

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича
Факультет математики та інформатики
Кафедра алгебри та інформатики

“ЗАТВЕРДЖУЮ”
Декан факультету
математики та інформатики
Ольга МАРТИНЮК
“28” серпня 2026 року



РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни

Інформаційно-комунікативні технології у мистецтві
обов'язкова

Освітньо-професійна програма Декоративне мистецтво та ремесла

Спеціальність: ВЗ Декоративне мистецтво та ремесла

Галузь знань: Культура, мистецтво та гуманітарні науки

Рівень вищої освіти другий (магістерський)

Факультет архітектури, будівництва та декоративно-прикладного мистецтва

Мова навчання українська

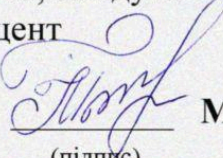
Чернівці 2026 рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Інформаційно-комунікативні технології у мистецтві» складена відповідно до освітньо-професійної

програми «Декоративне мистецтво та ремесла» другого (магістерського) рівня вищої освіти

Розробник: Колісник Руслана Степанівна, завідувач кафедри алгебри та інформатики, кандидат фіз.-мат. наук, доцент

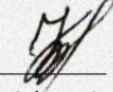
Викладач, що забезпечують читання даної навчальної дисципліни:
Колісник Руслана Степанівна, завідувач кафедри алгебри та інформатики, кандидат фіз.-мат. наук, доцент

Погоджено з гарантом ОП  **Мирослава ЖАВОРОНКОВА**
(підпис)

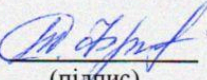
Погоджено методичною радою факультету архітектури, будівництва та декоративно-прикладного мистецтва
Протокол № 1 від « 27 » серпня 2026 року

Голова методичної ради  **Оксана ГАЛУНКА**

Затверджено на засіданні кафедри алгебри та інформатики
Протокол № 1 від « 28 » серпня 2026 року.

Завідувач кафедри  **Руслана КОЛІСНИК**
(підпис)

Схвалено методичною радою факультету математики та інформатики
Протокол № 1 від « 28 » серпня 2026 року.

Голова методичної ради  **Тоня ФРАТАВЧАН**
(підпис)

Схвалено методичною радою факультету АБДПМ

Протокол № 1 від « 27 » серпня 2026 року

Голова методичної ради  **Оксана ГАЛУНКА**

Мета навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни **«Інформаційно-комунікативні технології в мистецтві»** є формування у здобувачів вищої освіти системного уявлення про сучасні інформаційно-комунікативні технології та набуття практичних навичок їх використання у мистецькій, освітній, дослідницькій та презентаційній діяльності. Дисципліна орієнтована на практичне застосування цифрових інструментів для роботи з мистецькими творами, створення та представлення цифрового мистецького контенту, формування електронних каталогів, підготовки віртуальних мистецьких екскурсій, роботи з цифровим орнаментом та використання інструментів генеративного штучного інтелекту.

Пререквізити: Для успішного опанування навчальної дисципліни здобувачі використовують знання та навички, набуті під час вивчення освітніх компонентів мистецького та загальнопрофесійного спрямування. Важливими є базові навички роботи з персональним комп'ютером, цифровими файлами, графічними матеріалами та інформаційними ресурсами.

Результати навчання

Під час вивчення дисципліни, відповідно до освітньої програми, формуються наступні

загальні компетентності:

ЗК 2. Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.

ЗК 3. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).

ЗК 4. Здатність працювати в міжнародному контексті.

ЗК 7. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

спеціальні компетентності:

СК 2. Здатність трактувати формотворчі мистецькі засоби як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства.

СК 8. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікативних технологій в контексті проведення мистецтвознавчих та реставраційних досліджень.

та отримуються наступні програмні результати навчання:

ПРН 2. Інтерпретувати та застосовувати семантичні, іконологічні, іконографічні, формально-образні і формально-стилістичні чинники образотворення.

ПРН 3. Володіти інноваційними методами та технологіями роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

ПРН 4. Представляти формотворчі мистецькі засоби як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства.

ПРН 15. Планувати професійну діяльність у сфері образотворчого і декоративного мистецтва, реставрації відповідно до потреб і запитів суспільства та ринку.

Назви змістових модулів і тем навчальних занять	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
		лекц.	практ.	лаб.	інд.	срс
1	2	3	4	5	6	7
Змістовий модуль 1. Цифрові технології та штучний інтелект у мистецтві						
Тема 1. Інформаційно-комунікативні технології у сучасній мистецькій діяльності	15	2		3		10
Тема 2. Штучний інтелект як інструмент мистецької діяльності	15	2		3		10
Тема 3. Цифрове опрацювання та представлення творів мистецтва.	14	2		2		10
Разом за ЗМ1	44	6		8		30
Змістовий модуль 2. Цифрові колекції, VR та цифрові технології в мистецькій презентації						

Тема 4. Електронні каталоги та цифрові колекції мистецьких творів	15	2		3		10
Тема 5. Віртуальні виставки та мистецькі екскурсії	17	2		3		12
Тема 6. Цифровий орнамент і сучасні технології його створення	14	2		2		10
Разом за ЗМ 2	46	6		8		32
Усього годин	90	12		16		62

Тематика лекційних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
1	Тема 1. Інформаційно-комунікативні технології у сучасній мистецькій діяльності 1. Поняття інформаційно-комунікативних технологій у мистецтві. 2. Цифрове середовище сучасного митця. 3. Цифрові ресурси та програмні засоби для створення, опрацювання, дослідження і представлення мистецьких творів. 4. Цифрова комунікація та презентація мистецьких проєктів. Цифрова культура професійної діяльності.
2	Тема 2. Штучний інтелект як інструмент мистецької діяльності 1. Поняття генеративного штучного інтелекту. 2. Можливості застосування ШІ у створенні та опрацюванні візуального контенту. 3. Генерація та трансформація зображень. Принципи формулювання запитів до генеративних моделей. ШІ як інструмент, а не заміна авторської творчої діяльності. 4. Етичні, авторсько-правові та академічні аспекти використання ШІ.
3	Тема 3. Цифрове опрацювання та представлення творів мистецтва 1. Цифровізація мистецьких об'єктів. Основні формати цифрових зображень. 2. Якість, роздільна здатність та підготовка зображень для різних видів представлення. Базове цифрове редагування. 3. Підготовка цифрових копій творів мистецтва. 4. Основи опису та структурування цифрових мистецьких матеріалів.

4	Тема 4. Електронні каталоги та цифрові колекції мистецьких творів 1. Поняття електронного каталогу та цифрової колекції. Принципи систематизації мистецьких об'єктів. 2. Структура електронного каталогу. Метадані мистецького твору: автор, назва, дата створення, техніка, матеріал, розміри, місце зберігання, ключові слова та інші характеристики. 3. Пошук, сортування та представлення цифрової колекції.
5	Тема 5. Віртуальні виставки та мистецькі екскурсії 1. Віртуальна виставка та віртуальна екскурсія як сучасні засоби представлення мистецтва. 2. Принципи організації цифрового виставкового простору. 3. Віртуальні маршрути та інформаційні точки. Панорамний та 360° контент. 4. Використання технологій віртуальної реальності у музейній та мистецькій практиці. Особливості підготовки контенту для VR-перегляду.
6	Тема 6. Цифровий орнамент і сучасні технології його створення 1. Орнамент у цифровому середовищі. Цифрове відтворення та трансформація традиційних орнаментальних мотивів. 2. Принципи повторення, симетрії, масштабування та модульної побудови. 3. Цифрові інструменти створення орнаментальних композицій. 4. Можливості застосування генеративного ШІ для пошуку та розвитку орнаментальних рішень. 5. Поєднання традиційної художньої культури і цифрових технологій.

Тематика лабораторних занять з переліком питань

№	Назва теми (питання/завдання)
1	Тема 1. Інформаційно-комунікативні технології у сучасній мистецькій діяльності Питання. Поняття інформаційно-комунікативних технологій у мистецтві. Цифрове середовище сучасного митця. Цифрові ресурси та програмні засоби для створення, опрацювання, дослідження і представлення мистецьких творів. Цифрова комунікація та презентація мистецьких проєктів. Цифрова культура професійної діяльності. Завдання. Ознайомлення з цифровим середовищем для роботи з мистецькими матеріалами. Підготовка цифрового мистецького об'єкта до подальшого опрацювання та представлення. Аналіз сучасних цифрових інструментів, які використовуються у мистецькій діяльності. Підготовка короткого огляду цифрового інструменту або платформи, що може бути використана у професійній діяльності митця.
2	Тема 2. Штучний інтелект як інструмент мистецької діяльності Питання. Поняття генеративного штучного інтелекту. Можливості застосування ШІ у створенні та опрацюванні візуального контенту. Генерація та трансформація зображень. Принципи формулювання запитів до генеративних моделей. ШІ як інструмент, а не заміна авторської творчої діяльності. Етичні, авторсько-правові та академічні аспекти використання ШІ. Завдання. Створення та опрацювання візуального матеріалу із застосуванням інструменту генеративного ШІ. Формулювання запитів, аналіз отриманих результатів, їх критичне оцінювання та доопрацювання. Підготовка серії

	візуальних матеріалів із використанням ШІ та аналітичного опису творчого процесу: мета, використаний інструмент, характер запитів, отриманий результат, авторський внесок та критична оцінка.
3	Тема 3. Цифрове опрацювання та представлення творів мистецтва Питання. Цифровізація мистецьких об'єктів. Основні формати цифрових зображень. Якість, роздільна здатність та підготовка зображень для різних видів представлення. Базове цифрове редагування. Підготовка цифрових копій творів мистецтва. Основи опису та структурування цифрових мистецьких матеріалів. Завдання. Цифрове опрацювання зображення твору мистецтва: підготовка, кадрування, корекція, збереження у відповідному форматі, формування інформаційного опису. Підготовка цифрового матеріалу одного мистецького об'єкта та його інформаційного опису.
4	Тема 4. Електронні каталоги та цифрові колекції мистецьких творів Питання. Поняття електронного каталогу та цифрової колекції. Принципи систематизації мистецьких об'єктів. Структура електронного каталогу. Метадані мистецького твору: автор, назва, дата створення, техніка, матеріал, розміри, місце зберігання, ключові слова та інші характеристики. Пошук, сортування та представлення цифрової колекції. Завдання. Створення фрагмента електронного каталогу творів мистецтва. Розширення електронного каталогу та підготовка описів мистецьких об'єктів.
5	Тема 5. Віртуальні виставки та мистецькі екскурсії Питання. Віртуальна виставка та віртуальна екскурсія як сучасні засоби представлення мистецтва. Принципи організації цифрового виставкового простору. Віртуальні маршрути та інформаційні точки. Панорамний та 360° контент. Використання технологій віртуальної реальності у музейній та мистецькій практиці. Особливості підготовки контенту для VR-перегляду. Завдання. Створення елемента віртуальної мистецької екскурсії із використанням обладнання лабораторії віртуальної та доповненої реальності. Розроблення сценарію віртуальної екскурсії: вибір об'єктів, побудова маршруту, визначення інформаційних точок та підготовка супровідного контенту.
6	Тема 6. Цифровий орнамент і сучасні технології його створення Питання. Орнамент у цифровому середовищі. Цифрове відтворення та трансформація традиційних орнаментальних мотивів. Принципи повторення, симетрії, масштабування та модульної побудови. Цифрові інструменти створення орнаментальних композицій. Можливості застосування генеративного ШІ для пошуку та розвитку орнаментальних рішень. Поєднання традиційної художньої культури і цифрових технологій. Завдання. Створення або цифрова трансформація орнаментального мотиву з використанням цифрових інструментів. Підготовка завершеної цифрової орнаментальної композиції та короткого пояснення принципів її побудови.

Завдання для самостійної роботи студентів

№	Назва теми	Завдання для самостійної роботи	К-сть год.
1	Інформаційно-комунікативні технології у сучасній мистецькій діяльності	Підготувати огляд цифрового інструменту або платформи, що може бути використана у професійній мистецькій діяльності	10
2	Штучний інтелект у мистецтві	Створити серію візуальних матеріалів із використанням ШІ та підготувати короткий аналітичний звіт	10
3	Цифрове опрацювання твору	Підготувати цифрову версію мистецького об'єкта та його інформаційний опис	10
4	Електронний каталог	Сформулювати та описати добірку мистецьких об'єктів для електронного каталогу.	10
5	Віртуальна екскурсія	Розробити сценарій віртуальної мистецької екскурсії із зазначенням маршруту, об'єктів та інформаційних точок	12
6	Цифровий орнамент	Розробити цифрову орнаментальну композицію та пояснити принципи її побудови	10

Методи навчання

Для реалізації практико-орієнтованого змісту дисципліни використовуються:

- словесні методи: лекція, пояснення, бесіда, дискусія;
- наочні методи: демонстрація цифрових матеріалів, мистецьких об'єктів, цифрових колекцій, віртуальних експозицій та прикладів використання ШІ;
- демонстраційно-практичний метод;
- лабораторний метод;
- проблемно-орієнтоване навчання;
- кейс-метод;
- метод проєктного навчання;
- аналіз та критичне оцінювання цифрового мистецького контенту;
- навчання через практичну діяльність;
- інтерактивні методи: обговорення, презентація результатів, взаємооцінювання;
- дослідницькі методи;
- самостійна робота з електронними ресурсами та цифровими інструментами.

Практико-орієнтоване навчання передбачає використання обладнання лабораторії віртуальної та доповненої реальності, цифрових ресурсів, засобів цифрового опрацювання зображень, інструментів генеративного штучного інтелекту та засобів створення і представлення цифрового мистецького контенту.

Система контролю та оцінювання

Методи контролю

- усне опитування;
- тестування;
- перевірка виконання лабораторних робіт;
- оцінювання самостійних завдань;
- оцінювання презентації результатів роботи;
- аналіз та обговорення результатів виконаних завдань;
- поточний контроль;
- підсумковий контроль – екзамен.

Форми контролю

Поточний контроль здійснюється під час лабораторних занять та самостійної роботи здобувачів освіти (виконання завдань, презентації, творчі проєкти тощо).

Підсумковий контроль – екзамен.

Критерії оцінювання поточного та підсумкового контролю

Поточний контроль						Підсумковий контроль (екзамен)	Сумарна к-ть балів
Змістовий модуль 1 (26 балів)			Змістовий модуль 2 (34 балів)			40	100
T1	T2	T3	T4	T5	T6		
8	10	8	10	12	12		

Максимальна кількість балів, отримана студентом за екзамен – **40 балів**.

Підсумкова оцінка, як показник результатів вивчення навчальної дисципліни, складається із сумарної кількості балів за поточне оцінювання – **60 балів** та підсумкового модуль-контролю (екзамен) – **40 балів**, за **100-бальною університетською шкалою**.

Критерії оцінювання навчальних досягнень студентів		
A	«відмінно»	Якщо студент набрав 90–100 балів, глибоко і всебічно знає зміст курсу, рекомендовану літературу, наукові першоджерела, логічно мислить і будує відповідь, вільно використовує набуті теоретичні знання при аналізі, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем, пов'язує програмовий матеріал із профілем, демонструє високий рівень засвоєння практичних навичок.
B, C	«добре»	Коли студент набрав 70–89 балів, твердо знає курс і рекомендовану літературу. Добре засвоїв практичні навички, аргументовано викладає матеріал, висловлює свої міркування про ті

		чи інші філософські феномени, але припускається певних неточностей і похибок у логіці викладу.
D, E	«задовільно»	Якщо студент набрав 50–69 балів, в основному знає курс, рекомендовану літературу, але непереконливо відповідає, плутає поняття, невпевнено почувається, виконуючи практичні завдання, виявляє неточності у знаннях, не вміє оцінювати факти та явища, пов'язувати їх із майбутнім фахом.
FX	«незадовільно» з можливістю перескладання	Коли студент набрав 35–49 балів, не опанував зміст курсу, вкрай слабо знає загальну літературу курсу, не знає наукових фактів, визначень, правил та законів. Часто пропускав лекції та практичні заняття.
F	«незадовільно» з обов'язковим повним курсом	Якщо студент набрав 1–34 бали, не опанував зміст курсу, не знає загальної літератури курсу, не знає наукових фактів, визначень, правил та законів. Відсутнє загальногуманітарне та наукове мислення, практичними навичками не володіє. Часто пропускав лекції та практичні заняття.

Переведення даних 100-бальної шкали оцінювання в 4-х бальну та шкалу за системою ЄКТС здійснюється в такому порядку

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ЄКТС	
	Оцінка (бали)	Пояснення за розширеною шкалою
Відмінно	A (90-100)	відмінно
Добре	B (80-89)	дуже добре
	C (70-79)	добре
Задовільно	D (60-69)	задовільно
	E (50-59)	достатньо
Незадовільно	FX (35-49)	(незадовільно) з можливістю повторного складання
	F (1-34)	(незадовільно) з обов'язковим самостійним опрацюванням освітнього компоненту до перескладання

**Перелік питань для самоконтролю та підсумкового контролю
навчальних досягнень студентів**

1. Що розуміють під інформаційно-комунікативними технологіями в мистецтві?
2. Які можливості надають цифрові технології для сучасної мистецької діяльності?
3. Які цифрові інструменти можуть використовуватися для створення та представлення мистецького контенту?
4. Які особливості цифрового представлення творів мистецтва?
5. Які основні формати цифрових зображень використовуються у мистецькій діяльності?
6. Що таке цифровізація мистецького об'єкта?
7. Які характеристики необхідно враховувати під час підготовки цифрового зображення?
8. Що таке електронний каталог мистецьких творів?
9. Які основні елементи інформаційного опису мистецького твору?
10. Що таке метадані та яке їх значення для цифрових мистецьких колекцій?
11. Які принципи систематизації цифрової колекції?
12. Що таке віртуальна виставка?
13. Які особливості організації віртуальної мистецької екскурсії?
14. Які можливості використання технологій віртуальної реальності у музейній практиці?
15. Що таке генеративний штучний інтелект?
16. Які можливості використання ШІ у мистецькій діяльності?
17. Яке значення має формулювання запиту під час роботи з генеративним ШІ?
18. Які переваги та обмеження використання ШІ для створення мистецького контенту?
19. Які етичні та авторсько-правові питання виникають під час використання ШІ в мистецтві?
20. Які вимоги академічної доброчесності необхідно дотримуватися під час використання ШІ?
21. Які особливості цифрової роботи з орнаментом?
22. Які математичні та композиційні принципи можуть використовуватися для цифрової побудови орнаменту?
23. Які можливості цифрових технологій для трансформації традиційного орнаменту?
24. Як цифрові технології сприяють збереженню та популяризації мистецької спадщини?
25. Які перспективи розвитку ІКТ у мистецтві, музейній та освітній діяльності?

Зарахування результатів неформальної освіти

У межах поточного контролю здобувачу освіти можуть зараховуватися бали за умови надання документів (сертифікатів, довідок тощо), що підтверджують результати неформальної та/або інформальної освіти, тематика яких відповідає змісту освітнього компонента. Визнання та зарахування цих результатів здійснюється відповідно до [«Порядку визнання у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти»](#) (затверджено Вченою радою ЧНУ протокол № 16 від 25 листопада 2024 р.)

Доступність інформації для учасників освітнього процесу щодо визнання результатів неформальної освіти забезпечується через оприлюднення вище зазначених документів на офіційному сайті ЧНУ (<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/>).

Рекомендована література

Основна

1. Крюк О. О., Попінова О. М., Крюкова, А. О. Технології як муза: мистецтво у цифрову епоху. Актуальні питання гуманітарних наук, 84(3). https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/52038/1/Kruk_Popinova84-3_2025.pdf
2. Цимбал К. О., Цимбал С. В. Інформаційно-комунікаційні технології у фаховій підготовці студента-інструменталіста. Актуальні питання гуманітарних наук, 77. https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/50122/2/K_Tsymbal_S_Tsymbal_APHN_77_FMMH.pdf
3. Шпіца Р. І., Тітова В. Г. Особливості використання ІКТ на уроках мистецтва. Освітологічний дискурс. https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/40371/1/Shpitsa_R_Titova_V_OVIU.pdf
4. Нагорна Н. Штучний інтелект як ресурс трансформації професійної підготовки у галузі дизайну і технологій. У Штучний інтелект в освіті: теорія і практика (розд. 9). Інститут цифровізації освіти НАПН України. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/748065/>
5. Бруяка А. В., Коваленко В. В., Мар'єнко М. В., Семеріков С. О., Шишкіна М. П. Using generative artificial intelligence to support the learning activities of students in higher education institutions. Інститут цифровізації освіти НАПН України. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/748923/>
6. Барладим В. М., Бруяка А. В., Коваленко В. В., Тукало С. М., Шишкіна М. П. Theoretical foundations and practical approaches to teacher preparation for the use of artificial intelligence in STEM education: International and Ukrainian experience. Інститут цифровізації освіти НАПН України. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/748607/>
7. Іванова С. М., Кільченко А. В., Спірін О. М., Олексюк В. П., Вакалюк Т. А., Мінтій І. С., Литвинова С. Г. The use of generative artificial intelligence to develop digital competence among higher education faculty. Інститут цифровізації освіти НАПН України.

8. Міністерство освіти і науки України, Міністерство цифрової трансформації України. Рекомендації щодо відповідального впровадження та використання технологій штучного інтелекту у закладах вищої освіти. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/748907/>
9. Василенко Е. О. Цифровізація музейних колекцій: досвід Музею Лувр та можливості адаптації для українських музеїв (кваліфікаційна робота магістра). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. <https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/6229>
10. Білушак Т. М., Добровольська С. І. Європейські та національні аспекти охорони, збереження та популяризації нематеріальної культурної спадщини: цифрові колекції у вебінформаційному середовищі. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*, (1), 41–52. <https://doi.org/10.32461/2409-9805.1.2023.276764>
11. Гуралюк А. Г. Розроблення цифрових колекцій. Формування онлайнових віртуальних колекцій електронних освітніх ресурсів в умовах російської агресії: збірник матеріалів круглого столу (с. 12–15). ДНПБ України ім. В. О. Сухомлинського.
12. Лобода О. В. Застосування динамічного орнаменту в цифровому дизайні. *Технічна естетика і дизайн*. <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/Design/article/view/6112/12465>
13. Биков В. Ю. Інноваційні інформаційно-комунікаційні технології навчання й тенденції їх розвитку. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2012. Т. 32, № 6. С. 1–14.
14. Бичков М. О., Грищенко С. В. *Інформаційні технології в образотворчому та декоративно-прикладному мистецтві*: навч.-метод. посіб. Київ: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2019. 184 с.
15. Колосніченко М. В., Остапенко Н. В. *Комп'ютерне проектування та комп'ютерна графіка в художньо-прикладній сфері*. Київ: КНУТД, 2017. 232 с.

Допоміжна

1. Кравець О. В. *Інформаційно-комунікаційні технології у культурно-мистецькій сфері*: навч. посіб. Харків : ХДАК, 2022. 172 с.
2. Романенкова Ю. В. *Цифрове мистецтво (Digital Art) у просторі сучасної культури*: навч. посіб. Київ: КНУКіМ, 2020. 210 с.
3. Трач Ю. В. *Цифрові технології в соціокультурній сфері*: навч. посіб. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. 248 с.
4. Шевченко В. Е. *Медіадизайн: Графічно-шрифтовий образ друкованих та електронних видань*: навч. посіб. Київ: ВПЦ «Київський університет», 2014. 327 с.
5. Barale A. *The Art of Artificial Intelligence: Philosophical Keywords*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2024. 180 p.

6. Brown K. (Ed.). *Artificial Intelligence and Art History*. Liverpool: Liverpool University Press, 2024. 288 p.
7. Geroimenko V. (Ed.). *Augmented Reality Art: From an Emerging Technology to a Novel Creative Medium*. 3rd ed. Cham : Springer Nature, 2022. 402 p.
8. Manovich L. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2001. 354 p.
9. Mou L. (Ed.). *Artificial Intelligence for Art Creation and Understanding*. Boca Raton : CRC Press, 2024. 361 p.
10. Moura F. T. (Ed.). *Artificial Intelligence, Co-Creation, and Creativity: The New Frontier for Innovation*. London : Routledge, 2024. 250 p.

Інформаційні ресурси

1. Сайт наукової бібліотеки Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича <http://www.library.chnu.edu.ua/>
2. Платформа ChatGPT (OpenAI). URL: <https://chat.openai.com>.
3. Сервіс для генерації презентацій Gamma App. URL: <https://gamma.app/>
4. Онлайн-інструмент графічного дизайну <https://www.canva.com/>
5. Наукова база даних Perplexity AI. URL: <https://www.perplexity.ai/>.

Політика академічної доброчесності

Дотримання політики щодо академічної доброчесності учасниками освітнього процесу при вивченні освітнього компонента регламентовано чинними документами ЧНУ:

- «Кодекс академічної доброчесності та етики Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича»
<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/kodeks-akademichno-i-dobrochesnosti-ta-etyky-chernivetskoho-natsionalnoho-universytetu-imeni-yuriia-fedkovycha/>
- «Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича»
<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/polozhennia-pro-vyia-ylennia-ta-zapobihannia-akademichnomu-plahiatu-u-chernivetskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-yuriia-fedkovycha/>
- «Політика використання штучного інтелекту в Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича»
<https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/polityka-vykorystannia-shtuchnoho-intelektu-v-chernivetskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-yurii-a-fedkovycha-zi-zminamy-zatverdzhenyymi-vchenoiu-radoiu-chnu-imeni-yuriia-fedkovycha/>

Використання здобувачами освіти інструментів штучного інтелекту (ШІ) під час виконання навчальних завдань:

- допускається за умови дотримання принципів академічної доброчесності (здобувач освіти несе відповідальність за зміст, достовірність і результати поданої роботи, а у разі використання ШІ зобов'язаний зазначити факт і спосіб його застосування);

- не допускається використання ІІІ як заміни самостійного виконання завдань або з метою порушення вимог академічної доброчесності;
- додаткові обмеження чи вимоги щодо використання ІІІ *можуть визначатися* викладачем в освітньому процесі для конкретних видів навчальної діяльності відповідно до особливостей дисципліни.