

Дисципліна	<b>Вибіркова дисципліна 3.1. «Візуальна культура і медіа-ігровий світ»</b>
Рівень ВО	Магістр
Назва спеціальності/освітньо-професійної програми	034 Культурологія/Культурологія
Форма навчання	денна
Курс, семестр, протяжність	1 курс, 2 семестр, протяжність один семестр
Семестровий контроль	залік
Обсяг годин (усього: з них лекційні/практичні)	Усього 120 год., 4 кредити, 10 год. лекційні / 14 год. практичні
Мова викладання	українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Кафедра культурології
Автор дисципліни	доцент Бондарук С.О.
Короткий опис	
Вимоги до початку вивчення	Вивчення курсу передбачає використання знань, набутих із таких навчальних дисциплін: «Медіакультура», «Кінознавство», «Комунікативна культура», «Молодіжна субкультура», «Комунікативні технології в сфері культури».
Що буде вивчатися	Навчальний курс зацікавить тих студентів, які захоплюються дослідженням усіх явищ культури, так чи інакше пов'язаних з поняттям «візуального». До курсу включено також питання медіаісторії візуальних засобів масової комунікації та розважально-ігрового медіа світу та історичних, психологічних і соціоморальних аспектів комп'ютерної гри та геймерства. Студенти ознайомляться з історією становлення та сучасним станом візуальної культури в контексті розвитку масових комунікацій, простежать закономірності появи і розвитку сучасних медіа ігор, видозміни ігрового компоненту культури у віртуальному кіберпросторі, поглиблять свій рівень медіаграмотності, отримають навички критичного аналізу сучасного візуального медіаконтенту, та користування різними типами медіа ресурсів для роботи в нових інтерактивних медіа
Чому це цікаво/треба вивчати	Студенти ознайомляться з історією становлення та сучасним станом візуальної культури в контексті розвитку масових комунікацій, простежать закономірності появи і розвитку сучасних медіа ігор, видозміни ігрового компоненту культури у віртуальному кіберпросторі, поглиблять свій рівень медіаграмотності, отримають навички критичного аналізу сучасного візуального медіаконтенту, та користування різними типами медіа ресурсів для роботи в нових інтерактивних медіа
Чому можна навчитися (результати навчання)	До кінця навчання студенти будуть компетентними у таких питаннях: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Знати основні поняття й наукову термінологію в галузі дослідження;</li> <li>▪ Мати ґрунтовні знання про структуру, функції та взаємозалежність системи</li> </ul>

	<p>візуальної культури та нових медіа у сучасному культурному житті;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ специфіку сучасних візуальних артпрактик та їх типологію;</li> <li>▪ сучасні інформаційні технології в екранних мистецтвах,</li> <li>▪ особливості прояву ігрового компоненту в сучасних візуальних практиках,</li> <li>▪ метаморфози феномену гри з розвитком нових інформаційних технологій,</li> <li>▪ аналізувати науково-технічні та соціокультурні фактори становлення нової візуальності;</li> <li>▪ розуміти семантику візуальних образів, адекватно сприймати їх естетичні якості;</li> <li>▪ визначати особливості репрезентації колективних уявлень в сучасних медіамистецтвах;</li> <li>▪ здійснювати критичний аналіз сучасних вітчизняних і зарубіжних медіаігрових проектів</li> <li>▪ володіти доступними практичними навичками візуальної комунікації.</li> </ul>
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	Мати власну культурну позицію щодо сучасних візуальних мистецтв та ігрової онлайн-продукції та вміти її застосовувати в професійній діяльності та повсякденному житті; бути в змозі застосовувати отриманні знання та навички у роботі в сучасних медіа, а також користуватися різними формами сучасних медіа ресурсів для їх застосування в різних галузях культури.
Інформаційне забезпечення	В стані розробки
Web-посилання на (опис дисципліни)силабус навчальної дисципліни на вебсайті факультету	<a href="https://drive.google.com/file/d/1dGqNMcOwKrA3TE_2oR-kJLogJ0lq8Xpz/view">https://drive.google.com/file/d/1dGqNMcOwKrA3TE_2oR-kJLogJ0lq8Xpz/view</a>

**Здійснити вибір - [«ПС-Журнал успішності-Web»](#)**