# СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
## Технології віртуалізації музейного простору

| Інформація про освітню програму | |
|---|---|
| **Назва освітньої програми (освітніх програм)** | **Музеєфікація історико-культурної спадщини** |
| **Галузь знань** | В Культура, мистецтво та гуманітарні науки |
| **Спеціальність** | В12 Культурологія та музеєзнавство |
| **Спеціалізація** | — |
| **Ступінь вищої освіти** | Другий (магістерський) |
| **Форма здобуття освіти** | Денна (очна) |
| **Інформація про викладача** | |
| **Прізвище, ім'я, по батькові** | Коржик Наталя Анатоліївна |
| **Посада** | Доцент |
| **Науковий ступінь, вчене та/або почесне звання** | Кандидат наук із соціальних комунікацій, доцент |
| **Профіль викладача** | https://ic.ac.kharkov.ua/nauk_rob/naukometr/profile/k/korzhyk.pdf |
| **e-mail** | natalia_korzhyk@xdak.ukr.education |
| **Інформація про навчальну дисципліну** | |
| **Статус навчальної дисципліни** *(обов'язкова/вибіркова)* | Обов'язкова |
| **Курс** | 2 |
| **Семестр** | 3 |
| **Обсяг навчальної дисципліни** *(в кредитах ЄКТС/ в годинах)* | 6 кредити ЄКТС (180 годин)<br>Аудиторна робота: 58 годин<br>з них: лекції - 18 годин |

| | |
|---|---|
| | практичні заняття - 40 годин<br>Самостійна робота: 122 годин |
| **Мова викладання** | Українська |
| **Пререквізити** | Базові цифрові навички зі шкільної програми (інформатика, інформаційні технології, тощо), Теорія та практика музеєфікації, Museumization of culture |
| **Постреквізити** | Новітні технології музейної справи, Виконання кваліфікаційної роботи. |
| **Анотація** | Навчальна дисципліна «Технології віртуалізації музейного простору» є обов'язковою для підготовки фахівців за освітньо-професійною програмою «Музеєфікація історико-культурної спадщини», формує комплекс загальних та спеціальних компетентностей, необхідних для кваліфікованого володіння теоретичними та практичними навичками діяльності.<br>Дисципліна покликана надати здобувачам знання про сучасні напрями розвитку музейної сфери, навички використання нових технологій в музейну практику. Розкриваються основні підходи, методики, особливості роботи з новітніми інструментами в музеях |
| **Мета** | Ознайомити 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 |
| **Загальні компетентності** | ЗК 1. Здатність приймати обґрунтовані рішення.<br>ЗК 4. Здатність розробляти та керувати проектами.<br>ЗК 6. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми. |
| **Спеціальні (фахові) компетентності** | ФК 2. Здатність здійснювати музеєфікацію об'єктів історико-культурної і природної спадщини<br>ФК 3. Здатність провадити інноваційну діяльність в музейній справі та пам'яткоохоронній діяльності.<br>ФК 7. Здатність впроваджувати новітні музеологічні та пам'яткоохоронні практики у вітчизняну музейно-пам'яткоохоронну галузь.<br>ФК 8. Здатність створювати конкурентний музейний продукт на ринку культурних послуг. |
| **Програмні результати навчання** | ПРН 2. Застосовувати ефективні методи та технології проектування та модернізації музейних і пам'яткоохоронних установ відповідно до вимог споживачів і законодавства, чинних стандартів та технічних умов.<br>ПРН4 Обґрунтовувати і створювати нові та модернізувати існуючі експозиції, виставки, екскурсійнотуристичні маршрути тощо.<br>ПРН5 Ефективно використовувати інформаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності. |

| | |
|---|---|
| | ППРН7 Знати та застосовувати сучасні технології інтерпретації та актуалізації історико-культурної та природної спадщини.<br>ПРН9 Розробляти концепції музейних закладів, брендів і проектів з використання історико-культурної та природної спадщини.<br>ПРН11 Розробляти інноваційні продукти на внутрішньому та зовнішньому ринках культурних послуг.<br>ПРН12 Розробляти проекти з музеєфікації об'єктів історико-культурної та природної спадщини. |
| **Тематичний зміст навчальної дисципліни** | РОЗДІЛ 1. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ МУЗЕЇ<br>Тема 1. Віртуальний музей і віртуальна експозиція: дефініції та підходи. Історія виникнення та особливості термінології.<br>Тема 2. Представлення музеїв у глобальному просторі Інтернет.<br>Тема 3. Основи комп'ютерної графіки.<br>Тема 4. Основні аспекти створення віртуальних турів.<br>РОЗДІЛ 2. МУЗЕЇ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ<br>Тема 5. Цифровий музей: концепція, моделювання, оцифрування.<br>Тема 6. Віртуальний (цифрові) музей: принципи створення і функціонування.<br>Тема 7. Інтерактивна «стрічка часу», як продукт представлення хронологічної інформації.<br>Тема 8. Музейний сайт: структура та правила створення контенту.<br>Тема 9. Технології роботи з зображенням та аудіо. Аудіогіди.<br>Тема 10. Мобільні технології для музеїв. ШІ як інструмент віртуалізації музейного простору |
| **Види занять** | Аудиторні заняття – лекції, практичні заняття.<br>Позааудиторні – самостійна робота. |
| **Методи навчання** | Словесний метод (лекція, навчальна дискусія, бесіда тощо); наочний метод (метод демонстрацій); робота з навчально-методичною літературою (аналіз, систематизація навчального матеріалу, конспектування, створення презентацій тощо); інтерактивні та цифрові методи ((дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані тощо). |
| **Форми та методи оцінювання** | **Поточний контроль**:<br>- робота під час практичного заняття (виконання практичного завдання за інструкцією, презентація виконаного завдання, наочна демонстрація);<br>- презентації за змістом відповідної теми;<br>- розв'язання ситуаційних завдань;<br>- тестування.<br>**Підсумковий контроль**: екзамен (у формі тестування). |
| **Система та критерії оцінювання** | Оцінювання результатів навчання здобувачів здійснюється за 100-бальною шкалою та шкалою ЄКТС відповідно до Положення про організацію освітнього процесу.<br>Оцінювання здійснюється за накопичувальною системою. |

| | |
|---|---|
| | Максимальна кількість балів за усіма формами поточного контролю - 60.<br>Максимальна кількість балів за результатами підсумкового контролю - 40.<br>Мінімальна загальна кількість балів для отримання позитивної оцінки з навчальної дисципліни – 60.<br>Деталізацію критеріїв оцінювання поточного та підсумкового контролю наведено у додатку 1. |
| **Особливості та політики навчальної дисципліни** | Умовами опанування навчальної дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору» є:<br>- систематичне виконання поставлених завдань;<br>- дотримання Правил внутрішнього розпорядку для осіб, які здобувають вищу освіту в ХДАК (https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/pvr/pravila_s_20.pdf );<br>- дотримання академічної доброчесності (інформація щодо академічної доброчесності – сайт ХДАК – https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/acad_dobr/acad_dobr.html;<br>Кодекс академічної доброчесності ХДАК - https://ic.ac.kharkov.ua/norm_base/kodeks_ad/kodeks_ad.html);<br>- запобігання / протидія булінгу (цькуванню) – (Положення про політику запобігання і протидії булінгу (цькуванню) у ХДАК https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_pzpb22.pdf;<br>- вирішення конфліктних ситуацій здійснюється відповідно до Положення про політику і процедури вирішення конфліктних ситуацій в освітньому процесі в ХДАК (https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_ppvks2.pdf)<br>- визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти здійснюється відповідно до Положення про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти у ХДАК (https://ic.ac.kharkov.ua/public_inf/pologen/pologen/pologen_pvrn_23.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.<br>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.<br>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.<br>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.<br>Приховування факту використання ШІ є порушенням норм академічної доброчесності.<br>У разі використання ШІ при виконанні усних чи письмових завдань здобувач освіти зобов'язаний повідомити про це викладача. При підготовці письмового твору автор зобов'язаний зазначити факт використання ШІ в тексті роботи (наприклад, у «Вступі», у розділі «Методологія», наприкінці практичної/самостійної роботи тощо), застосувавши таке формулювання:<br>*«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.».*<br>Під час виконання тестових завдань використання ШІ не дозволяється. |
| **Рекомендовані джерела інформації** | 1. Василик Н. Інноваційні Мультимедійні технології в роботі музею. Режим доступу: http://www.confcontact.com/2013-sotsialno-ekonomicheskie-reformi/3_vasilik.htm<br>2. Дукельський В. Ю. Віртуальний проект у просторі музею / В. Ю. Дукельский, А. В. Лебедєв // Довідник керівника установ культури. 2008. № 1. С. 83–84.<br>3. Знаменський А. В. Модернізація музейної діяльності / А. В. Знаменський // Довідник керівника установи культури. 2003. № 10. С. 71.<br>4. Калініна Л. Л. Інформаційний простір музею / Л. Л. Калініна, І. В. Пролєткін, М. Є. Шпак. 2006. № 12. С. 85.<br>5. Ковальчук А. О. Оцифрування музейних фондів для внутрішнього використання. Організаційно-правові аспекти: методичні рекомендації / А. О. Ковальчук; Національний музей історії України. Київ, 2019.<br>6. Кокоріна Є. А. Інформатизація музеїв / Є. А. Кокоріна // Довідник керівника установ культури. 2006. № 5. С. 60.<br>7. Комп'ютерна графіка : конспект лекцій / Укладач: Скиба О. П. Тернопіль : Тернопільський національний технічний ун-т імені Івана Пулюя, 2019. 88 с. |

| | |
|---|---|
| | 8. 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<br>9. Kelby Scott. The Adobe Photoshop CS5 Book for Digital Photographers. New Riders Pub; 1st edition (January 1, 2010), 480 p. |

Силабус розроблено відповідно до робочої програми навчальної дисципліни «Технології віртуалізації музейного простору», затвердженої кафедрою культурології та музеєзнавства Харківської державної академії культури 26 серпня 2026 року, протокол № 1.