МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ

Кафедра цифрових комунікацій та інформаційних технологій

ЗАТВЕРДЖУЮ
Декан факультету культурології
та соціальних комунікацій
_____ Наталя КОРЖИК
28 серпня 2026 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ТЕХНОЛОГІЇ ВІРТУАЛІЗАЦІЇ МУЗЕЙНОГО ПРОСТОРУ

Галузь знань – В Культура, мистецтво та гуманітарні науки

Спеціальність – В12 Культурологія та музеєзнавство

Освітньо-професійна програма – Музеєфікація історико-культурної спадщини

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Харків, 2026

Розробник: Наталя КОРЖИК, канд. наук із соціальних комунікацій, доцент_ кафедри цифрових комунікацій та інформаційних технологій__

Мова навчання – українська

Робочу програму затверджено на засіданні кафедри культурології та музеєзнавства

Протокол № 1 від «26» серпня 2026 р.

Завідувач кафедри _____ Анатолій ЩЕРБАНЬ
(підпис) (Власне ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Робочу програму затверджено на засіданні ради факультету культурології та соціальних комунікацій

Протокол № 1 від «28» серпня 2026 р.

Голова ради факультету _____ __Наталя КОРЖИК
(підпис) (Власне ім'я та ПРІЗВИЩЕ)

Опис навчальної дисципліни

<table>
<tr><td rowspan="2">Характеристика навчальної дисципліни</td><td rowspan="2">Галузь знань, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень</td><td>Форма здобуття освіти</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Кількість кредитів ЄКТС – 6</td><td>Галузь знань
В Культура, мистецтво та гуманітарні науки</td><td rowspan="2">Обов’язковий освітній компонент</td></tr>
<tr><td>Спеціальність
В12 Культурологія та музеєзнавство</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Загальна кількість годин – 180</td><td rowspan="5">Освітня програма «Музеєфікація історико-культурної спадщини»</td><td>Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>2-й</td></tr>
<tr><td>Семестр</td></tr>
<tr><td>3-й</td></tr>
<tr><td>Лекції</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних – 58

самостійної роботи студента – 122</td><td rowspan="5">Рівень вищої освіти другий (магістерський)</td><td>Практичних</td></tr>
<tr><td>40</td></tr>
<tr><td>Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>122</td></tr>
<tr><td>Вид контролю:</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>іспит</td></tr>
</table>

ПОЛІТИКА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Політика навчальної дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору» передбачає:

- систематичне виконання завдань, передбачених робочою програмою та силабусом навчальної дисципліни;
- дотримання Правил внутрішнього розпорядку для осіб, які здобувають вищу освіту в ХДАК (https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/pvr/pravila_s_20.pdf);
- дотримання принципів академічної доброчесності;
- дотримання правил етичного використання штучного інтелекту;
- дотримання норм академічного спілкування;
- попередження викладача у разі виникнення непереборних обставин, які унеможливлюють присутність на занятті та/або вчасне виконання завдань, які передбачені навчальною дисципліною;
- надання викладачем розгорнутого зворотного зв'язку щодо виконаних здобувачем робіт та їх оцінювання;
- можливість відкритого обговорення спірних питань.

Детальну інформацію щодо принципів академічної доброчесності можна знайти на офіційному сайті ХДАК за покликанням https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/acad_dobr/acad_dobr.html; Кодекс академічної доброчесності ХДАК - https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/kodeks_ad/kodeks_ad.html).

Детальну інформацію щодо політик запобігання/протидії булінгу (цькуванню) - у Положенні про політику запобігання і протидії булінгу (цькуванню) у ХДАК за покликанням https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_pzpb22.pdf; щодо вирішення конфліктних ситуацій - у Положенні про політику і процедури вирішення конфліктних ситуацій в освітньому процесі в ХДАК (https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_ppvks2.pdf).

Правила етичного використання штучного інтелекту

Принципи відповідального та етичного використання ШІ в академічній діяльності учасників освітнього процесу ХДАК визначено в Положенні про використання технологій штучного інтелекту в освітньому процесі, науковій та мистецькій діяльності ХДАК: https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_shi_26.pdf.

У процесі освоєння навчального курсу дозволяється використання ШІ як допоміжного ресурсу під час аналізу даних, проведення дискусій, обговорення ідей, вдосконалення стилю висловлювання та розширення лексичного запасу, автоматизованої перевірки граматики, структури та стилю своїх письмових робіт, створення мультимедійних матеріалів (анімації, відео чи інтерактивних презентацій), опрацювання та перекладу матеріалів іноземними мовами, пошуку релевантних наукових джерел за заданими критеріями, розробки ігрових сценаріїв, що сприяє розумінню різних ситуацій та розвитку стратегічного мислення, тощо.

Водночас виконані здобувачами освіти завдання мають бути результатом власної оригінальної роботи. Неприпустимим є видання тексту, згенерованого ШІ або перефразованого ШІ вмісту інших джерел, за власну роботу.

Здобувач освіти зобов'язаний критично перевіряти, редагувати та верифікувати будь-який контент від ШІ перед його використанням в навчальній роботі. Механічне відтворення генерованого тексту без аналізу є неприпустимим.

Приховування факту використання ШІ є порушенням норм академічної доброчесності.

У разі використання ШІ при виконанні усних чи письмових завдань здобувач освіти зобов'язаний повідомити про це викладача. Автор зобов'язаний зазначити факт використання ШІ в тексті роботи (наприклад, наприкінці практичної/самостійної роботи тощо), застосувавши таке формулювання:

«При підготовці цієї роботи автор використовував інструмент штучного інтелекту [назва, версія] (дата звернення: [дата]) для [мета: граматичне редагування тексту / систематизація джерел / інше]. Основний зміст роботи, включаючи аналіз, інтерпретацію даних і висновки, є результатом самостійної інтелектуальної праці автора. Автор перевірив та верифікував усі матеріали, отримані за допомогою ШІ.».

Під час виконання тестових завдань використання ШІ не дозволяється.

Перезарахування результатів неформальної та/або інформальної освіти

Можливість перезарахування результатів неформальної та/або інформальної освіти врегульовано Положенням про порядок визнання результатів навчання здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти у ХДАК. Відповідно до п.1.6. зазначеного Положення визнання результатів неформального та/або інформального навчання особи закладом освіти передбачає такі процедури:

- подання особою заяви щодо визнання;
- ідентифікацію задекларованих у письмовій формі особою результатів неформального та/або інформального навчання, які підлягають оцінюванню закладом освіти;
- оцінювання задекларованих результатів навчання особи;
- прийняття рішення про визнання та зарахування особі відповідних освітніх компонентів (складових освітніх компонентів) освітньої програми або відмову у визнанні.

У якості результатів неформальної та/або інформальної освіти, які можуть бути перезараховані у разі наявності підтверджуючих документів, можуть виступати, наприклад, участь у вебінарах, майстер-класах, самостійне проходження відповідних навчальних та/або практичних курсів, в т.ч. в форматі онлайн на відкритих платформах, участі в наукових конференціях або результати відповідної практичної діяльності за фахом тощо за умови їх відповідності змісту тем, які включені до дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору», а також надання підтверджуючих документів. Максимально можлива кількість балів – 5 (за тему).

Детальна інформація щодо процедури та порядку зарахування представлена у Положенні про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти у ХДАК

1. Мета та завдання навчальної дисципліни

Освітня компонента «Технології віртуалізації музейного простору» є обов'язковою навчальною дисципліною зі спеціальності В12 Культурологія та музеєзнавство ОПП Музеєфікація історико-культурної спадщини другого (магістерського) рівня вищої освіти, спрямована на ознайомлення здобувачів з актуальними тенденціями розвитку новітніх інформаційних технологій, їх можливості та принципи використання в музейній діяльності, з особливістю роботи з новітніми інструментами в музеях, з інструментами віртуалізації музейних об'єктів та розробок сценаріїв віртуальних виставок.

Зазначена дисципліна сприяє формуванню у здобувачів вищої освіти системи теоретичних знань і практичних умінь щодо застосування цифрових технологій для віртуалізації музейного простору, цифрового представлення музейних колекцій та культурної спадщини, проєктування й створення інноваційних музейних продуктів і сервісів.

Метою вивчення дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору» є формування у здобувачів вищої освіти системи теоретичних знань і практичних компетентностей щодо застосування сучасних цифрових технологій у музейній діяльності, проєктування та створення віртуальних музеїв, цифрових експозицій, інтерактивних турів і мультимедійних музейних продуктів, а також розвиток здатності впроваджувати інноваційні технологічні рішення для цифрової репрезентації, збереження та популяризації культурної спадщини, модернізації музейних установ і підвищення їхньої конкурентоспроможності на ринку культурних послуг.

Зазначена мета реалізується через наступні завдання:

- ознайомлення з теоретичними засадами віртуалізації музейного простору,
- опанування сучасних цифрових технологій музейної діяльності,
- формування практичних навичок проєктування та створення цифрових музейних продуктів,
- засвоєння технологій оцифрування, опрацювання, збереження та представлення музейних об'єктів і цифрових інформаційних ресурсів,
- розвиток навичок критичного оцінювання ефективності цифрових музейних рішень.

Методи навчання:

- за джерелом передавання та сприйняттям навчальної інформації: словесні, наочні, практичні;
- за характером пізнавальної діяльності - пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемного викладу, пошуковий;
- за основною дидактичною метою - методи усного викладу знань, закріплення навчального матеріалу, самостійної роботи з осмислення й засвоєння нового матеріалу роботи, перевірки та оцінювання;
- за підходом до діяльності у процесі навчання - методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності; стимулювання й мотивація учіння (дискусії, проблемні обговорення), контролю, самоконтролю.

Загальні та фахові компетентності, які формує дисципліна (відповідно до освітньо-професійної програми)

Загальні компетентності (ЗК)	ЗК 1. Здатність приймати обґрунтовані рішення. ЗК 4. Здатність розробляти та керувати проектами. ЗК 6. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
Професійні компетентності (ПК)	ФК 2. Здатність здійснювати музеєфікацію об'єктів історико- культурної і природної спадщини ФК 3. Здатність провадити інноваційну діяльність в музейній справі та пам'яткоохоронній діяльності. ФК 7. Здатність впроваджувати новітні музеологічні та пам'яткоохоронні практики у вітчизняну музейно-пам'яткоохоронну галузь.

	ФК 8. Здатність створювати конкурентний музейний продукт на ринку культурних послуг.

Програмні результати навчання (відповідно до освітньо-професійної програми).

Програмні результати навчання	ПРН2. Застосовувати ефективні методи та технології проектування та модернізації музейних і пам'яткоохоронних установ відповідно до вимог споживачів і законодавства, чинних стандартів та технічних умов. ПРН4 Обґрунтовувати і створювати нові та модернізувати існуючі експозиції, виставки, екскурсійнотуристичні маршрути тощо. ПРН5 Ефективно використовувати інформаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності. ПРН7 Знати та застосовувати сучасні технології інтерпретації та актуалізації історико-культурної та природної спадщини. ПРН9 Розробляти концепції музейних закладів, брендів і проектів з використання історико-культурної та природної спадщини. ПРН11 Розробляти інноваційні продукти на внутрішньому та зовнішньому ринках культурних послуг. ПРН12 Розробляти проекти з музеєфікації об'єктів історико-культурної та природної спадщини.

Очікувані результати навчання з дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору»:

– володіти знаннями з теорії та практики використання цифрових технологій в діяльності музею, зокрема вільно орієнтуватися в основних термінах, поняттях, визначати види, типи цифрових продуктів, опанувати організаційно-технологічні засади використання цифрових технологій в музеях та специфіку роботи зі користувачами з їх допомогою;

– володіти технологіями веб-дизайну для створення сайтів;

– володіти основами комп'ютерної рафіки;

– застосовувати знання технічних характеристик, конструкційних особливостей, призначення і правил експлуатації комп'ютерної техніки для створення цифрових продуктів;

– застосовувати сучасні методики і технології опрацювання цифрових об'єктів, організації збереження та використання цифрових музейних інформаційних ресурсів;

– оцінювати можливості застосування новітніх програмно-апаратних технологій для створення та просування в різних медіасередовищах різноманітних цифрових продуктів.

Засобами оцінювання та демонстрування результатів навчання є:

·- іспит;

-стандартизовані тести;

- презентації результатів виконаних здобувачами практичних завдань.

Критерії оцінювання результатів навчання за 100 бальною рейтинговою шкалою.

2. Програма навчальної дисципліни
РОЗДІЛ 1. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ МУЗЕЇ

Тема 1. Віртуальний музей і віртуальна експозиція: дефініції та підходи. Історія виникнення та особливості термінології.

Роль цифрових технологій у сучасному суспільстві.

Визначення поняття «цифрові технології», «віртуальний музей», «віртуальна експозиція». Особливості цифрових технологій.

Історичні віхи становлення та впровадження цифрових технологій. Протиріччя формального та систематичного представлення пошуку мультимедійної інформації.

Особливості дизайну віртуальних виставок.

Тема 2. Представлення музеїв у глобальному просторі Інтернет

Інструменти та платформи для презентації музейних колекцій. Музейні портали. Розвиток цифрової культури. Досвід використання музеями цифрових технологій.

Тема 3. Основи комп'ютерної графіки

Основні поняття комп'ютерної графіки. Технічне забезпечення комп'ютерної графіки. Види комп'ютерної графіки.

Тема 4. Основні аспекти створення віртуальних турів

Віртуальні (електронні) експозиції музею. Віртуальна виставка/екскурсія: визначення, особливості застосування, переваги і обмеження.

РОЗДІЛ 2. МУЗЕЇ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ

Тема 5. Цифровий музей: концепція, моделювання, оцифрування

Цифровий музей: визначення, особливості створення, загальна концепція. Моделювання. Інструменти та особливості оцифрування.

Тема 6. Віртуальний (цифрові) музей: принципи створення і функціонування.

Віртуальний (цифрові) музей: визначення, види, принципи створення і функціонування. Основні аспекти створення віртуальних турів. Ресурси для створення віртуальних (цифрових) музеїв.

Тема 7. Інтерактивна «стрічка часу», як продукт представлення хронологічної інформації

Інтерактивна «стрічка часу: поняття, призначення, основні види. Ресурси для створення інтерактивна «стрічка часу.

Тема 8. Музейний сайт: структура та правила створення контенту

Створення веб-сайту музею: наука та мистецтво. Сайти музеїв: види, призначення, місія, право власності. Організація сайтів та веб-сторінок, критерії та поради. Принципи якості сайтів музеїв: прозорість, ефективність для користувачів, доступність, підтримка та актуалізація, орієнтування на потреби користувача, реактивність, багатомовність, сумісність, керованість, збереження. Принципи ефективності сайту музею: релевантність та відбір матеріалів, точність простота використання, кольорова гама та дизайн веб-сайту, навігаційні принципи. Аналіз веб-сайту: критерії та контрольні характеристики. Заходи щодо підвищення якості веб-сайту.

Онлайн конструктори сайтів як прості та зручні інструменти для створення та підтримки в актуальному стані веб-сайта. Технології організації колективного редагування контенту, розміщеного в мережі. Системи управління контентом. Принципи створення мультимедійних ресурсів. Просування сайтів музеїв, краудсорсинг-платформ, блог-платформ, спільнот в соціальних медіа.

Тема 9. Технології роботи з зображенням та аудіо. Аудіогіди.

Технології роботи із зображенням. Цифрова фотографія. Технології фільмування, програми обробки: локальні та мережеві. Платформи для публікації: фотохостинги, фотобанки. Створення відеоподкастів.

Цифрове аудіо. Специфіка використання звуку в мультимедіа продуктах. Методи синтезу звуку. Формати звукових файлів. Технології роботи із звуком. Обладнання, необхідне для запису аудіо. Аудіоподкасти, створення веб-радіостанції. Сервіси для створення та публікації в мережі слайд-шоу і аудіослайд шоу.

Аудіогіди: особливості створення.

Тема 10. Мобільні технології для музеїв. ШІ як інструмент віртуалізації музейного простору

Проектування мультимедійного продукту: визначення мети, структури. Технологічна схема створення мультимедійного продукту. Вимоги до проекту створення мультимедійного продукту.

Дизайнерський підхід до проектування мультимедійного проекту. Поняття юзабіліті.

Програмне забезпечення для опрацювання мультимедійних даних. Технології створення та публікації в мережі мультимедійних продуктів. Онлайн-сервіси та середовища для публікації мультимедійних матеріалів (блогохостинги, фото- і відеохостинги, сервіси цифрової публікації).

ШІ як інструмент віртуалізації музейного простору: особливості застосування.

3. Структура навчальної дисципліни / освітньої компоненти

№	Найменування розділів і тем	Всього	Лекції	Прак. роб	Сам. роб.
1	2	3	4	5	6
	РОЗДІЛ 1. ЦИФОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ МУЗЕЇ				
1	Віртуальний музей і віртуальна експозиція. Історія виникнення та особливості термінології	12	2		10
2	Представлення музеїв у глобальному просторі Інтернет	12	2		10
3	Основи комп'ютерної графіки.	16	2	4	10
4	Основні аспекти створення віртуальних турів Віртуальні (електронні) експозиції музею. Віртуальна виставка/екскурсія: визначення, особливості застосування, переваги і обмеження	14	2	2	10
	РОЗДІЛ 2. МУЗЕЇ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ				
5	Цифровий музей: концепція, моделювання, оцифрування.	14	2	2	10
6	Віртуальний (цифрові) музей: принципи створення і функціонування. Основні аспекти створення віртуальних турів	14	2	2	10
7	Інтерактивна «стрічка часу», як продукт представлення хронологічної інформації	18	2	6	10
8	Музейний сайт: структура та правила створення контенту	32	2	10	20
9	Технології роботи з зображенням та аудіо. Аудіогіди	31	1	10	20
10	Мобільні технології для музеїв. ШІ як інструмент віртуального музейного простору	17	1	4	12
	Всього:	180	18	40	122

4. Теми практичних занять

№	Назва теми	Кількість годин
1	Створення інтерактивної «стрічки часу»	6
2.	Створення віртуальної екскурсії	2
3.	Підготовка візуального контенту для віртуального музею	4
4.	Створення сайту (Google/Wix)	2
5.	Робота над об'єктом	6
6.	Відтворення 3D-моделі	2
7.	Робота з сайтом: наповнення контентом	4
6	Програми для запису подкастів. Аудіогід.	10
7	Мобільні технології для музеїв	4
	Разом	40

5. Самостійна робота

№	Назва теми	Кількість годин
1	Знайомство з ресурсами та створення інтерактивної «стрічки часу»	8
2	Знайомство та робота з ресурсами віртуальної екскурсії	10
3	Робота з фотоматеріалами	10
4	Робота з відеоматеріалами	10
5	Робота над об'єктом	22
6	Моделювання	10
7	Редагування	8
	Специфіка оцифрування музейних колекцій	8
8	Створення сайту	10

9	Створення сайту та наповнення його контентом	10
10	Мобільні технології для музеїв	6
	Разом	122

6. Поточний та підсумковий контроль

Система оцінювання

Оцінювання навчальних досягнень здобувачів з навчальної дисципліни здійснюється за 100-бальною накопичувальною системою, шкалою ЄКТС та національною шкалою. Підсумкова оцінка є сумою балів, отриманих здобувачем за результатами поточного та підсумкового контролю. Мінімальна сума балів для отримання позитивної оцінки - 60.

Таблиця 1.
Розподіл балів за формами контролю та темами з навчальної дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору»

Поточний контроль										Підсумковий контроль	Всього
Т1	Т2	Т3	Т4	Т5	Т6	Т7	Т8	Т9	Т10	Екзамен	
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	40	100
60											

Розподіл балів за формами контролю:
Активність на лекції / виконання завдань до лекційного матеріалу – 0,5-1 балів;
Поточне та рубіжне тестування – до 5/40;
Виконання практичних завдань – від 2-5 балів
Самостійна робота – 2 бали. Результати самостійної роботи враховуються і перевіряються під час практичних занять та поточного тестування
Можлива кількість балів, набраних до підсумкової форми контролю:
іспит – від 60 до 100 балів

Критерії оцінювання результатів навчання:

Високий рівень знання матеріалу курсу (90–100 балів, A, відмінно):	чіткість, логічність, структурованість, акуратність, повнота представлених матеріалів, висока культура їх письмового оформлення та методичного обґрунтування
Достатньо високий рівень знання матеріалу курсу (74–89 балів, C, B, добре):	розкриття основних методичних аспектів представлених матеріалів, незначне порушення логічних зв'язків, незначні неточності в аналізі матеріалів та труднощі в їх методичному обґрунтуванні
Посередній рівень знання матеріалу курсу (60–73 балів, D, E, задовільно):	формальний характер представлених матеріалів, які відображають несформованість вміння методичного обґрунтування відповідних елементів бази знань, недбале ставлення до оформлення складових звіту, низький рівень володіння практичними знаннями та уміннями.
Незадовільний рівень з можливістю повторного складання (35–59 балів, FX, незадовільно)	формальний характер представлених матеріалів, оформлення матеріалів практичних завдань не відповідає вимогам; зміст не розкрито
Незадовільний рівень з обов'язковим повторним	матеріали з практики не представлені

вивченням дисципліни (0–34 бали, F, незадовільно):	

Підсумкова шкала оцінювання: національна, 100-бальна та ЄКТС

Іспит		
Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
90 – 100	**A**	відмінно
82-89	**B**	добре
74-81	**C**	
64-73	**D**	задовільно
60-63	**E**	
35-59	**FX**	незадовільно з можливістю повторного складання
0-34	**F**	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Опис підсумкової оцінки

«Відмінно» (A, 90-100 балів) - здобувач засвоїв матеріал в повному обсязі та вміє його застосовувати для вирішення практичних завдань; володіє термінами, логічно та послідовно викладає матеріал.

«Добре» (B, 82-89 балів) - здобувач достатньо повно володіє змістом дисципліни, але допускає окремі помилки при логічному викладенні матеріалу, що, тим не менш, дозволяє вільно користуватися надбаними навичками на практиці, приймати відповідні рішення.

«Добре» (C, 74-81 бал) - здобувач засвоїв основну частину теоретичного змісту дисципліни, але робить незначні помилки в викладенні теоретичного матеріалу, в змісті окремих понять і термінів; при вирішення завдань практичної діяльності допускає незначні помилки.

«Задовільно» (D, 64-73 бали) - здобувач в цілому засвоїв теоретичний матеріал, але має неточності в розумінні змісту окремих тем (питань), що унеможливлює надання коректних теоретичних відповідей та/або пояснень, наявність багатьох помилок у визначенні термінів і понять, ускладнення щодо вирішення завдань практичної діяльності.

«Задовільно» («E», 60-63 бали) - здобувач не в повному обсязі засвоїв теоретичний матеріал, має складності з його практичним застосуванням, робить суттєві поодинокі помилки в поясненні матеріалу, визначенні термінів і понять; завдання практичної діяльності вирішує, але з помилками й неможливістю пояснити власні дії.

«Незадовільно з можливістю повторного складання» («FX», 35-59 балів) - здобувач засвоїв половину теоретичного матеріалу, але робить значну кількість помилок щодо тлумачення змісту основних категорій, термінів і понять, набув окремі навички практичного застосування теоретичних знань, але їх недостатньо для пояснення та розв'язку практичних завдань та ситуацій педагогічної діяльності.

«Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни» («F», 0-34 бали) - у здобувача відсутня система знань щодо педагогіки та психології, несформовані компетентності і навички, що забезпечують застосування теоретичних знань в практичній діяльності.

ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ПІДСУМКОВОГО (ЕКЗАМЕНАЦІЙНОГО) ТЕСТУВАННЯ

1. Віртуальний музей: основні поняття, можливості, сфери використання.
2. Визначення поняття «віртуальний музей»: дефініції та підходи.

3. Що розуміють під поняттям «віртуальна експозиція»?

4. У чому полягають відмінності між традиційним, цифровим і віртуальним музеєм?

5. Які переваги та обмеження має віртуалізація музейного простору?

6. Які основні способи представлення музею в глобальному інформаційному просторі?

7 .Які функції виконує офіційний сайт музею?

8. Яку роль відіграють соціальні мережі та цифрові платформи в популяризації музейних колекцій?

9. Які вимоги висуваються до доступності, структури та інформаційного наповнення музейних онлайн-ресурсів?

10. Які цифрові інструменти використовують для просування музейних продуктів і залучення аудиторії?

11. Що таке комп'ютерна графіка та які її основні види?

12. Що таке віртуальний тур і які його основні функції в музейній діяльності?

13. Що таке цифровий музей і які складові визначають його концепцію?

14. Які вимоги необхідно враховувати під час формування цифрової колекції?

15. Які проблеми виникають під час збереження, систематизації та використання цифрових копій музейних предметів?

16. Які основні принципи створення та функціонування віртуального музею?

17. Що таке інтерактивна «стрічка часу» та які завдання вона виконує в музейній комунікації?

18. Які мультимедійні та інтерактивні елементи доцільно включати до музейної «стрічки часу»?

19. Які основні структурні елементи повинен містити сайт сучасного музею?

20. Які технології використовують для створення та опрацювання цифрових зображень у музейній діяльності?

21. Які основні етапи створення аудіоконтенту для музейної експозиції?

22. Що таке аудіогід, які його основні функції та різновиди?

23. Які можливості надають мобільні технології для організації музейної комунікації?

24. Як мобільні застосунки, QR-коди та технології доповненої реальності використовують у музейній діяльності?

7. Навчально-методичне забезпечення

- робоча програма з дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору»,
- силабус навчальної дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору»,
- конспект лекцій до кожної теми (завантажується до електронного кабінету навчальної дисципліни),
- комплект питань для проведення підсумкового екзаменаційного тестування, тестування проводиться в Moodle.

Навчальні посібники, конспекти лекцій, навчально-методичне забезпечення дисципліни, інтерактивний комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни - Google Classroom, Moodle, презентації.

8. Рекомендована література

Основна література

1. Василик Н. Інноваційні Мультимедійні технології в роботі музею. Режим доступу: http://www.confcontact.com/2013-sotsialno-ekonomicheskie-reformi/3_vasilik.htm

2. Дукельський В. Ю. Віртуальний проект у просторі музею / В. Ю. Дукельский, А. В. Лебедєв // Довідник керівника установ культури. 2008. № 1. С. 83–84.

3. Знаменський А. В. Модернізація музейної діяльності / А. В. Знаменський // Довідник керівника установи культури. 2003. № 10. С. 71.

4. Калініна Л. Л. Інформаційний простір музею / Л. Л. Калініна, І. В. Пролєткін, М. Є. Шпак. 2006. № 12. С. 85.

5. Ковальчук А. О. Оцифрування музейних фондів для внутрішнього використання. Організаційно-правові аспекти: методичні рекомендації / А. О. Ковальчук; Національний музей історії України. Київ, 2019.

6. Кокоріна Є. А. Інформатизація музеїв / Є. А. Кокоріна // Довідник керівника установ культури. 2006. № 5. С. 60.

7. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О. П. Тернопіль : Тернопільський національний технічний ун-т імені Івана Пулюя, 2019. 88 с.

8. Лєбєдєв А. В. Віртуальні експонати: Сучасні засоби відображення інформації в музейній експозиції / А. В. Лєбєдєв // Довідник керівника установи культури. 2006. № 7. С. 52.

9. Kelby Scott. The Adobe Photoshop CS5 Book for Digital Photographers. New Riders Pub; 1st edition (January 1, 2010), 480 p.

Допоміжна

10. Клівак В. Особливості дизайну віртуальних виставок // Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 52. Том 2, 2022. URL: http://www.aphn-journal.in.ua/archive/52_2022/part_2/7.pdf

11. Коцюбівська К., Баранський С. 3-D моделювання при відновленні історико-культурних цінностей. Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері. Збереження культурної спадщини та доступ до цифрових ресурсів. Т. 3. №1. 2020. С. 61, 63.

12. Малиновський О. Б. Мультимедійні технології опрацювання консолідованих інформаційних ресурсів // Вісн. Нац. ун-ту «Львів. політехніка». 2011. № 699 : Інформаційні системи та мережі. С. 332–342.

13. Онлайн-ресурси для створення інфографіки : практична інструкція / Упр. культури, національностей, релігій та туризму Хмельниц. облдержадмін.; ХОУНБ ім. М. Островського. Хмельницький, 2016. 12 с.

14. Банах В. М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи / В. М. Банах // Historical and cultural studies. 2016. Vol. 3, Num. 1. С. 1-5. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/hcs_2016_3_1_3.

15. Пятіна Д., К. Мєлєкєсцев. Фотографія, як засіб збереження історичної пам'яті // Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса. 2021. № 1(13), 57–62.

16 Foo S. Online virtual exhibitions: Concepts and design considerations. DESIDOC (Defence Scientific Information & Documentation Centre) Bulletin of Information Technology. 2008. 28(4), pp. 22-34.

17. Immersive Rooms For Museums And Exhibitions: What Works. URL: https://mirror-experience.com/immersive-rooms-for-museums-and-exhibitions/

18. Richardson Jim (2026) How Museums Use Virtual Reality: Examples and Practical Lessons. URL: https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-virtual-reality/

Інформаційні ресурси

1. Технології віртуалізації музейного простору: Google Classroom, Moodle;
2. Wix. URL: https://users.wix.com/;
3. Google sites. URL: https://sites.google.com;
4. Комп'ютерна графіка : навчальний посібник: 1 (tntu.edu.ua)