



## ОСНОВИ VR ТА AR ДЛЯ КУЛЬТУРНИХ ПРОЄКТІВ

Кредити та кількість годин: 4 ECTS; 120 годин: 20 год. лекційних, 24 год. практичних та 76 год. самостійна робота; залік  
Заочна: 120 годин: 4 год. лекційних, 6 год. практичних та 110 год. самостійна робота; залік

### I. Опис навчальної дисципліни

В актуальних соціокультурних умовах сектор культурних та креативних індустрій активно використовує досягнення зі сфери інноваційних технологій. Йдеться, зокрема, про використання у секторі культури програмних навиків по створенню елементів віртуальної та доповненої реальності. Іноді за допомогою названих технологій можуть бути створені самостійні культурні продукти, які в нинішньому відкритому інформаційному просторі є затребуваними серед різних цільових аудиторій. Такі культурно-креативні проекти швидко стають популярними через свою доступність, інноваційність й атрактивність. В рамках даної навчальної дисципліни студенти вивчатимуть технічні та програмні основи для створення віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) у сфері культури, ознайомляться зі зразками найбільш успішних VR та AR культурних продуктів, на практиці спробують створити свій власний проєкт.

### II. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу – ознайомлення студентів із можливостями використання VR та AR технологій у створення культурних продуктів.

**Завдання курсу** – розвинути та набути такі фахові та загальні компетентності як:

**ЗК 2.** Здатність до розуміння предметної сфери та професійної діяльності.

**ЗК 3.** Здатність шукати, опрацювати й аналізувати інформацію з різних джерел із використанням сучасних інформаційних технологій.

**ЗК 4.** Здатність виявляти та вирішувати проблеми на належному професійному рівні, дотримуючись принципів академічної доброчесності.

**СК 4.** Здатність розуміти джерела (писемні, речові, візуальні, цифрові) й закономірності культури в їх виняткових соціальних, економічних, політичних, релігійних, естетичних аспектах.

**СК 10.** Здатність популяризувати знання про культуру та поширювати інформацію культурологічного змісту використовуючи сучасні інформаційні, комунікативні засоби, веб-технології, технології комп'ютерної графіки та анімації.

**СК 11.** Здатність організовувати культурні події та заходи для різних соціальних та освітніх цілей, використовуючи власний фаховий досвід, сучасні креативні та мережеві технології.

### III. Результати навчання

ПРН 5	Збирати, упорядковувати та аналізувати інформацію, у тому числі використовуючи сучасні веб-технології, щодо культурних явищ та практик, подій та історико-культурних процесів. <ul style="list-style-type: none"><li>• Розрізнати специфіку VR та AR технологій.</li><li>• Знати технічні вимоги до веб-платформ для розміщення VR та AR проєктів/продуктів.</li></ul>
-------	--

ПРН 12	Обґрунтовувати, розробляти та реалізовувати культурні події та проекти відповідно до поставлених цілей та чинного законодавства. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Знати відповідну термінологію у сфері створення VR та AR проектів/продуктів.</li> <li>• Вміти обґрунтовувати проекти, в тому числі грантові, зі сфери VR та AR технологій.</li> </ul>
ПРН 13	Презентувати знання про світову та українську культуру відповідно до спеціалізації представників різних професійних груп та здобувачів освіти, використовуючи сучасні веб-технології, технології комп'ютерної графіки та анімації. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Вміти за посередництва VR та AR технологій презентувати українську та світову культуру.</li> </ul>

#### IV. Програма навчальної дисципліни (структура дисципліни)

№	Тема дисципліни
1	Сучасні інноваційні технології та можливості.
2	VR технології.
3	AR технології.
4	VR та AR технології у сфері культури та креативних індустріях.

