



КУЛЬТУРНІ ТА КРЕАТИВНІ ІНДУСТРІЇ

Кредити та кількість годин: 3 ECTS; 90 годин: 14 год. лекційних, 16 год. практичних та 60 год. самостійна робота; залік
Заочна: 90 годин: 2 год. лекційних, 4 год. практичних та 84 год. самостійна робота; залік

I. Опис навчальної дисципліни

Освітній компонент належить до циклу професійної підготовки.

II. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу – дати слухачам уявлення про особливості культурних та креативних індустрій у сфері музики, літератури, візуального мистецтва, архітектури та модної індустрії.

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

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

ЗК 5. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня, зокрема з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності.

ЗК 8. Здатність до групової роботи із врахуванням, повагою та інтегруванням у спільний результат думки іншого.

ЗК 11. Здатність реалізовувати свої права й обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та потребу його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.

ФК 1. Здатність презентувати результати професійної діяльності в усній та письмовій формі, надавати відповідну аргументацію.

ФК 6. Здатність аналізувати й реалізовувати культурну політику в інституціях різних рівнів, зважаючи на національні, соціальні та економічні аспекти.

ФК 10. Здатність популяризувати знання про культуру та поширювати інформацію культурологічного змісту використовуючи сучасні інформаційні, комунікативні засоби та візуальні технології.

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

III. Результати навчання

знати:	· важливість культурних і креативних індустрій в контексті сучасної культури; · особливості організації музичної індустрії та культури; · специфіку літературних заходів і подій; · принципи презентації та структурування візуальних мистецтв як в історичному, так і інноваційному контексті; · принципи організації кіно, теле та радіо індустрії; · креативний потенціал перформативних мистецтв; · інноваційний зміст відео та комп'ютерних ігор; · особливості організації міського простору.
---------------	---

вміти :	· структурувати й оцінювати культурну спадщину та інноваційні технології; · аналізувати музичні технології, продукти й процеси, пропонуючи власне бачення розвитку; · укладати план літературних подій і форумів; · оцінювати культурне й соціальне значення візуальних мистецтв; · систематизувати продукцію в галузі кінематографу, радіовиробництва й телебачення; · творити й прогнозувати ключові перформативні практики сучасності; · аналізувати характер відео та комп'ютерних ігор у їх соціокультурній інноваційності; · переосмислювати й проєктувати міський простір із точки зору комфорту й дизайну.
----------------	---

IV. Програма навчальної дисципліни (структура дисципліни)

№	Тема дисципліни
1	Культурні та креативні індустрії: від спадщини до інновацій
2	Музична індустрія: фестивалі та шоу
3	Література: форуми, семінари й бібліотеки
4	Візуальні мистецтва й фотографія
5	Кіно, телебачення та радіо
6	Перформативні мистецтва
7	Модна індустрія
8	Відео та комп'ютерні ігри
9	Архітектура й дизайн міста

