



*Робоча програма
навчальної дисципліни*



Аудіовізуальні медіа

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

АУДІОВІЗУАЛЬНІ МЕДІА

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 кафедри медіакомунікацій;
Тетяна ТУМАСЯН, старша викладачка кафедри медіакомунікацій;
Микита ХУДЯКОВ, старший викладач кафедри медіакомунікацій

Програму схвалено на засіданні кафедри медіакомунікацій

Протокол від 26 серпня 2020 року № 9

Завідувачка кафедри 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 «Аудіовізуальні медіа» 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 мистецтва аудіовізуальних медіа та його напрямів; ознайомлення студентів із розвитком медіаарту в Україні та світі; аналіз об'єктів, розгляд жанрів, етапів розвитку і перспектив сучасного медіамистецтва; специфікою арт-менеджменту і арт-бізнесу, сучасним мистецтвом із використанням VR технологій. 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 медіаарту, ключові етапи розвитку і напрями медіаарту, його домінуючі ідеї та тенденції; розкриття теоретичних підходів до дослідження медіаарту; виявлення основних механізмів функціонування медіамистецтва в просторі сучасної культури; розгляд факторів стимуляції і комунікації в сфері сучасного арт-менеджменту, арт-бізнесу та галерейної діяльності; розкриття специфіки виробництва VR контенту.

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 концепцій, понять та напрямів медіаарту, етапів його становлення; вміння застосовувати теоретичні підходи до аналізу структури і стилю аудіовізуальних творів згідно змісту комунікації,

використовувати практичні навички для розробки і реалізації авторських проєктів у сфері медіаарту; ознайомлення з сучасною системою арт-менеджменту, формування уявлень про функціонування арт-інституцій та їхнього адміністрування; володіння навичками та інструментами виробництва VR контенту.

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. Медіаарт

Тема 1. Медіаарт: мистецтво та/або технологія

Медіаарт: поняття «медіаарт» та його семантичні межі. Категоріальний ландшафт медіаарту: аудіовізуальне мистецтво, цифрове мистецтво, електронне мистецтво, мистецтво нових медіа, кібермистецтво, комп'ютерне мистецтво. Чи можна зафіксувати зникаючу межу між мистецтвом та технологією у творах медіаарту? Поетика медіаарту: мистецтво поза технологічним детермінізмом. Медіамузей: проблема збереження та експонування творів медіаарту. Технологія vs. мистецтво: естетизація утилітарного в медіаарті.

Тема 2. Медіаарт як предмет теоретичних рефлексій

Дослідники медіаарту. «Вебліографія» медіаарту. Теоретичні концепції медіаарту (Олівер Грау, Ришард Ключинський, Майкл Раш та ін.). Медіаарткритика. «Синтез мистецтв» у творі медіаарту. Автор і глядач в інтерактивному мистецтві. Чи зберігається в медіаарті феномен авторства? «Професіоналізм» і «дилетантизм» в медіаарті. Специфіка сприйняття творів медіаарту. Віртуальна реальність і реальна віртуальність твору медіаарту.

Тема 3. Генеза та напрями медіаарту

Історичні витoki медіаарту (авангард, експериментальне мистецтво початку ХХ ст., концептуальне мистецтво, перформанси та гепенінги ХХ ст.). Зародження медіаарту в 1960–70-х рр. (Нам Джун Пайк, Вольф Фостель, Йозеф Бойс, деколаж групи «Флюксус» і мистецтво акціонізму). Метод деколажу. Спектр основних напрямів медіаарту: відеоарт, відеоданс, віджеїнг, відеомапінг, ASCII, нет-арт, саунд-арт, технобіоарт, сайенс-арт, кінетична скульптура, глітч-арт, фрактальна графіка, сінемаграфія, стоп-моушн, електронна інсталяція, інтерактивний медіаперформанс та ін. Кінетичне мистецтво: від Володимира Татліна до Тео Янсена. Стабілі і мобілі. Флешмоб і смартмоб як напрями медіаарту.

Тема 4. Автентичність творів медіаарту

Твір медіаарту «в епоху його технічної відтворюваності» (В. Беньямін). Унікальне і тиражоване: проблема автентичності та репродукування творів медіаарту. Класичний живопис і відеоарт: спільне і відмінне. Класичний театр і медіаперформанс: спільне і відмінне. Класична музика і саундарт: спільне і відмінне. Класичне мистецтво і медіаарт. Чи є медіаарт симптомом «смерті мистецтва» в його традиційному розумінні? Чи є медіаарт принципово новим етапом розвитку мистецтва або це всього лише форма медіатизації традиційних мистецтв в епоху діджитал-революції?

Розділ 2. Арт-менеджмент

Тема 1. Арт-менеджмент: визначення поняття, основні положення, історія становлення галерей в Україні

Арт-менеджмент як діяльність, спрямована на регулювання процесів у сфері арт-індустрії. Вплив арт-менеджменту на економічну, соціальну та духовну складові життя суспільства. Галерейна діяльність як важлива частина системи арт-менеджменту. Галерея як інструмент просування мистецтва. Типи і види галерей (приватні, муніципальні, громадські, комерційні салони), їх завдання, функції, відмінності. Початок 1990-х – поява перших галерей в країні: Київ, Харків, Одеса. Становлення вітчизняного галерейного руху на прикладах галерей-«піонерів» Харкова. Створення в 1996 р. Асоціації арт-галерей України. Арт-фестивалі та арт-ярмарки в Україні (з 1993 р.): фактори стимуляції та комунікації в сфері арт-бізнесу та галерейної діяльності.

Тема 2. Арт-бізнес: система функціонування та інструментарій

Джерела і кращі західні аналоги. Галерея Саачі – хрестоматійний зразок успішної галереї, побудованої на законах рекламного бізнесу. Основні «гравці» на цьому професійному полі: художники, галереї, куратори, арт-агенти, дилери, арт-ярмарки, бієнале, аукціони, арт-експерти, арт-критики, арт-журналістика, піар. Освіта в сфері арт-менеджменту в країні і за кордоном. ХХІ ст. не тільки внесло свої корективи в термінологію сфери арт-менеджменту, але суттєво змінило відносини, важелі і розстановку сил в культурних індустріях. Глобалізація процесів, Інтернет, соціальні мережі та інші чинники соціального та економічного впливу на зміни в підходах до функціонування арт-інституцій та їхнього адміністрування.

Розділ 3. Виробництво VR контенту

Тема 1. Технології виробництва VR контенту

Фахівці, які можуть знадобитися для виробництва VR контенту. Етапи виробництва VR контенту. Ігрові движки як інструмент створення VR досвіду – Unity / Unreal Engine. 3D моделювання та підготовка 3D моделей для використання у VR. Освітлення. Створення простору. Environmental design / level design. Світові тренди і знакові кейси у виробництві VR контенту. VR технології в українському цифровому просторі.

Тема 2. Анімація, саунд та візуальні ефекти у виробництві VR контенту

Анімація об'єктів. Анімація персонажів. Програми для виробництва VR контенту. Специфіка програмування. Візуальні ефекти у виробництві VR контенту. Звук у віртуальній реальності. Феномен імерсії. Імерсивні інформаційні технології як багатоспрямовані технології, що впливають на людину одночасно через різні канали (зір, слух, нюх, дотик). Виробництво VR контенту як імерсивна технологія. Комп'ютерно-генерована реальність.

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. Медіаарт												
Разом за розділом 1	80	8	24	–	–	48	80	2	2	–	–	76
Розділ 2. Арт-менеджмент												
Разом за розділом 2	20	4	4	–	–	12	20	–	4	–	–	16
Розділ 3. Виробництво VR контенту												
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. Медіаарт		24	2
1	Медіаарт: мистецтво та/або технологія	6	2
2	Медіаарт як предмет теоретичних рефлексій	6	–
3	Генеza та напрями медіаарту	6	–
4	Автентичність творів медіаарту	6	–
Розділ 2. Арт-менеджмент		4	4
1	Арт-менеджмент: визначення поняття, основні положення, історія становлення галерей в Україні	2	2
2	Арт-бізнес: система функціонування та інструментарій	2	2
Розділ 3. Виробництво VR контенту		4	2
1	Технології виробництва VR контенту	2	2
2	Анімація, саунд та візуальні ефекти у виробництві VR контенту	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. Медіарт	48	76
1	Медіарт-теорія: розробити мультимедійну презентацію одного з напрямів медіарту	12	20
2	Медіарт-критика: написати критичну статтю, в якій представлено аналіз та інтерпретацію одного з творів медіарту	12	20
3	Медіарт-практика: створити авторський твір в одному з напрямів медіарту	24	36
	Розділ 2. Арт-менеджмент	12	16
1	Створити власний кураторський проєкт (від концепції до втілення)		
	Розділ 3. Виробництво VR контенту	12	16
1	Розробити і презентувати концепт авторського проєкту з використанням VR технологій		
	Разом	72	108

6. Індивідуальне завдання

За дисципліною «Аудіовізуальні медіа» 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 «Медіарт» та розділу 2 «Арт-менеджмент».

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 1–2	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 : терминологический 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 ХХ–ХХІ 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://platformfor.ma/> (дата звернення: 25.08.2020).
2. Енциклопедія нових медіа (New Media Encyclopedia). URL : <http://www.newmedia-art.org/> (дата звернення: 25.08.2020).
3. МедіаАртМузей (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).