

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА**

**Навчально-науковий інститут журналістики
Кафедра кіно- і телемистецтва**

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Заступник директора

з навчально-виховної

роботи

Владислав МИХАЙЛЕНКО



2024 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**ЦИФРОВІ МЕДІАІННОВАЦІЇ
для студентів**

галузь знань: **02 Культура і мистецтво**
спеціальність: **021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво**
освітній рівень: **другий, магістерський**
освітньо-професійна програма: **Аудіовізуальні мистецтва, медіа та виробництво**
вид дисципліни: **обов'язкова**

Форма навчання	денна
Навчальний рік	2024/2025
Семестр	2
Кількість кредитів ECTS	4
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Форма заключного контролю	екзамен

Пролонговано: на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» 20__ р.

на 20__/20__ н.р. _____ (_____) «__» 20__ р.

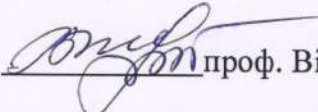
КИЇВ – 2024

Розробники:

Петро КАТЕРИНИЧ, доктор філософії (Журналістика), викладач кафедри кіно- і телемистецтва

ЗАТВЕРДЖЕНО

Зав. кафедри кіно- і телемистецтва


 проф. Віта ГОЯН

Протокол № 1 від «26» серпня 2024 р.

Схвалено Науково-методичною комісією Навчально-наукового інституту журналістики

Протокол № 1 від «31» серпня 2024 року

Голова НМК Навчально-наукового інституту журналістики

 Анастасія ВОЛОБУЄВА

«31» серпня 2024 року

1. Мета дисципліни

Метою дисципліни є формування у студентів стратегічного бачення та практичних компетенцій у сфері цифрових медіаінновацій. Курс спрямований на розвиток здатності ідентифікувати, аналізувати та імплементувати цифрові технології в аудіовізуальному та медіавиробництві, а також на виховання інноваційного мислення, необхідного для створення медіапродуктів майбутнього.

2. Попередні вимоги до опанування навчальної дисципліни

- **Знати:** основи функціонування цифрових медіа, ключові тренди сучасного медіаринку, базові принципи проектного менеджменту.
- **Вміти:** критично оцінювати нові технології, аналізувати бізнес-моделі цифрових продуктів, працювати з англійськими джерелами для моніторингу інновацій.
- **Володіти:** навичками пошуку та верифікації інформації, підготовки аналітичних презентацій, ведення конструктивної дискусії.

3. Анотація навчальної дисципліни

Дисципліна «Цифрові медіаінновації» (ОК 09) є обов'язковою компонентою магістерської програми, що вивчається у другому семестрі. Курс є глибоким зануренням у технологічний авангард медіаіндустрії. Студенти досліджуватимуть життєвий цикл інновацій — від зародження ідеї та прототипування до масштабування та впливу на суспільство. Основний фокус курсу зосереджено на практичному аналізі генеративного ШІ у створенні контенту, імерсивних технологій медій (VR/AR) для нових форм сторітелінгу, феномену економіки творців (Creator Economy), а також концептуальних та технологічних засад Метавсесвіту та Web3.

4. Завдання (навчальні цілі)

- Навчити ідентифікувати та класифікувати ключові тренди у сфері цифрових медіа за допомогою моделей (напр., Gartner Hype Cycle).
- Сформувати практичні навички роботи з базовими інструментами генеративного ШІ для створення тексту, зображень та відео.
- Надати розуміння специфіки створення та дистрибуції контенту для імерсивних платформ (VR/AR).
- Ознайомити з економічними та технологічними принципами економіки творців, Web3 та децентралізованих медіа.
- Розвинути здатність до критичної оцінки етичних, соціальних та економічних наслідків впровадження медіаінновацій.
- Навчити розробляти та презентувати концепцію інноваційного медіапроекту, що відповідає сучасним технологічним можливостям та ринковим запитам.

5. Результати навчання за дисципліною (РНД)

КОД	РЕЗУЛЬТАТ НАВЧАННЯ
1. ЗНАТИ:	
РНД 1.1	Життєвий цикл та моделі дифузії інновацій у медіасередовищі.
РНД 1.2	Принципи роботи та сфери застосування генеративного ШІ, імерсивних технологій (VR/AR) та технологій Web3 (блокчейн, NFT) в аудіовізуальній індустрії.
РНД 1.3	Ключові бізнес-моделі інноваційних медіастартапів та економіки творців.
2. ВМІТИ:	
РНД 2.1	Аналізувати інноваційний потенціал нової технології та прогнозувати її вплив на медіаринок.
РНД 2.2	Практично застосовувати окремі AI-інструменти для розробки креативних концепцій та прототипів.
РНД 2.3	Розробляти базову концепцію медіапроєкту для VR або AR, враховуючи специфіку імерсивної взаємодії.
РНД 2.4	Критично оцінювати медіапроєкти з точки зору їхньої інноваційності, користувацького досвіду та потенційної монетизації.
3. КОМУНІКАЦІЯ:	
РНД 3.1	Аргументовано представляти та захищати концепцію власного інноваційного проєкту перед аудиторією.
РНД 3.2	Вести фахову дискусію щодо переваг, ризиків та етичних аспектів новітніх медіатехнологій.
4. АВТОНОМНІСТЬ ТА ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ:	
РНД 4.1	Здійснювати самостійний моніторинг технологічних трендів та обирати релевантні інструменти для вирішення творчих і бізнесових завдань.
РНД 4.2	Ухвалювати відповідальні рішення при розробці інноваційних проєктів, враховуючи потенційні соціальні та етичні наслідки.

6. Співвідношення результатів навчання дисципліни із програмними результатами навчання (ПРН)

Програмні результати навчання (назва)	Результати навчання дисципліни (код)
ПРН-1. Володіти релевантними підходами до пізнання сучасних проблем аудіовізуального мистецтва та виробництва.	РНД 1.1, РНД 1.2, РНД 2.1, РНД 4.1
ПРН-2. Уміти застосовувати міждисциплінарні підходи при критичному осмисленні та вирішенні проблем теорії та практики.	РНД 1.2, РНД 2.3, РНД 2.4, РНД 3.2
ПРН-3. Володіти методами та організаційними дослідницькими та інноваційними процедурами у професійній діяльності.	РНД 1.1, РНД 2.2, РНД 4.1
ПРН-5. Використовувати релевантні дані для прийняття рішень в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва.	РНД 2.1, РНД 2.4
ПРН-7. Оцінювати якість аудіовізуальних творів, враховувати ризики при їх виробництві.	РНД 2.1, РНД 2.4
ПРН-8. Вміти викладати спеціальні дисципліни у закладах вищої освіти, планувати їх та розробляти відповідне навчально-методичне забезпечення.	РНД 1.2, РНД 2.3, РНД 2.4
ПРН-10. Розробляти та реалізовувати проєкти створення та комерціалізації аудіовізуальних творів.	РНД 1.3, РНД 2.3, РНД 3.1, РНД 4.2

7. Схема формування оцінки

Форма підсумкового контролю – **екзамен**. Для допуску до екзамену необхідно набрати мінімум **36 балів**.

Вид контролю	Зміст	Максимальний бал
Поточний контроль	Практичні завдання та воркшопи: виконання завдань з використання AI-інструментів, розробка сторіборду для VR-досвіду, аналіз кейсів.	20
	Аналітичний звіт "Trend Watching": індивідуальна письмова робота з глибоким аналізом однієї обраної медіаінновації (технологія, платформа або бізнес-модель).	20
	Фінальний пітчинг: розробка та презентація концепції власного інноваційного медіастартапу (проблема,	20

Вид контролю	Зміст	Максимальний бал
	рішення, цільова аудиторія, технологія, монетизація).	
Підсумковий контроль (Екзамен)		40
	Теоретична частина: письмові відповіді на питання, що перевіряють розуміння ключових концепцій та моделей курсу.	20
	Практична частина: вирішення кейсу — розробка стратегії впровадження інноваційної технології для гіпотетичної медіакомпанії.	20
Разом		100
Шкала оцінювання: 90-100 – відмінно; 75-89 – добре; 60-74 – задовільно; 0-59 – незадовільно.		

8. Тематичний план та завдання до практичних занять

Загальний обсяг: 120 годин. **Аудиторні заняття:** 38 годин (10 лекцій + 28 практичних). **Самостійна робота:** 82 години.

Тема 1. Екосистема медіаінновацій (Л: 2, П: 4, СР: 12)

- **Лекція:** Що таке інновація в медіа? Моделі дифузії (Роджерс), Gartner Hype Cycle. Джерела інновацій: технологічний поштовх та ринковий запит.
- **Практичні заняття:**
 - **Воркшоп:** Застосування Gartner Hype Cycle для аналізу поточного стану 5-7 медіатехнологій.
 - **Дискусія:** Розбір кейсів успішних та провальних медіаінновацій (напр., Quibi, Clubhouse, TikTok).

Тема 2. Генеративний ШІ в медіавиробництві (Л: 2, П: 6, СР: 20)

- **Лекція:** Від GPT-4 до Sora: огляд можливостей AI у створенні тексту, зображень, аудіо та відео. Вплив на креативні професії.
- **Практичні заняття:**
 - **Практикум:** Створення візуальних концепт-артів для проєкту за допомогою Midjourney/Stable Diffusion.
 - **Практикум:** Написання синопсису та діалогів для короткої сцени за допомогою мовних моделей (LLM).
 - **Дискусія:** Етичні питання: авторське право, дипфейки, упередженість AI-алгоритмів.

Тема 3. Імерсивні реальності: VR/AR/MR як новий медіум (Л: 2, П: 6, СР: 20)

- **Лекція:** Основи імерсивного сторітелінгу. Технологічний стек VR/AR. Поняття "присутності", інтерактивності та агентності користувача.
- **Практичні заняття:**
 - **Перегляд та аналіз:** Деконструкція наративних та інтерактивних механік у знакових VR-проєктах.
 - **Воркшоп:** Розробка концепції та сценарію-блок-схеми для короткого інтерактивного VR-досвіду.

Тема 4. Економіка творців та Web3 (Л: 2, П: 6, СР: 15)

- **Лекція:** Феномен Creator Economy. Платформи (Patreon, Substack). Технології Web3: блокчейн, NFT як інструмент для митців, децентралізовані автономні організації (DAO).
- **Практичні заняття:**
 - **Case-study:** Аналіз успішних бізнес-моделей в економіці творців.
 - **Симуляція:** Розробка NFT-стратегії для випуску аудіовізуального твору.

Тема 5. Метавсесвіт: наступна ітерація інтернету? (Л: 2, П: 6, СР: 15)

- **Лекція:** Визначення та ключові характеристики Метавсесвіту. Платформи (Roblox, Decentraland). Цифрові аватари та ідентичність. Нові формати медіаспоживання у віртуальних світах.
- **Практичні заняття:**
 - **Воркшоп:** Мозковий штурм та розробка концепції медіа-івенту в Метавсесвіті (напр., віртуальний кінофестиваль, концерт).
 - **Підготовка до фінального пітчингу:** Робота в групах над проєктами, консультації.

9. Рекомендована література

Основна:

1. **Ball, M. (2022).** *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything.* W. W. Norton & Company. (Ключова книга для розуміння концепції Метавсесвіту).
2. **Jenkins, H. (2008).** *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.* NYU Press. (Фундаментальна праця про трансмедійність).
3. **Rogers, E. M. (2003).** *Diffusion of Innovations, 5th Edition.* Free Press. (Класична теорія розповсюдження інновацій).

Додаткова:

1. **Anderson, C. (2006).** *The Long Tail: Why the Future of Business Is Selling Less of More.* Hyperion.
2. **Jin, D. Y. (2017).** *Digital Platforms, Imperialism and Political Culture.* Routledge.
3. **Murray, J. H. (2017).** *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Updated Edition.* The MIT Press.
4. **Dixon, S. (2021).** *The Rise of the Creator Economy.* Apress.
5. **Tapscott, D., & Tapscott, A. (2018).** *Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin and Other Cryptocurrencies Is Changing the World.* Portfolio.

Інформаційні ресурси та аналітика:

1. **MIT Technology Review:** <https://www.technologyreview.com> (Глибока аналітика нових технологій).
2. **WIRED:** <https://www.wired.com> (Головний журнал про вплив технологій на культуру).
3. **Stratechery by Ben Thompson:** <https://stratechery.com> (Впливовий блог про стратегії технологічних компаній).
4. **New Media Trend Watch:** <https://www.futuretodayinstitute.com/trends/> (Щорічні звіти про технологічні тренди від Емі Вебб).
5. **Звіти Deloitte "Digital Media Trends"** (щорічні дослідження споживчих медіатрендів).