічний простір: проблеми класифікації / К. Юдова-Романова // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво. – 2021. – № 4 (1). – С. 39–54. – DOI: 10.31866/2616-759X.4.1.2021.234236.

Додаткові

1. Будянський В. І. Шкільний театр : навч. посіб. / Василь Іванович Будянський, Дмитро Васильович Будянський. – Суми : Козацький вал, 2002. – 184 с.
2. Глушко С. А. Система театральної імпровізації : навч.-метод. К. : Освіта України, 2010. – 48 с.
3. Євдокимова В. Д. Тренінги у системі виховання техніка мовлення: навч. посіб. – практ. для студ. вищ. навч. закл. культури і мистецтв. [Текст] /; Промдрук, 2011. - 160 с.
4. Кукуруза Н. В. Майстерність ведучого: навч. посіб. Івано-Франківськ, 2010. 176 с.
5. Овчиннікова А. П. П'ять кроків до гарної мови. Мовна комунікація: техніка мовлення / за ред. А. Ю. Цофнаса. Одеса : Фенікс, 2008. 192 с.
6. Сорока І., Голуб К. Специфіка техніки сценічного мовлення в акторському мистецтві початку ХХІ століття. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Сценічне мистецтво. 2020. № 3(2). С. 210–220.

Інформаційні ресурси

1. **Adobe Creative Cloud** : навчальні та довідкові матеріали з відеомонтажу, аудіообробки та графічного дизайну. – Режим доступу: <https://helpx.adobe.com>
2. **DaVinci Resolve Training** : офіційні навчальні ресурси з відеомонтажу та кольорокорекції. – Режим доступу: <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/training>
3. **YouTube Creator Academy** : матеріали з основ створення та публікації відеоконтенту. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/creators>
4. **Canva Design School** : інструменти та навчальні матеріали для створення презентацій, афіш і промо-контенту. – Режим доступу: <https://www.canva.com/designschool>
5. **National Theatre Collection** : цифрові ресурси з сучасної театральної практики та мультимедійних сценічних рішень. – Режим доступу: <https://www.nationaltheatre.org.uk>
6. **Creative Commons** : інформаційний ресурс щодо авторського права та ліцензування цифрового контенту. – Режим доступу: <https://creativecommons.org>
7. **Google Digital Garage** : матеріали з цифрової грамотності, онлайн-безпеки та професійної діяльності в цифровому середовищі. – Режим доступу: <https://learndigital.withgoogle.com>

9. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

Матеріально-технічне забезпечення навчальної дисципліни «Інформаційні технології у професійній діяльності» відповідає вимогам освітньо-професійної програми та забезпечує належні умови для реалізації освітнього процесу.

Для проведення лекційних і практичних занять використовуються мультимедійні технічні засоби, зокрема персональні комп'ютери (ноутбуки), мультимедійні проєктори, екрани, а також аудіо- та відеообладнання, що забезпечують відтворення, запис і аналіз цифрового контенту.

Навчальний процес забезпечується дидактичними, ілюстративними та навчально-методичними матеріалами, фондом навчально-методичної літератури, а також доступом до мережі Інтернет і електронних освітніх ресурсів відповідно до змісту навчальної дисципліни.

Програмне забезпечення навчальної дисципліни включає офісні програмні пакети для опрацювання текстової інформації та створення презентацій, програмні засоби для роботи з графічними, аудіо- та відеоматеріалами, а також платформи для онлайн-комунікації та дистанційної взаємодії учасників освітнього процесу. Як допоміжний навчальний ресурс використовуються цифрові відеоархіви (записи сценічних виступів, вистав, перформансів, репетиційних та промоційних матеріалів), що сприяють формуванню професійних компетентностей здобувачів вищої освіти.