ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій	Рівень вищої освіти	Третій рівень
Кафедра	Фотомистецтво та візуальних практик	Рік навчання	1
Галузь знань	В1 Культура, мистецтво та гуманітарні науки	Вид дисципліни	вибіркова
Спеціальність	В1 Аудіовізуальне мистецтво та медіавиробництво	Семестри	2

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СФЕРІ АВМ

Семестр 2 (весна 2026-2027 н.р.)
ОНП «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

Викладач	Свинаренко Максим Сергійович, доцент, PhD з технічних наук
E-mail	svynarenko.maksym@ksada.org
Заняття	За розкладом https://meet.google.com/pvk-jttb-fri
Консультації	За домовленістю з групою
Адреса	к. 304, поверх 3, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	(057) 706-02-46 (кафедра), +38 (066) 455-92-51 моб. телефон

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи (тільки у робочі дні до 18-00). Умови листування:

1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено – ЦТ в АВМ);
2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються);
3) файли підписувати таким чином: *прізвище_ завдання. Розширення: текст – doc, docx, ілюстрації – jpeg, pdf, cdr, ai.*

Роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультування з викладачем відбуваються у визначені дні та години.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Цифрові технології в сфері АВМ» є важливою складовою сучасної аудіовізуальної освіти, що поєднує знання в галузі мистецтва, інформаційних технологій, теорії творчості та цифрових медіа.

Її вивчення базується на міждисциплінарному підході, що поєднує традиційні художні методи з сучасними цифровими практиками.

Дисципліна належить до сучасного циклу професійної підготовки фахівців у галузі дизайну та аудіовізуального мистецтва.

Вона формує у студентів розуміння принципів функціонування штучного інтелекту (ШІ), його ролі у сучасній культурі, медіа та креативних індустріях, а також практичні навички використання AI-технологій у творчому процесі.
Цей курс є міждисциплінарним, оскільки поєднує: елементи інформатики та комп'ютерних технологій, знання з естетики, композиції, психології сприйняття, принципи дизайн-мислення та візуальної комунікації.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

1. Machado, P., Romero, J., Greenfield, G. Artificial Intelligence and the Arts: Computational Creativity, Artistic Behavior, and Tools for Creatives. Cham : Springer Nature, 2021. — XIV, 381 с.
2. Олександр Краковецький. ChatGPT, DALL·E, Midjourney: Як генеративний штучний інтелект змінює світ: Київ : ArtHuss 2024, 190 с.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Свої додаткові навчальні матеріали, слайди, ілюстрації тощо можна запропонувати переглянути за електронною адресою
https://classroom.google.com/c/ODg4OTc3NTgzNTk4?cjc=xcn5usou

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Програми, необхідні для виконання завдань: Microsoft Word, DALL·E, Midjourney, Runway, Firefly, ChatGPT, тощо.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою навчальної дисципліни є формування в студентів теоретичних знань і практичних навичок у сфері використання штучного інтелекту для творчої діяльності, а також розвиток здатності інтегрувати інноваційні технології у процес художнього мислення.
Основними завданнями вивчення дисципліни є: ознайомити студентів з базовими поняттями, історією та типами систем штучного інтелекту, навчити орієнтуватися в сучасних AI-інструментах, сервісах і додатках для дизайну, сформувати розуміння ролі даних, алгоритмів і машинного навчання у творчому процесі, розвинути вміння використовувати генеративні системи (DALL·E, Midjourney, Runway, Firefly) для створення візуальних рішень, виховати критичне ставлення до результатів роботи ШІ, розуміння питань авторського права, етики та екології інформаційного простору, навчити розробляти власні AI-дизайн-проєкти та презентувати їх як результат креативної співпраці людини і технології..

У результаті отриманих знань та вмінь згідно вимогам освітньо-професійної програми студенти **повинні вміти:**

- розуміти принципи роботи нейронних мереж і генеративних моделей;
- володіти практичними навичками створення візуальних проєктів за допомогою AI;
- вміти критично аналізувати результати машинної творчості;
- розуміти роль дизайнера у формуванні етичних стандартів використання ШІ у мистецтві.

Дисципліна забезпечує загальні та спеціалізовані (фахові) компетентності:

ЗК1. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК2. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

ЗК3. Здатність працювати в міжнародному контексті.

ЗК4 Здатність розв'язувати комплексні проблеми у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва на основі системного наукового світогляду та загального культурного кругозору із дотриманням принципів професійної етики та академічної доброчесності.

ЗК 5 Здатність використовувати обґрунтовану методологію наукових досліджень, застосувати їх у власних дослідженнях у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва та у викладацькій практиці.

ЗК 6 Здатність використовувати комп’ютерні системи та штучний інтелект для наукової, творчої діяльності з дотриманням норм та принципів академічної Доброчесност

ЗК 7 Здатність вільно державною та основами іноземних мов для дослідження наукових проблем та оприлюднення результатів досліджень у наукових публікаціях у провідних наукових виданнях.

ЗК8 Здатність розробляти та реалізовувати наукові та інноваційні проєкти, які дають можливість створити нове цілісне знання та професійну практику

СК1. Здатність виконувати оригінальні дослідження, досягати наукових результатів, які створюють нові знання у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва та дотичних до неї міждисциплінарних напрямах і можуть бути опубліковані у провідних наукових виданнях з аудіовізуального мистецтва та виробництв та суміжних галузей

СК2. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми дослідницького характеру в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва, оцінювати та забезпечувати якість виконуваних досліджень.

СК3. Здатність усно і письмово презентувати та обговорювати результати наукових досліджень у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва українською та іноземною мовами, розуміння іншомовних наукових текстів.

СК4. Здатність ініціювати, розробляти і реалізовувати комплексні інноваційні проекти в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва та дотичні до неї міждисциплінарні проєкти, лідерство під час їх реалізації.

СК5. Здатність аналізувати, систематизувати та узагальнювати результати міждисциплінарних наукових досліджень у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва, оцінювати сучасний стан і тенденції розвитку аудіовізуальної сфери..

СК6. Здатність здійснювати науково-педагогічну діяльність у вищій освіті.

Дисципліна забезпечує наступні програмні результати навчання:

ПРН 5 Розуміти загальні принципи та методи дослідження аудіовізуального мистецтва та виробництва, а також методологію наукових досліджень, застосувати їх у власних дослідженнях у сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва та у викладацькій практиці.

ПРН 6 Використовувати сучасні програмні продукти для пошуку, обробки, аналізу, репрезентації наукової інформації, зокрема, статистичні методи аналізу даних великого обсягу та складної структури, спеціалізовані бази даних та інформаційні системи.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни передбачає надання здобувачам необхідних основних знань, зокрема: з основами сучасних принципів, методами і напрямами розвитку штучного інтелекту; навчити творчо застосовувати інструменти AI у процесі створення візуальних та текстових проєктів; розвинути AI-грамотність дизайнера — здатність розуміти, аналізувати та контролювати роботу алгоритмів, що впливають на творчий процес. Дисципліна передбачає висвітлення основ роботи в середовищі AI. Цей курс має на меті переосмислення ролі художника в епоху алгоритмів. ШІ не замінює митця, а розширює його можливості, перетворюючи творчість на діалог між людиною і машиною.
Дисципліна вивчається протягом 2 семестру 1-го курсу (1 кредит ECTS, 30 навчальних години, в тому числі 30 годин – аудиторні лекційні та практичні та заняття). Всього курс має 2 змістовні модулі.

Осінній семестр: 10 годин – лекційні заняття, 20 годин – практичні заняття.

Змістовний модуль 1. Базові знання в галузі штучного інтелекту. Огляд сучасних професійних нейромереж

Завдання 1. Вступ до штучного інтелекту (ШІ).

Завдання 2. Промпти для нейромереж: мистецтво створення ефективних запитів.

Завдання 3. Аналіз впливу ШІ на сучасне мистецтво.

Завдання 4. Генеративний дизайн: особливості, переваги, обмеження.

Змістовний модуль 2. Основи створення зображень. Використання кольорових палітр та композицій.

Завдання 5. ШІ у графічному дизайні. Автоматизована генерація зображень.

Завдання 6. ШІ у 3D-дизайні та анімації.

Завдання 7. Етика та авторське право у використанні ШІ.

Завдання 8. Підсумковий проєкт.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом проведення лекційних занять. Лабораторні та практичні заняття не передбачені. Самостійна робота студентів спрямована на закріплення теоретичних навичок з окремих тем. Додаткових завдань для самостійної роботи не передбачено.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є: у 7 семестрі – залік. Для отримання заліку достатньо пройти рубіжні етапи контролю у формі поточних перевірок засвоєння лекційних матеріалів. Для тих студентів, які бажають покращити результат, передбачені контрольні завдання за темами дисципліни (до 10 балів).

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)	Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+ 98–100	задовільно	64–74	D
			A 95–97		60–63	E
			A- 90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B		незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	C				

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Дисциплінарна та організаційна відповідальність. Викладач несе відповідальність за координацію процесу занять, а також створення атмосфери, сприятливої до відвертої дискусії та пошуку необхідних питань з дисципліни. Особливу увагу викладач повинен приділити досягненню програмних результатів навчання дисципліни. В разі необхідності викладач має право на оновлення змісту навчальної дисципліни на основі найновіших досягнень і сучасних практик у відповідній галузі, про що повинен попередити здобувачів. Особисті погляди викладача з тих чи інших питань не мають бути перешкодою для реалізації здобувачами процесу навчання.

Викладач повинен створити безпечні та комфортні умови для реалізації процесу навчання особам з особливими освітніми потребами (в межах змішаного навчання).

Міжособистісна відповідальність. У разі відрядження, хвороби тощо викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю зі студентами.

ПРАВИЛА ЗДОБУВАЧА

Під час занять студенти повинні обов’язково вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності вони мають право на дозвіл вийти з онлайн заняття (окрім заліку). Вітається власна думка з теми заняття, яка базується на аргументованій відповіді та доказах, здобутих під час практичних або самостійних занять.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНОСТІ

Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Не вітаються запізнення на заняття. Самостійне відпрацювання теми (виконання завдання, ряду завдань)

відбувається в разі відсутності студента на заняттях з будь-яких причин.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю виявлено плагіат, студент не отримає бали за тему та зобов'язаний виконати нове завдання до заліку, де може бути зараховано лише 50% від максимальної кількості балів за цю частину семестрової роботи. Якщо факт академічної недоброчесності зафіксований на заліку – студент максимально отримує тільки ті бали, що були зараховані за попередні етапи контролю.

Корисні посилання: https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html
https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/

РОЗКЛАД КУРСУ

Тема (завдання)	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	лекція	Вступ до штучного інтелекту (ШІ).	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
1	практика	Вступ до штучного інтелекту (ШІ).	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
2	лекція	Промпти для нейромереж: мистецтво створення ефективних запитів.	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
2	практика	Промпти для нейромереж: мистецтво створення ефективних запитів.	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
3	лекція	Аналіз впливу ШІ на сучасне мистецтво	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
3	практика	Аналіз впливу ШІ на сучасне мистецтво	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
4	лекція	Генеративний дизайн: особливості, переваги, обмеження	1	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
4	практика	Генеративний дизайн: особливості, переваги, обмеження	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
5	лекція	ШІ у графічному дизайні.	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
5	практика	ШІ у графічному дизайні.	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
6	лекція	ШІ у 3D-дизайні та анімації.	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
6	практика	ШІ у 3D-дизайні та анімації.	4	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу
7	лекція	Етика та авторське право у використанні ШІ.	2	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу

7	практика	Етика та авторське право у використанні ШІ.	2	Опанування на практ. заняттях	Презентація матеріалу
8	практика	Підсумковий проєкт	4	Аналіз матеріалу	Презентація матеріалу

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Тема (Завдання)	Форма звітності	Бали
7 семестр		
1	Поточний контроль	0–10
2	Поточний контроль	0–10
3	Поточний контроль	0–10
4	Поточний контроль	0–10
5	Поточний контроль	0–10
6	Поточний контроль	0–20
7	Поточний контроль	0–20
8	Поточний контроль	0–10
	Всього балів	**100**

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали			Критерії оцінювання
	0–10	0–20	0–30	
A+	10	20	30	Студент в повному обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, проявив креативне мислення при виконанні завдань, логічно обґрунтував послідовність виконання необхідних завдань, професійно виконав усі етапи завдання.
A	10	19	28–29	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, якісно виконав усі завдання, надав додаткові матеріали за темою, реалізовані самостійно. Подача акуратна, без помилок.
A-	9	18	27	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, повністю виконав завдання. Подача акуратна, без помилок.
B	8	16–17	25–26	Студент добре опанував обсяг матеріалу теоретичного та практичного курсу, творчо та якісно виконав усі поставлені завдання, але при цьому робота має незначні недоліки.
C	8	15	23–24	Студент в цілому добре опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, творчо та якісно виконав більшість поставлених завдань, але виконана робота має суттєві недоліки.
D	7	13–14	20–22	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має значні недоліки, виконана не достатньо якісно та охайно.
E	6	12	18–19	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал теоретичного та практичного курсу, вирішив в цілому основні поставлені завдання, але виконана робота має багато значних недоліків, виконана неякісно та неохайно .
FX	4-5	7-11	11-17	Студент не впорався з головними задачами завдання, не опанував відповідні теми практичного та теоретичного курсу, робота виконана неякісно та неохайно.
F	1-3	1-6	1-10	Студент не володіє знаннями з відповідних тем практичного та теоретичного курсу, не впорався з поставленими задачами завдання.
	0	0	0	Пропуск рубіжного контролю

СИСТЕМА БОНУСІВ

Передбачено додаткові бали за активність студента під час практичних занять: максимальна кількість балів: 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Безручко, О., Чміль, Г., Гавран, І., Михальов, В., & Чайка, М. (2026). Цифрові аудіовізуальні практики як технології соціальних комунікацій: трансформація культурних наративів. Соціум. Документ. Комунікація, 11(2), 98–115. https://doi.org/10.69587/sdc/2.2026.98
2. Марченко, І. (2025). Формат і медіум у цифрову епоху: трансформації аудіовізуального мистецтва. Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, (36). https://doi.org/10.34026/1997-4264.36.2025.332824
3. Пода Т. Проблеми етики та виклики, пов'язані із застосуванням технологій штучного інтелекту в сучасному мистецтві. Сучасне мистецтво: збірник наукових праць, 2024. №19. С. 39–54. https://doi.org/10.31500/2309-8813.19.2023.294893
4. Pavlik, J., Pavlik, O. Art Education and Generative AI: An Exploratory Study in Constructivist Learning and Visualization Automation for the Classroom. Creative Education, 2024, №15, 601-616pp.. https://:10.4236/ce.2024.154037.
5. Пальчинська, М. В. (2023). Цифрове мистецтво як складова сучасної культури в інформаційному суспільстві. Перспективи, (1), 82–88.
6. Шкіль Л. Б. Як штучний інтелект допомагає створювати креатив. 12 способів застосування [Електронний ресурс] / Любомир Б. Шкіль // Ain.ua. – 2022. – Режим доступу до ресурсу: https://ain.ua/2022/01/28/shtuchnij-intelektdopomagaye-kreativ/.
7. Звенігородський О.С., Зінченко О.В., Чичкарьов Є.А., Кисіль Т.М., Штучний інтелект: навчальний посібник. Київ: ДУТ, 2022. – 150 с.
8. Чібалашвілі А. Штучний інтелект у мистецьких практиках. Збірник наукових праць СУЧАСНЕ МИСТЕЦТВО, 2021. №17. С. 41–50. https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248425
9. Russell, S., Norvig, P. Artificial Intelligence: A Modern Approach. — 4th Edition. Pearson, 2021. 1166 p.