



*Робоча програма
навчальної дисципліни*



**Аудіовізуальне
Мистецтво**

K a r a z i n M e d i a T o p o s G r o u p 2 0 2 0

Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Катедра медіакомунікацій

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної
роботи

“ _____ ” _____ 2020 р.

Робоча програма навчальної дисципліни

АУДІОВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО

рівень вищої освіти другий (магістерський)

галузь знань 06 – «Журналістика»

спеціальність 061 – «Журналістика»

освітньо-професійна програма «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

вид дисципліни обов'язкова

факультет соціологічний

2020 / 2021 навчальний рік

Програму рекомендовано до затвердження Вченою радою соціологічного факультету Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна

27 серпня 2020 року, протокол № 9

РОЗРОБНИКИ ПРОГРАМИ: Лідія СТАРОДУБЦЕВА, докторка філософських наук, професорка, завідувачка катедри медіакомунікацій;
Тетяна ТУМАСЯН, старша викладачка катедри медіакомунікацій;
Микита ХУДЯКОВ, старший викладач катедри медіакомунікацій

Програму схвалено на засіданні катедри медіакомунікацій

Протокол від 26 серпня 2020 року № 9

Завідувачка катедри медіакомунікацій

_____ Лідія СТАРОДУБЦЕВА

Програму погоджено науково-методичною комісією соціологічного факультету

Протокол від 27 серпня 2020 року № 1

Голова науково-методичної комісії соціологічного факультету

_____ Юлія СОРОКА

ВСТУП

Програма навчальної дисципліни «Аудіовізуальне мистецтво» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки студентів другого (магістерського) рівня спеціальності 061 – «Журналістика» освітньо-професійної програми «Аудіовізуальні медіа та цифрова журналістика»

1. Опис навчальної дисципліни

1.1. Мета викладання навчальної дисципліни: вивчення актуальних форм аудіовізуальних медіа, цифрового аудіовізуального мистецтва та його напрямів; ознайомлення студентів із розвитком сучасного аудіовізуального мистецтва в Україні та світі; аналіз об'єктів, розгляд жанрів, етапів розвитку і перспектив сучасного аудіовізуального мистецтва. Дисципліна є вибірковою, тісно пов'язаною з дисциплінами «Цифрова журналістика», «Відеопродакшн», «Фотомистецтво», «Кіномистецтво» і має переваги та можливості для опанування не тільки ґрунтовними теоретичними знаннями з основ цифрового аудіовізуального мистецтва, але й практичними навичками створення авторських мистецьких медіапроектів.

1.2. Основні завдання вивчення дисципліни: формування уявлень про основні концепції та поняття аудіовізуальних медіа, актуальних мистецьких медіарт-практик, цифрового аудіовізуального мистецтва, ключові етапи розвитку аудіовізуальних комунікацій, їхні домінуючі ідеї та тенденції; розкриття теоретичних підходів до дослідження аудіовізуальної культури; виявлення основних механізмів функціонування аудіовізуальних медіа в просторі сучасної культури; розгляд факторів стимуляції і комунікації в сфері сучасного арт-менеджменту і галерейної діяльності.

1.3. Кількість кредитів: 4 кредити

1.4. Загальна кількість годин: 120 годин

1.5. Характеристика навчальної дисципліни	
Обов'язкова	
Денна форма навчання	Заочна (дистанційна) форма навчання
Рік підготовки	
1-й	1-й
Семестр	
2-й	2-й
Лекції	
16 год.	4 год.
Практичні, семінарські заняття	
32 год.	8 год.
Лабораторні заняття	
0 год.	0 год.
Самостійна робота	
72 год.	108 год.
Індивідуальні завдання	
0 год.	

1.6. Заплановані результати навчання: знання основних етапів генези та становлення цифрового аудіовізуального мистецтва; вміння застосовувати теоретичні підходи до

аналізу структури та стилю творів аудіовізуального мистецтва згідно змісту комунікації, використовувати практичні навички для розробки і реалізації авторських проєктів у сфері аудіовізуальних медіа; формування уявлень про функціонування арт-інституцій та їхнє адміністрування.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми, здобувачі повинні набути такі програмні компетентності.

Загальні компетентності:

- ЗК 1 Використання передового вітчизняного та зарубіжного досвіду з метою виконання професійних завдань
- ЗК 2 Здатність навчатися
- ЗК 3 Здатність адаптуватися до нових ситуацій і приймати рішення
- ЗК 4 Уміння працювати в команді
- ЗК 5 Здатність генерувати нові ідеї та ініціювати створення власних проєктів
- ЗК 6 Здатність до критики та самокритики
- ЗК 7 Здатність до управління
- ЗК 8 Креативність, здатність до системного мислення
- ЗК 9 Адаптивність, гнучкість і комунікабельність
- ЗК 10 Наполегливість у досягненні мети
- ЗК 11 Відповідальність за якість виконуваної роботи
- ЗК 12 Толерантність

Фахові компетентності:

- ФК 1 Володіння базовими знаннями в галузі сучасних інформаційних технологій, комунікативістики, концепцій інформаційного суспільства, основ аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики, теорій медіа та уміння їх використовувати в професійній діяльності
- ФК 2 Володіння базовими знаннями теоретико-методологічних підходів до системного аналізу медіа та проєктування комунікативних процесів у галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики, уміння їх використовувати в професійній діяльності
- ФК 3 Вміння створювати аудіовізуальний контент, розробляти стратегії медіапроєктування та аналізувати комунікативний простір аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 4 Здатність до планування, організації та проведення інформаційно-комунікативних кампаній з використанням базових знань в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 5 Використання інструментальних знань щодо управління інформаційними процесами в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 6 Володіння специфікою різних видів аудіовізуального медіадискурсу з метою ефективного виконання професійних завдань
- ФК 7 Вміння створювати інноваційні медіапроєкти в галузі аудіовізуальних медіа та цифрової журналістики
- ФК 9 Вміння подавати інформацію в різних мультимедійних форматах, поєднувати аудіальні, візуальні та текстуальні складові медіаповідомлення, володіння сучасними інструментами аудіовізуальної комунікації

Здобувачі освітньо-професійної програми повинні демонструвати такі програмні результати навчання.

- ПРН 1 Опанування знаннями з основ журналістики, комунікативістики, концепцій інформаційного суспільства, теорій медіа, що сприяють розвитку загальної культури й формують уміння їх використовувати в професійній діяльності у медіасфері
- ПРН 2 Опанування базовими знаннями в галузі сучасних інформаційних технологій, володіння навичками використання програмних засобів і роботи в комп'ютерних мережах, уміння створювати сайти, блоги та гіпертекстові проєкти, і використовувати інтернет-ресурси для медіадосліджень
- ПРН 3 Опанування знаннями з основ відеопродакшну (режисура екранних мистецтв, відеозйомка, постпродакшн і моушн-дизайн), візуальних комунікацій та медіамистецтва для створення авторських медіапроєктів
- ПРН 4 Опанування фундаментальними знаннями з основ фотомистецтва, кіномистецтва та телемистецтва (теледраматургія, телеінтерв'ю, виробництво телеконтенту та створення авторських телепрограм).
- ПРН 7 Формування здатності до навчання
- ПРН 8 Формування вміння генерувати нові ідеї та ініціювати створення власних проєктів у медіасфері
- ПРН 9 Опанування знаннями фундаментальних наук, що сприяють розвитку загальної культури й формують розуміння причинно-наслідкових зв'язків розвитку суспільства й уміння їх використовувати в професійній діяльності
- ПРН 10 Формування здатності до критики та самокритики
- ПРН 11 Розвиток креативності, здатності до системного мислення
- ПРН 12 Формування адаптивності та комунікабельності
- ПРН 13 Формування наполегливості у досягненні мети
- ПРН 14 Формування відповідальності за якість виконуваної роботи
- ПРН 15 Формування толерантності

2. Тематичний план навчальної дисципліни

Розділ 1. Цифрове аудіовізуальне мистецтво

Тема 1. Феномен цифрового аудіовізуального мистецтва та його напрями

Поняття «цифрове аудіовізуальне мистецтво» та його семантичні межі. Аудіовізуальний контрапункт у цифровому просторі. «Синтез мистецтв» і діджитал-культура. Аудіовізуальні експерименти відеоарту та його різновидів (відеоінсталяція, відеоперформас, відеоскульптура, відеотанок, відеоікс та ін.). Шокуючі арт-експерименти Віто Аккончі. Відеоживопис Білла Віоли. Сінемаграфія і стопмоушн. Саундарт і експериментальна музика (алеаторика, мінімалізм тощо): від Луїджі Руссола і Джона Кейджа до нойзу. Візуальна музика: специфіка аудіовізуального синтезу.

Тема 2. Генеза та еволюція цифрового аудіовізуального мистецтва

Генеза аудіовізуальних практик в експериментальному кінематографі (німецький експресіонізм, кіноавангард 1920-х рр., кіноепатаж Е. Уорхола). Аудіовізуальні експерименти групи «Флюксус». Віджеїнг: нелінійний інтерактивний відеотекст. Поетика віджеїнгу Пітера Грінуея. Аудіовізуальні експерименти класиків медіаарту кінця ХХ – початку ХХІ ст. (Метью Барні, Філіп Гайст). Цифрове мистецтво і зсув антропологічних

меж (технобіоарт, пластифікації Гюнтера фон Хагенса, пластична самогібридизація Орлан). Техноперформанси Стеларка.

Тема 3. Діджитал-арт

Нетарт і діджитал-арт: мережеве мистецтво. Кібермистецтво. Флешмоб і смартмоб: естетика парадоксальної дії в епоху діджитал-революції. Рейнголд Говард: «Розумний натовп». Теорія і практика мистецтва миттєвих натовпів. Комп'ютерна гра як твір цифрового аудіовізуального мистецтва. Інтерактивний медіаперформанс і електронна інсталяція. Фрактал-арт, або Мистецтво фракталів. «Магія числа» у літературі, візуальному і цифровому мистецтві.

Тема 4. «Неможлива реальність» у цифровому мистецтві

«Неможлива реальність» у цифровому мистецтві: від стрічки Мьобіуса і тесеракту до оптичних ілюзій і багатовимірної анімації. Графіка VR і мова комп'ютерної анімації. Ефекти занурення та феномен імерсії. Імерсивні практики віртуальної реальності і реальної віртуальності. Аудіовізуальні практики відеомапінгу: 3D проєкційне шоу як засіб «дереалізації» реальності. Спецефекти у цифровому кінематографі. Маніпуляції і «неможлива реальність» у цифровій фотографії.

Розділ 2. Актуальні арт-практики

Тема 1. Арт-практики авангарду в європейській культурі першої половини XX ст.

Зародження авангарду на території Європи. Поняття та характеристика авангарду як художнього явища. Авангард у візуальному мистецтві. Експерименти К. Малевича, В. Кандинського, О. Екстер, О. Богомазова, К. Петрова-Водкіна, П. Філонова, В. Єрмилова, О. Родченка. Модернізм. Трансформація класичних видів мистецтва в епоху авангарду. Ідеологія тоталітаризму та її вплив на мистецтво. Конфлікт між тоталітаризмом і авангардизмом. Тоталітарний реалізм. Академічний авангард. Течії та напрями авангардного аудіовізуального мистецтва.

Тема 2. Новітні тенденції в мистецтві другої половини XX ст.

Основні тенденції розвитку світового аудіовізуального мистецтва другої половини XX ст. Акціонізм. Концептуалізм. Відлига в українському мистецтві 1950–1960 рр. Концептуалізм. Дисидентство. Рух шістдесятників. Поняття та феномен нонконформізму. Нонконформізм та його роль у збереженні засад вільної творчості. Українська графіка кінця 50-х років XX ст. Арешти та репресії митців-нонконформістів. Характерні риси та різноманітність нонконформізму. Історія виникнення та становлення художньої фотографії як напряму мистецтва. Виникнення Харківської школи фотографії.

Тема 3. Сучасне / актуальне мистецтво. Його джерела, етапи та шляхи розвитку

Поняття «сучасне мистецтво / актуальне мистецтво». Джерела, етапи та шляхи розвитку аудіовізуального мистецтва. Українське аудіовізуальне мистецтво в епоху Інтернету та соціальних мереж. Нові медіа та відеоарт. Основні світові арт-форуми та їх роль у розвитку сучасного мистецтва. Різноманітність художньо-виставкових практик та кураторських стратегій в 2000-х. Центри сучасного мистецтва (Київ, Одеса, Харків, Львів). Критичне мистецтво і його представники в світовому та українському мистецтві. Основні центри розвитку сучасного мистецтва в Україні. Фігура куратора та його роль у розвитку сучасного мистецтва. Contemporary Art. Арт-критики і дослідники сучасного візуального мистецтва в Україні. Фестивалі та конкурси сучасного мистецтва. Фактори впливу на розвиток вітчизняного візуального мистецтва. Значення арт-груп і художніх об'єднань в українському сучасному мистецтві. Візуальне мистецтво Харкова. Його основні представники, етапи та шляхи розвитку.

Тема 4. Арт-практики XXI ст.

Інституціональна підтримка молодого мистецтва в Україні та світі. Арт-резиденції – новий підхід до художньої освіти та практики. Освіта у галузі сучасного мистецтва в Україні та за кордоном. Абстракція в сучасному аудіовізуальному мистецтві. Перформанс і гепенінг – визначення жанру. Інсталяція та об'єкт як види і техніки сучасного мистецтва. Стрит-арт як популярний напрям візуального мистецтва. Розвиток нових технологій та science-art. Мистецтво в публічному міському просторі та site specific projects. Ленд-арт та environment-art. Практики відеоарту.

Розділ 3. VR та AR технології

Тема 1. VR та AR технології: основні поняття

Поняття VR (англ. virtual reality – віртуальна реальність), AR (англ. augmented reality – доповнена реальність), MR (англ. mixed reality – змішана реальність, або гібридна реальність), XR (англ. extended reality – розширена реальність, або cross reality). Типологія шоломів віртуальної реальності. Історія, актуальна ситуація та прогнози розвитку VR та AR технологій. Приклади використання VR та AR технологій в маркетингу, медіарті, журналістиці, кіно, шоу-бізнесі та інших сферах сучасної медіакультури. Що таке VR досвід? Класифікація VR контенту. Класифікація AR контенту. Storytelling vs Storyliving.

Тема 2. Виробництво AR контенту. Презентація VR та AR контенту

Виробництво AR контенту: інструменти і технології. Доповнена реальність (AR) як проектування будь-якої цифрової інформації поверх екрану будь-яких пристроїв. Різні підходи до визначення доповненої реальності. Поняття «доповнена реальність», уведені дослідником корпорації Boeing Томом Коделом (Tom Caudell) в 1990 р. Дефініція AR Рональда Азуми (Ronald Azuma) як системи, яка: 1) поєднує віртуальне і реальне; 2) взаємодіє в реальному часі; 3) працює в 3D. Доповнена реальність як частина змішаної реальності, за концепцією Пола Мілграма (Paul Milgram) і Фумію Киширо (Fumio Kishino). AR контент, реалізований за допомогою додатків для звичайних смартфонів і планшетів, окулярів доповненої реальності, стаціонарних екранів, проєкційних пристроїв та інших технологій. Презентація VR і AR контенту. Популярні бізнес-моделі у галузі VR та AR технологій.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви розділів	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
л		п. с.	лаб.	інд.	с. р.	л		п. с.	лаб.	інд.	с. р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Розділ 1. Цифрове аудіовізуальне мистецтво												
Разом за розділом 1	80	8	24	–	–	48	80	2	2	–	–	76
Розділ 2. Актуальні арт-практики												
Разом за розділом 2	20	4	4	–	–	12	20	–	4	–	–	16
Розділ 3. VR та AR технології												
Разом за розділом 3	20	4	4	–	–	12	20	2	2	–	–	16
Усього годин	120	16	32	0	0	72	120	4	8	0	0	108

4. Теми семінарських і практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин (денна форма)	Кількість годин (заочна форма)
	Розділ 1. Цифрове аудіовізуальне мистецтво	24	2
1	Феномен цифрового аудіовізуального мистецтва та його напрями	6	2
2	Генеza та еволюція цифрового аудіовізуального мистецтва	6	–
3	Діджитал-арт	6	–
4	«Неможлива реальність» у цифровому мистецтві	6	–
	Розділ 2. Актуальні арт-практики	4	4
1	Сучасне / актуальне мистецтво. Його джерела, етапи та шляхи розвитку	2	2
2	Новітні напрями арт-практик XXI ст.	2	2
	Розділ 3. VR та AR технології	4	2
1	Поняття VR, AR, MR, XR реальності	2	2
2	Виробництво AR контенту: інструменти і технології	2	–
	Разом	32	8

5. Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Види, зміст самостійної роботи	Кількість годин (денна форма)	Кількість годин (заочна форма)
	Розділ 1. Цифрове аудіовізуальне мистецтво	48	76
1	Арт-теорія: розробити мультимедійну презентацію одного з напрямів цифрового аудіовізуального мистецтва	12	20
2	Арт-критика: написати критичну статтю, в якій представлено аналіз та інтерпретацію одного з творів цифрового аудіовізуального мистецтва	12	20
3	Арт-практика: створити авторський твір в одному з напрямів цифрового аудіовізуального мистецтва	24	36
	Розділ 2. Актуальні арт-практики	12	16
	Створити власний арт-кураторський проєкт (від концепції до втілення)		
	Розділ 4. Основи VR та AR технологій	12	16
	Розробити і презентувати концепт авторського проєкту з використанням AR технологій		
	Разом	72	108

6. Індивідуальне завдання

За дисципліною «Аудіовізуальне мистецтво» індивідуальні завдання не передбачені.

7. Методи контролю

Поточний контроль: усні опитування на заняттях за контрольними програмними питаннями поточної та попередніх тем; мікроконтрольні роботи, що проводяться на початку заняття; оцінювання ступеня активності студентів та якості їхніх відповідей на заняттях; тестові завдання.

Контроль виконання самостійних робіт: перевірка виконання творчих завдань (усна доповідь, есе, індивідуальні та колективні мультимедійні презентації).

Дві контрольні роботи: з розділу 1 «Цифрове аудіовізуальне мистецтво» та розділу 2 «Актуальні арт-практики».

Підсумковий контроль (екзамен): перевірка рівня засвоєння студентами теоретичного та практичного навчального матеріалу в цілому; вміння студента використовувати теоретичні знання при виконанні практичних завдань.

8. Схема нарахування балів

Поточний контроль, самостійна робота, індивідуальні завдання					Екзамен	Сума
Розділ 1	Розділ 2	Розділ 3	Контрольні роботи, передбачені навчальним планом	Разом		
Теми 1–4	Теми 1–4	Теми 1–2	10	60	40	100
15	15	20				

Шкала оцінювання

Сума балів за всі види навчальної діяльності протягом семестру	Оцінка для чотирирівневої шкали оцінювання
90–100	відмінно
70–89	добре
50–69	задовільно
1–49	незадовільно

9. Рекомендована література

Основна література

Розділ 1. Цифрове аудіовізуальне мистецтво

1. Андреева Е. Ю. Постмодернизм. Искусство второй половины XX – начала XXI века / ред. О. Хованова. Санкт-Петербург : Азбука-классика, 2007. 488 с.

2. Вишеславський Г. А., Сидор-Гібелінда О. В. Термінологія сучасного мистецтва. Означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України. Париж-Київ, 2010. 416 с.

3. Власов В., Лукина Н. Авангардизм. Модернизм. Постмодернизм : терминол. словарь. Санкт-Петербург : Азбука-классика, 2005. 315с. (Малый лексикон искусства).

4. Дебрэ Р. Введение в медиологию / пер. с фр. Москва : Праксис, 2010. 368 с.
5. Ерохин С. В. Цифровое компьютерное искусство. Санкт-Петербург : Алетейя, 2011. 192 с. (Серия : Цифровое искусство).
6. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. Санкт-Петербург : Алетейя, 2010. 538 с. (Серия : Цифровое искусство).
7. Новые аудиовизуальные технологии : учеб. пособие / Грановская О. В., Дуков Е. В., Иоскевич Я. Б. и др. ; отв. ред. К. Э. Разлогов. Москва : Едиториал УРСС, 2005. 484 с. (Серия «Academia XXI»).
8. Олива А. Б. Искусство на исходе второго тысячелетия / пер. с ит. Москва : Художественный журнал, 2003. 216 с.
9. Тейлор Б. Art Today. Актуальное искусство 1970-2005 / пер. с англ. Э. Д. Меленевской. Москва : Слово/SLOVO, 2006. 256 с.
10. Шустрова О. И. Пространство медиа искусства. Санкт-Петербург : Алетейя, 2013. 132 с.
11. Grau O. Media Art Histories. Cambridge : The MIT Press, 2010. 475 p.
12. Rush M. New Media in Art. 2nd ed. London : Thames & Hudson, 2005. 248 p. (World of Art).
13. Shanken E. A. Art and Electronic Media. London : Phaidon Press, 2014. 304 p.

Розділ 2. Актуальні арт-практики

1. Андреева Е. Ю. Все и ничто. Символические фигуры в искусстве второй половины XX века. 2-е изд., испр. и доп. Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 584 с.
2. Бергер Дж. Искусство видеть / пер. с англ. Е. Шраги. Санкт-Петербург : Клаудберри, 2012. 184 с.
3. Бонами Ф. Я тоже так могу : Почему современное искусство все-таки искусство / пер. с ит. К. Мискарян под ред. М. Визеля. Москва : V-A-C press, 2013. 204 с.
4. Бурлака В. Історія образу. Мистецтво 2000-х. Київ : Фонд підтримки візуальних досліджень, 2011. 206 с.
5. Вельфлин Г. Основные понятия истории искусств. Проблема эволюции стиля в новом искусстве / пер. с нем. А. А. Франковского ; вступ. ст. Р. Пельше. Москва : Изд-во В. Шевчук, 2009. 344 с.
6. Рыков А. В. Постмодернизм как «радикальный консерватизм». Проблема художественно-теоретического консерватизма и американская теория современного искусства 1960–1990-х гг. Санкт-Петербург : Алетейя, 2007. 376 с.
7. Обрист Х. У. Краткая история кураторства / пер. с англ. А. Зайцева. Москва : Ад Маргинем Пресс, 2012. 256 с.
8. Сидоренко В. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань : Розвиток візуального мистецтва України XX–XXI століть / Ін-т проблем сучасного мист-ва ; Акад. мистецтв України. Київ : ВХ [студіо], 2008. 187 с.
9. Шустрова О. И. Пространство медиа искусства. Санкт-Петербург : Алетейя, 2013. 132 с.
10. Art Since 1900 : Modernism, Antimodernism, Postmodernism / Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh, David Joselit. New York : Thames and Hudson, 2011. 816 p.

11. Bonham-Carter Ch., Hodge D. Contemporary Art : 200 of the World's Most Groundbreaking Artists / foreword by Richard Cork. 2nd ed. New York : Goodman, 2013. 400 p.

12. Contemporary Art : 1989 to the Present / ed. by Alexander Dumbadze and Suzanne Hudson. New York : Wiley-Blackwell, 2013. 512 p.

Розділ 3. VR та AR технології

1. Kaku M. Physics of the Impossible : A Scientific Exploration into the World of Phasers, Force Fields, Teleportation, and Time Travel by Michio Kaku. New York : Anchor, 2009. 352 p.

2. Kaku M. Physics of the Future : How Science Will Shape Human Destiny and Our Daily Lives by the Year 2100. New York : Anchor, 2012. 480 p.

3. Lanier J. Dawn of the New Everything : Encounters with Reality and Virtual Reality. New York : Picador, 2018. 368 p.

4. Papagiannis H. Augmented Human : How Technology is Shaping the New Reality. Sebastopol, CA : O'Reilly Media, 2017. 156 p.

5. Jerald J. The VR Book : Human-Centered Design for Virtual Reality. San Rafael, CA : Morgan & Claypool Publishers, 2015. 550 p.

6. Hackl C. Marketing New Realities: An Introduction to Virtual Reality & Augmented Reality Marketing, Branding, & Communications. Meraki Press, 2017. 140 p.

7. Craig A. B., Sherman W. R., Wiil J. D. Developing Virtual Reality Applications : Foundations of Effective Design. Burlington, MA : Morgan Kaufmann, 2009. 399 p.

8. Parisi T. Learning Virtual Reality : Developing Immersive Experiences and Applications for Desktop, Web, and Mobile. Sebastopol, CA : O'Reilly Media, 2015. 172 p.

9. Ewalt D. M. Defying Reality : The Inside Story of the Virtual Reality Revolution. New York : Blue Rider Press, 2018. 287 p.

10. Bucher J. Storytelling for Virtual Reality : Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives. London ; New York : Routledge, 2017. 346 p.

Допоміжна література

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / сокр. пер. с англ. В. Н. Самохина. Москва : Архитектура-С, 2007. 391 с.

2. Зедльмайр Г. Искусство и истина : Теория и метод истории искусства / пер. с нем. Санкт-Петербург : Аксиома, 2000. 272 с.

3. Кириллова Н. Б. Медиакультура : от модерна к постмодерну. Москва : Академический Проект, 2006. 448 с.

4. Клее П. Педагогические эскизы / пер. с нем. Москва : Аронов, 2005. 71 с.

5. Маклюэн М. Внешнее расширение человека / пер. с англ. Москва : Кучково поле, 2003. 464 с.

6. Маклюэн М. Галактика Гутенберга : Сотворение человека печатной культуры / пер. с англ. Москва : Ника-Центр, 2004. 432 с.

7. Мерло-Понти М. Око и дух // Французская философия и эстетика XX века / пер. с фр. Москва : Искусство, 1995. С. 217–252.

8. Почепцов Г. Від Facebook'у і гламуру до Wikileaks : медіакомунікації. Київ : Спадщина, 2012. 464 с.

9. Серов С. И. Типографика визуальной коммуникации : в 3 ч. Москва : ЗАО «Линия График», 2004. Ч. 2. 32 с.

10. Сибрук Дж. Культура маркетинга. Маркетинг культуры / пер. с англ. Москва : Ад Маргинем, 2005. 304 с.

11. Фукуяма Ф. Великий разрыв / пер. с англ. Москва : Высшая школа, 2003. 158 с.
12. Фукуяма Ф. Наше постчеловеческое будущее / пер. с англ. Москва : АСТ, 2004. 349 с.
13. Херлберт А. Сетка. Москва : Архитектура, 2006. 296 с.
14. Шлыкова О. В. Культура мультимедиа : учеб. пособие для студентов. Москва : ФАИР-ПРЕСС, 2004. 416 с.
15. 4000 monograms. Amsterdam : Pepin Press, 1998. 287 p.
16. Fiell C., Fiell P. Graphic Design for the 21st Century. Taschen, 2003. 638 p.
17. Heller S., Chwast S. Graphic Style from Victorian to Post-Modern. London : Thames and Hudson, 1988. 238 p.
18. Kuwayama J. Zeichen, Marken und Signets. Munchen : Callwey, 1977. 254 p.
19. Rambousek A., Pesek A. Dictionary of printing Term. Praga : STNL, 1976. 654 p.
20. Stiebner E., Huber H., Zahn H. Schriften + Zeichen. Munchen : Bruckmann, 1985. 360 s.

10. Посилання на інформаційні ресурси в Інтернеті, відеолекції, інше методичне забезпечення

Розділ 1. Цифрове аудіовізуальне мистецтво

1. Відкритий архів українського медіамистецтва (Фундація ЦСМ). URL : <http://platform.ma/> (дата звернення: 25.08.2020).
2. Енциклопедія нових медіа (New Media Encyclopedia). URL : <http://www.new-media-art.org/> (дата звернення: 25.08.2020).
3. МедіАртМузей (Німеччина). URL : <http://www.medienkunstnetz.de> (дата звернення: 25.08.2020).
4. ПінчукАртЦентр. URL : <http://pinchukartcentre.org/> (дата звернення: 25.08.2020).
5. Кіберфест (щорічний Фестиваль кібермистецтв). URL : <http://cylandfest.com/site/> (дата звернення: 25.08.2020).
6. CYLAND : Медіа Арт Лабораторія. URL : <http://cyland.org/lab/> (дата звернення: 25.08.2020).
7. MAG MS Media Arts Group Ukraine. URL : http://mami.org.ua/association/members/FCB_Kiev (дата звернення: 25.08.2020).
8. UCLA Design Media Arts. URL : <http://video.dma.ucla.edu/> (дата звернення: 25.08.2020).

Розділ 2. Актуальні арт-практики

1. Відкритий архів українського медіамистецтва (Фундація ЦСМ). URL : <http://platform.ma/> (дата звернення: 25.08.2020).
2. Мистецький Арсенал. URL : <https://artarsenal.in.ua/en/> (дата звернення: 25.08.2020).
3. Art Ukraine. URL : <http://artukraine.com.ua> (дата звернення: 25.08.2020).
4. At The Museum of Modern Art. URL : <https://www.moma.org/> (дата звернення: 25.08.2020).
5. CSM / Фундація Центр Сучасного Мистецтва. URL : <http://csmart.org.ua/> (дата звернення: 25.08.2020).
6. The Metropolitan Museum of Art. URL : <http://www.metmuseum.org/> (дата звернення: 25.08.2020).

7. Ukraine's 10 Best Contemporary Artists And Where to Find Them. URL : <https://theculturetrip.com/europe/ukraine/articles/ukraine-s-10-contemporary-artists-and-where-to-find-them/> (дата звернення: 25.08.2020).

8. Art Ukraine. URL : <https://journals.ua/hobbies/art-ukraine-english/> (дата звернення: 25.08.2020).

Розділ 3. VR та AR технології

1. Dom Barnard. History of VR : Timeline of Events and Tech Development. URL : <https://virtualspeech.com/blog/history-of-vr> (дата звернення: 25.08.2020).

2. Zillah Watson. Virtual reality production : Where do I start? URL : <https://www.bbc.com/academy-guides/virtual-reality-production-where-do-i-start> (дата звернення: 25.08.2020).

3. Emily Gera. Not quite film, or games ... is interactive mixed reality the future of storytelling? URL : <https://www.theguardian.com/games/2019/may/02/vr-mixed-reality-storytelling-sundance-festival-new-frontier-narratives> (дата звернення: 25.08.2020).

4. Lucas Rizzotto. How VR, AR, & AI Can Change Education Forever. Part 1, Today's Problems. URL : <https://www.roadtovr.com/vr-ar-ai-can-change-education-forever-part-1-todays-problems/> (дата звернення: 25.08.2020).

5. Sol Rogers. 2019 : The Year Virtual Reality Gets Real. URL : <https://www.forbes.com/sites/solrogers/2019/06/21/2019-the-year-virtual-reality-gets-real/#35fe7f386ba9> (дата звернення: 25.08.2020).

6. Armando Kirwin. Why 360 Film is in the Midst of a Reboot. URL : <https://www.roadtovr.com/360-film-industry-midst-reboot-part-1/> (дата звернення: 25.08.2020).

7. Jeremy Bailenson. How virtual reality could change the journalism industry. <https://www.pbs.org/newshour/economy/making-sense/how-virtual-reality-could-change-the-journalism-industry> (дата звернення: 25.08.2020).

8. Emily McDaid. How will virtual reality transform the arts? URL : <https://www.siliconrepublic.com/machines/virtual-reality-arts-qub> (дата звернення: 25.08.2020).

9. Prashanth Ramakrishna. There's Just No Doubt That It Will Change the World' : David Chalmers on V. R. and A. I. URL : <https://www.nytimes.com/2019/06/18/opinion/david-chalmers-virtual-reality.html?searchResultPosition=3> (дата звернення: 25.08.2020).

10. Thomas Ricker. I hate video games but I love the Oculus Rift. URL : <https://www.theverge.com/2014/12/4/7326017/i-love-the-oculus-rift-but-I-hate-video-games> (дата звернення: 25.08.2020).