

**СХІДНОЄВРОПЕЙСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ
ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА КУЛЬТУРОЛОГІЇ**

СИЛАБУС

ВІЗУАЛЬНА КУЛЬТУРА І МЕДІА-ІГРОВИЙ СВІТ

Ступінь вищої освіти:	другий (магістерський)
Галузь знань:	03 Гуманітарні науки
Спеціальність:	034 Культурологія
Освітньо-професійна програма:	Культурологія
Форма навчання	Денна, заочна
Курс	II (денна), II (заочна)
Семестр	I (денна), I (заочна)
Освітня кваліфікація:	Магістр культурології
Професійна кваліфікація:	Фахівець з проєктної та організаційної діяльності у сфері культури і мистецтва. Викладач закладу вищої освіти

ЗАТВЕРДЖЕНО
Протокол
засідання кафедри культурології
№ 5 від «24» червня 2020 р.

ЛУЦЬК – 2020

I. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна / заочна форма навчання	Галузь знань: 03 Гуманітарні науки Спеціальність: 034 Культурологія Освітня програма: Культурологія Освітній рівень: магістр	Нормативна
Кількість годин / кредитів 150/5		Рік навчання – 1 курс
		Семестр - 1 семестр
		Лекції – 20 год.
		Практичні (семінарські) – 20 год.
ІНДЗ: €		Самостійна робота – 100 год.
		Консультації – 10 год.
	Форма контролю: залік	
Мова навчання		Українська

II. Інформація про викладача

Прізвище, ім'я та по батькові: **Бондарук Сергій Олексійович**

Науковий ступінь: **кандидат філософських наук**

Вчене звання: **доцент**

Посада: **доцент кафедри культурології**

Контактна інформація: моб. тел. 0501011453, 068 8997343,

ел. адреса: sbondaruk1@gmail.com

Дні занять: вересень-грудень 2021

<https://eenu.edu.ua/uk/structure/faculties-and-institutes/fakultet-kulturi-i-mistectv-0?>

III. Опис дисципліни

1. АНОТАЦІЯ КУРСУ

Навчальний курс зацікавить тих студентів, які захоплюються дослідженням усіх явищ культури, так чи інакше пов'язаних з поняттям «візуального». Програма навчальної дисципліни «Візуальна культура і медіа-ігровий світ» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки магістрів спеціальності «Культурологія». Предметом вивчення навчальної дисципліни є не лише традиційні візуальні види мистецтв чи культурні практики (живопис, фотографія, кінематограф, телевізія), але й розмаїті візуальні форми (від рекламних до будь-яких «прикладних» зображень), а також віртуальні візуальні практики утилітарного, розважального й ігрового характеру. До курсу включено також питання медіаісторії візуальних засобів масової комунікації та розважально-ігрового медіа світу та історичних, психологічних і соціоморальних аспектів комп'ютерної гри та геймерства.

Перший змістовний модуль курсу присвячений розгляду витоків та основних етапів становлення візуальних практик в контексті культури людства. Студенти ознайомляться з історією становлення та сучасним станом візуальної культури в контексті розвитку масових комунікацій. В другому змістовному модулі

висвітлюються особливості розважально-ігрового медіа світу як простору буття візуального. простежуються закономірності появи і розвитку сучасних медіа ігор, видозміни ігрового компоненту культури у віртуальному кіберпросторі. Студенти поглиблюють свій рівень медіаграмотності, отримують навички критичного аналізу сучасного візуального медіаконтенту, та користування різними типами медіа ресурсів для роботи в нових інтерактивних медіа.

2. Пререквізити

Вивчення курсу передбачає використання знань, набутих із таких навчальних дисциплін як «Медіакультура», «Кінознавство», «Комунікативна культура», «Молодіжна субкультура», «Комунікативні технології в сфері культури» тощо.

3. Мета і завдання навчальної дисципліни.

Мета навчальної дисципліни – надання студентам базових знань з культурологічного аналізу явищ візуальної репрезентації культури, визначення та вивчення елементів культури, які відносяться до її візуальної ланки, в розважальному та медіаігровому контексті. **Завдання** полягають у наступному: виявлення особливостей історичного становлення та сучасного стану візуальної культури в контексті розвитку масових комунікацій, простеження метаморфоз традиційних візуальних практик та закономірностей виникнення і розвитку сучасних медіа ігор в умовах інформаційного суспільства, видозмін ігрового компоненту культури у віртуальному кіберпросторі, поглиблення основ медіаграмотності студентів, розвиток навичок критичного аналізу сучасного візуального медіаконтенту, а також користуватися різними формами сучасних медіа ресурсів для їх застосування в різних галузях культури, зокрема для роботи в нових інтерактивних медіа.

4. Результати навчання (компетентності).

До кінця навчання студенти будуть компетентними у таких питаннях:

Знання

- Знати основні поняття й наукову термінологію в галузі дослідження;
- Мати ґрунтовні знання про структуру, функції та взаємозалежність системи візуальної культури та нових медіа у сучасному культурному житті;
- специфіку сучасних візуальних артпрактик та їх типологію;
- сучасні інформаційні технології в екранних мистецтвах,
- особливості прояву ігрового компоненту в сучасних візуальних практиках,
- метаморфози феномену гри з розвитком нових інформаційних технологій.

Вміння:

- аналізувати науково-технічні та соціокультурні фактори становлення нової візуальності;
- розуміти семантику візуальних образів, адекватно сприймати їх естетичні якості;
- визначати особливості репрезентації колективних уявлень в сучасних медіамистецтвах;
- здійснювати критичний аналіз сучасних вітчизняних і зарубіжних медіаігрових проєктів
- володіти доступними практичними навичками візуальної комунікації.

Суспільні компетенції (навички)

- Мати власну культурну позицію щодо сучасних візуальних мистецтв та ігрової онлайн-продукції та вміння її застосовувати в професійній діяльності та повсякденному житті;
- Бути в змозі застосовувати отримані знання та навички у роботі в сучасних медіа, а також користуватися різними формами сучасних медіа ресурсів для їх застосування в різних галузях культури.

5. Структура навчальної дисципліни.

Назви змістових модулів і тем 1	Кількість годин						
	у тому числі						
	Усього 2	Лекц. 3	Практ. (Семін). 4	Лаб. 5	Конс 6	Сам. роб. 7	*Форма контролю / Бали 8
Змістовий модуль 1. Візуальна культура як соціокультурний феномен							
Тема 1. Феномен інформаційного суспільства і його вплив на розвиток візуальної культури	15	2	2		1	10	РМГ/3
Тема 2. Медіаісторія візуальних засобів масової комунікації.	17	4	2		1	10	РМГ/3
Тема 3. Візуальна культура: визначення, ключові поняття і методи вивчення.	15	2	2		1	10	РМГ/3
Тема 4. Візуальна культура як соціокультурний феномен.	16	2	2		2	10	ДС/3
Тема 5 Оптичні медіа у візуальній культурі.	20	2	2		1	15	РМГ /3
Модульна контрольна робота							МКР/30
Разом за змістовим модулем 1	83	12	10		6	55	45
Змістовий модуль 2. Розважально-ігровий медіа світ як простір буття візуального.							
Тема 6. Комп'ютерна гра як елемент сучасної культури	22	4	2		1	15	ДС/3
Тема 7. Комп'ютерна гра як перетин психічної та технічної віртуальних реальностей	22	2	4		1	15	РМГ /3; Р/3
Тема 8. Мережа як повернення первісного сенсу гри.	23	2	4		2	15	ДС/3 Р/3
Модульна контрольна робота							МКР/30
Разом за змістовим модулем 2	67	8	10		4	45	45
Індивідуальне завдання							ІНДЗ/10
Усього годин	150	20	20		10	100	100

*Форма контролю: ДС – дискусія, ІНДЗ – індивідуальне завдання, РМГ – робота в малих групах, МКР– модульна контрольна робота, Р – реферат, або ж аналітичне есе.

6. Завдання для самостійного опрацювання.

№ з/п	Тема	Кількість годин
1	Соціально-психологічний аспект візуальної медіакультури: медіакомунікація, медіаторчість, особистісна медіакультура	10

2	Візуальна культура як історія. Становлення візуальних протомедіа в історії культури.	10
3	Аналіз ключових понять візуальної культури і візуальних досліджень. Специфіка візуальних досліджень як нового типу гуманітарного знання	10
4	Рецепція візуального тексту в контексті культури	10
5	Нові медіа у сучасній візуальній культурі.	15
6	Гра як феномен візуальної культури в історичному контексті	15
7	Медіагра як елемент інтерактивного візуального мистецтва: проблема автора.	15
8	Геймерство. Проблема співвідношення Я/Інший в медіаігровій реальності.	15
	Разом	100

IV. Політика оцінювання

Політика викладача щодо студента. Відвідування занять студентами є обов'язковими, допускаються пропуски занять з поважних причин (хвороба студента, сімейні обставини тощо).

Теми пропущених занять повинні бути відпрацьовані студентом самостійно і здані викладачу у вигляді індивідуальних завдань. Якщо студент має вагомні причини, які не дозволяють йому систематично відвідувати заняття, він може перейти на вільний графік з дозволу декана факультету.

Політика щодо академічної доброчесності. Підготовані студентом індивідуальні завдання (*проблемні завдання, реферати, творчі роботи, есе*) мають продемонструвати поглиблене вивчення джерел, змістовність і глибину розкриття теми, творчий підхід і самостійність мислення, оригінальність висновків. За потреби студент може отримати консультацію у викладача у позааудиторний час. Студенти мають дотримуватись етичних норм академічної доброчесності та не допускати обману й академічного плагіату. Під академічним плагіатом розуміється оприлюднення (частково або повністю) результатів, отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження та/або відтворення опублікованих текстів інших авторів без відповідного посилання (цитування). подання робіт, які є не вашими особистими розробками, копіювання чужих ідей без відповідного цитування.

Політика щодо дедлайнів (крайній термін) та перескладання. Диференційований залік проводиться в терміни, визначені деканатом у 1-му семестрі. Студентам, що не з'явилися на диференційований залік з поважних причин дозволяється перескладання в інший термін, встановлений деканатом. Третя й остання спроба складання заліку відбувається за присутності комісії з трьох викладачів, яких визначає деканат, включаючи викладача, який викладав дисципліну.

Методи та засоби діагностики успішності навчання

Поточний контроль, завданням якого є перевірка студентами вивченого матеріалу, визначення ступеня його засвоєння, вироблення навчальних та дослідницьких навичок, формування вміння самостійної роботи з філософськими текстами та спроможності їх осмислення і інтерпретації; а також вироблення навичок письмової та усної самопрезентації.

Поточний контроль здійснюється за такими напрямками:

- ✓ контроль за систематичністю та активністю роботи на семінарських заняттях (усне та письмове опитування);
- ✓ контроль за виконанням завдань для самостійного опрацювання поза рамками аудиторних занять (індивідуальні співбесіди);
- ✓ контроль за рівнем засвоєння та творчого опрацювання у вигляді контрольних завдань;
- ✓ контроль за виконанням індивідуального навчально-дослідного завдання для самостійного опрацювання поза рамками аудиторних занять.

Модульний контроль здійснюється у формі написання контрольних робіт. На модульну контрольну роботу виносяться питання, розглянуті під час вивчення змістового модуля на лекціях, семінарах і самостійно.

V. Підсумковий контроль

Розподіл балів, які отримують студенти

Поточний контроль (маx = 40 балів)								Модульний контроль (маx = 60 балів)	Загальна кількість балів	
Модуль 1				Модуль 2				Модуль 3		
Змістовий модуль 1				Змістовий модуль 2				ІНДЗ	МКР 1	МКР 2
Т 1	Т 2	Т 3	Т 4	Т 5	Т 6	Т 7	Т 8	10	30	30
3	3	3	3	3	3	6	6			
										100

**Максимальна кількість балів,
яку може отримати студент за види навчальних робіт:**

Семінарські заняття – (за роботу на одному занятті – 3 бали; у тому числі – відповідь на питання – 2 бали, доповнення – 1 бал) – 30 балів;

індивідуальне навчально-дослідне завдання – 10 балів;

модульна контрольна робота №1 – 30 балів;

модульна контрольна робота №2 – 30 балів.

Критерії оцінювання:

Семінарських занять:

- змістовність, глибина висвітлення проблеми;
- логічна послідовність викладу матеріалу;
- підкріплення викладу конкретними прикладами;
- власна точка зору на проблему;
- засвоєння категоріального апарату;
- опрацювання джерел з теми заняття;
- вміння зробити висновки, узагальнення;
- активна участь в обговоренні та дискусіях.

Самостійної та індивідуальної роботи (проблемні завдання, реферати, творчі роботи, індивідуальні науково-дослідні завдання):

- поглиблене вивчення джерел,
- опрацювання категоріального апарату;
- актуальність та складність обраної проблеми;
- змістовність, глибина розкриття теми;
- опрацювання літератури: кількісні і якісні параметри;
- творчий підхід, самостійність мислення.

Повне й глибоке змістовне розкриття питань по темі оцінюється 4 балами; достатній рівень розкриття – 3 балами; часткове розкриття – 2 балами; поверхневе й неповне розкриття – 1 балом; якщо зміст теми зовсім не розкрито – 0 балів.

Формою підсумкового семестрового контролю є залік, у випадку незадовільної підсумкової оцінки або за бажанням підвищити рейтинг студент може добрати бали, виконавши певний вид індивідуальних завдань (наприклад, перездати якусь тему, написавши підсумковий реферат, есе тощо). На залік виносяться основні питання, що потребують творчої відповіді та уміння синтезувати отриманні знання і застосовувати їх під час розв'язання практичних задач.

Орієнтовний перелік питань до заліку

1. Специфіка візуальних комунікацій.
2. Реконструкція історико-культурних репрезентацій в дослідженні візуального мистецтва.
3. Соціокультурна аналітика візуальних репрезентацій.
4. Візуальна культура і (як) влада.
5. Аналітика візуальних комунікацій.
6. Фотографічне повідомлення.
7. Кінематографічне повідомлення.
8. Комунікативний образ.
9. Візуальне і віртуальне.
10. Мова вербальна та візуальна. Проблеми візуального мовлення.
11. Проблема бачення у візуальній культурі. Концепції бачення.
12. Погляд Іншого як символічний акт.
13. Видиме/невидиме як концепція візуального.
14. Візуальний текст як об'єкт історичного аналізу
15. Реальне, уявлене та символічне в візуальній культурі.
16. Стратегії репрезентації візуального.
17. Поняття «візуальна культура» і «візуальні дослідження».
18. Специфіка візуальних досліджень як нового типу гуманітарного знання.
19. Феноменологічні методи у візуальних дослідженнях.
20. Аналіз візуальних текстів культури в теорії гештальту і психоаналізі.
21. Семіотичний підхід в аналізі візуальних текстів культури.
22. Візуальні дослідження в культурній антропології
23. Візуальні дослідження у сучасному українському суспільстві.
24. Методології візуальних досліджень.
25. Перспективи розвитку візуальних досліджень в Україні.

26. Критична теорія: аналіз візуального тексту.
27. Візуальна культура як історія.
28. Становлення візуальних протомедіа в історії культури.
29. Живопис і скульптура в контексті візуальної культури.
30. Рухомий образ та його генеза в контексті візуальної культури.
31. «Оптичні ілюзії» в контексті візуальної культури.
32. Фотографічний образ в контексті візуальної культури.
33. Кінематограф у контексті візуальної культури.
34. Мультиплікація та анімація в контексті візуальної культури.
35. Телебачення як медіа і як складова візуальної культури.
36. Нові медіа у сучасній візуальній культурі.
37. Автор в екранному дискурсі.
38. Рецепція візуального тексту як індивідуальний процес та як насолода.
39. Європейська історія як історія візуального.
40. Гра як феномен візуальної культури.
41. Ігровий дискурс та ігрові елементи у візуальних мистецтвах.
42. Симптоматичність феномену комп'ютерної гри для аналізу стану сучасної культури.
43. Комп'ютерна/медіа гра як останній наратив кіберкультури.
44. Симуляція реальності візуальними засобами медіа гри.
45. Геймерство. Проблема співвідношення Я/Інший в медіа ігровій реальності.
46. Проблема реальності та справжності емоцій в медіагрі.
47. Медіагра як елемент інтерактивного візуального мистецтва.
48. Творець гри: культурологічний аналіз.
49. Віртуальність часу і простору в вимірах медіагри.
50. Гра і «традиційні» види мистецтва (кіно, література, тощо).
51. Соціоморальні аспекти аналізу комп'ютерної гри.

Примірна тематика ІНДЗ (творчих робіт, есе):

1. Візуальний поворот в культурі кінця ХХ ст. і проблеми його осмислення.
2. В.Мітчелл, М.Маклюєн та У.Еко про візуальну культуру.
3. Комп'ютерні мистецтва: експерименти з віртуальною реальністю.
4. Кінематограф як пріоритетна складова сучасної візуальної культури.
5. Відео- і кіноінсталяції: поєднання статичності і динаміки зображення.
6. Маніпулювання суспільною свідомістю у телевіртуальному просторі.
7. Особливості комунікації «людина-екран».
8. Сучасні мистецтва в контексті візуальної культури.
9. Особливості презентації сучасного візуального мистецтва у виставкових галереях та музеях.
10. Поняття візуальності: культурологічний контекст.
11. Сучасне мистецтво: візуальність чи образотворчість?
12. Візуальна реклама в контексті міського ландшафту (на прикладах нашого міста).
13. Суперечливий характер впливу телебачення на свідомість і культурний рівень глядача.
14. Зміни в структурі індустрії розваг під впливом сучасних візуальних медіазасобів.

15. Культурно-технічні можливості онлайн-гри в Інтернет-мережах.
16. Специфіка візуальної природи реклами.
17. Просторово-часові параметри відео- і кіноінсталяцій.
18. Симулякри телевіртуальності.
19. Типологія провідних функцій телевіртуального.
20. Формально-технічна та змістовна еволюція фотографії в контексті культури.
21. Реконструкція історико-культурних репрезентацій в дослідженні візуального мистецтва.
22. Соціокультурна аналітика візуальних репрезентацій.
23. Візуальна культура і (як) влада.
24. Аналітика візуальних комунікацій.
25. Візуальне і віртуальне.
26. Мова вербальна та візуальна. Проблеми візуального мовлення.
27. Проблема бачення у візуальній культурі. Концепції бачення.
28. Погляд Іншого як символічний акт.
29. Видиме/невидиме як концепція візуального.
30. Візуальний текст як об'єкт історичного та культурологічного аналізу
31. Реальне, уявлене та символічне в візуальній культурі.
32. Стратегії репрезентації візуального.
33. Поняття «візуальна культура» і «візуальні дослідження».
34. Специфіка візуальних досліджень як нового типу гуманітарного знання.
35. Феноменологічні методи у візуальних дослідженнях.
36. Аналіз візуальних текстів культури в теорії гештальту і психоаналізі.
37. Семіотичний підхід в аналізі візуальних текстів культури.
38. Візуальні дослідження в культурній антропології
39. Візуальні дослідження у сучасному українському суспільстві.
40. Перспективи розвитку візуальних досліджень в Україні.
41. Критична теорія: аналіз візуального тексту.
42. Візуальна культура як історія.
43. Становлення візуальних протомедіа в історії культури.
44. Живопис і скульптура в контексті візуальної культури.
45. Рухомий образ та його генеза в контексті візуальної культури.
46. «Оптичні ілюзії» в контексті візуальної культури.
47. Фотографічний образ в контексті візуальної культури.
48. Кінематограф у контексті візуальної культури.
49. Мультиплікація та анімація в контексті візуальної культури.
50. Телебачення як медіа і як складова візуальної культури.
51. Нові медіа у сучасній візуальній культурі.
52. Автор в екранному дискурсі.
53. Рецепція візуального тексту як індивідуальний процес та як насолода.
54. Європейська історія як історія візуального.
55. Гра як феномен візуальної культури.
56. Ігровий дискурс та ігрові елементи у візуальних мистецтвах.
57. Симптоматичність феномену комп'ютерної гри для аналізу стану сучасної культури.
58. Комп'ютерна/медіа гра як останній наратив кіберкультури.
59. Симуляція реальності візуальними засобами медіа гри.
60. Геймерство. Проблема співвідношення Я/Інший в медіа-ігровій реальності.
61. Проблема реальності та справжності емоцій в медіа грі.
62. Медіагра як елемент інтерактивного візуального мистецтва.

63. Творець гри: культурологічний аналіз.
64. Віртуальність часу і простору в вимірах медіа гри.
65. Гра і «традиційні» види мистецтва (кіно, література, тощо).
66. Соціоморальні аспекти аналізу комп'ютерної гри.

VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90 – 100	Відмінно
82 – 89	Дуже добре
75 – 81	Добре
67 -74	Задовільно
60 – 66	Достатньо
1 – 59	Незадовільно

7. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна література:

1. Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. - М., 1968.
2. Баршполець О.Т., Найдьонова Л.А., Мироненко Г.В., Голубева О.Є. Медіакультура особистості: соціально-психологічний підхід. – Київ: Міленіум, 2010. - 440 с.
3. Барт Р. Camera Lucida. – М., 1998.
4. Барт Р. Мифологии. М., 1996, 2000 (Разделы: Лицо Греты Гарбо; Фото-Шоки; Стриптиз; Предвыборная фотогения).
5. Барт Р. После кино // Киноведческие записки (Далее – КЗ). 1995, 28.
6. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. М., 1996.
7. Берген Рональд. Кино. Путеводитель по жанрам – М.: Кладезь-Букс, 2012. – 160 с.
8. Бергер А. Видеть – значит верить : введение в зрительную коммуникацию. М, 2005.
9. Берегова О. М. Сучасні комунікаційні технології в культурі України. – Київ, [б. в.], 2006. - 180 с.
10. Бернерс-Лі Т. Заснування Павутини: З чого починалася і до чого прийде Всесвітня мережа / Перекл. з англ. А. Іщенка. — К.: Видавничий дім «Києво-Могилянська академія», 2007. — 207 с.
11. Брекнер Р. Изображенное тело. Методика анализа фотографий // INTER (Интеракция, интервью, интерпретация). 2007. № 4. С. 12-32.
12. Бурдые П. Про телебачення і журналістику // Незалежний культурологічний
13. Визуальный образ (Междисциплинарные исследования) / Отв. ред. И.А. Герасимова. - М.: ИФРАН, 2008.- 248 с. / <http://znanium.com/bookread.php?book=345564> .
14. Головей В.Ю. Сучасні арт-практики і візуальна комунікація. – Луцьк: РВВ "Вежа" ВДУ ім. Лесі Українки, 2007. - 22 с.
15. Дворко Н.И. Профессия - режиссер мультимедиа– Спб., 2004. – 160 с.
16. Енциклопедія електронних мас-медіа. У 2 т. Мащенко І.Г. – Запоріжжя: Дике Поле, 2006.
17. Енциклопедія постмодерну. – К.: Основи, 2003. – 503 с.
18. Зернецька О.В. Нові засоби масової комунікації (соціокультурний аспект). – Київ: Наук. Думка, 1993. - 132 с.
19. Из истории французской киномысли. Немое кино. 1911-1933. М., 1988.
20. Колосов Л.В. Визуальное измерение глобализации / <http://www.globalculture.ru/news/news54.html>

21. Косюк О.М. Теорія масової комунікації. – Луцьк: ВНУ ім. Лесі Українки, 2012. - 384 с.
22. Культурология. XX век. Словарь. – СПб.: Университетская книга, 1997. – 640 с.
23. Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма. О природе гротеска и метафоры. М., 1986.
24. Лебедев-Любимов А. Н. Психология рекламы. — СПб.: Питер, 2003. — 368 с.
25. Лігачова Н., Черненко С., Іванов В., Дацюк С. Маніпуляції на ТБ. — К.: Телекритика Інтерньюз, 2003. — 190 с. Кулик В.
26. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб., 1998
27. Мерло-Понти М. Кино и новая психология // КЗ. 1992, 16.
28. Основы драматургии и режиссуры рекламного видео. Творческая мастерская рекламиста. И. Б. Шубина. – М.: ИКЦ Март, 2004. – 320 с.
29. Панофский Э. Стил ь и средства выражения в кино // КЗ. 1990, 5.
30. Поллак П. Из истории фотографии. - М., 1983.
31. Пондопуло Г. К., Ростоцкая М. А. Новые искусства и современная культура. Фотография и кино. - М., 1997.
32. Профессия - продюсер кино и телевидения. Практические подходы. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 712 с.
33. Роллингз Э., Моррис Д. Проектирование и архитектура игр. — Москва: «Вильямс», 2006. — 1040 с.
34. Романов П., Ярская-Смирнова Е.Р. «Глазной советский человек»: правила (подо)зрения // Визуальная антропология: режимы видимости при социализме: Сб. науч. ст. / Под ред. Е. Ярской-Смирновой, П. Романова. - М.: 000 «Вариант», ЦСПГИ, 2009. - С. 7-16.
35. Строе ние фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана. / Под ред. К. Ю. Разлогова. - М., 1984.
36. Толстикова, И.И. Мировая культура и искусство: Учебное пособие / И.И. Толстикова; Науч. ред. А.П. Садохин. - М.: Альфа-М: ИНФРА-М, 2011. - 416 с. / <http://znanium.com/bookread.php?book=226262>
37. Усманова А. Советская визуальная культура как объект антропологического исследования // Визуальная антропология: новые взгляды на социальную реальность: Сб. науч. ст. / Под ред. Е. Ярской-Смирновой, П. Романова, В. Круткина. - Саратов: Научная книга, 2007. - С. 18-28.
38. Учёнова, В. В. Реклама и массовая культура: Служанка или госпожа?: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Журналистика» и «Реклама» / В. В. Учёнова. - М.: ЮНИТИДАНА, 2012. - 248 с. / <http://znanium.com/bookread.php?book=390914>.
39. Ханютин А. Предкинематографические зрелища и их исторические связи с литературой // Экранные искусства и литература. Немое кино. М., 1991.
40. Цивьян Ю. К истории идеи интеллектуального кино // Из теоретического наследия С. М. Эйзенштейна. М., 1986.
41. Чабаненко М.В. Інтернет-ЗМІ як складова частина системи засобів масової інформації України. – Запоріжжя: ЗНУ, 2011. - 184 с.
42. Череповська Н.І. Візуальна медіакультура учнів ЗОШ - Київ, - Інститут соціальної та політичної психології НАПН України, - 2010, - 155 с.
43. Шампандар А. Дж. Искусственный интеллект в компьютерных играх. — М.: «Вильямс», 2007. — 768 с.
44. Экранная культура: теоретические проблемы / М-во культуры РФ, Рос. ин-т культурологии ; авт.-сост.: В. О. Чистякова, Я. Б. Иоскевич ; отв. ред. К. Э. Разлогов. — СПб. : Дмитрий Буланин, 2012. — 752 с.
45. Електронний громадянин: офіційний навчальний курс. Учебник. — М.: ООО «Исидиэль», 2011. — 272 с.
46. Ямпольский М. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. М., 1993.
47. Ямпольский М. Заметки на полях «Восковой персоны» Ю. Тынянова // Пятые тыняновские чтения. М., Рига, 1994.
48. Ямпольский М. Наблюдатель. Очерки истории видения М., 2000.

49. Ямпольский М. О близком. Очерки немиметического зрения. М., 2001.

Додаткова література:

1. Аронсон О. Тысяча и одна поверхность обнаженного тела // Художественный журнал. – 1996. - № 9.
2. Блюмин А. М., Феоктистов Н. А. Мировые информационные ресурсы. – Москва: Дашков и Ко, 2010
3. Голуб О. П. Медіакомпас: путівник професійного журналіста. – Київ: Софія-А, 2016
4. Десятерик Д. Порочна зірка кінематографа // День. - 1998. - 8 груд.
5. Журавлева В. М. 250 советов фотографу, - М. – 1991, 47 с.
6. Иванов В.Ф., Волощенко О.В., Дзюба Д.Ю., Дубровський В.Ф. Медіаосвіта та медіа грамотність. – Київ: Центр вільної преси, 2012
7. Кобрин К. Порнография и буржуазия // <http://www.mtin.com/mj59/kobrin.shtml>
8. Новый журналист : Как освоить медиапрофессию. - Киев: Брайт Стар Паблишинг, 2014
9. Мастерство продюсера кино и телевидения. – М.: Юнити, 2007. – 864 с.
10. Минина М. Образ сироты в советском плакате 1920-1930-х годов // Визуальная антропология: режимы видимости при социализме / Под редакцией Е.Р. Ярской-Смирновой, П.В. Романова. М.: 000 «Вариант», ЦСПИ, 2009. С. 272-288.
11. Моголи-Наги Л. Живопись или фотография. М.-Л., 1929.
12. Орлов А. Аниматограф и его анима. Психогенные аспекты экранных технологий. — М: ИМПЭТО, 1995. — 384 с.
13. Плахов А. Всего 33. Звезды мировой кинорежиссуры. - Винница: АКВИЛОН, 1999. - 464 стр.
14. Фрумкин Г. М. Сценарное мастерство – М.: Гаудеамус, 2011. – 224 с.
15. Фрумкин Г. М. Телевизионная режиссура. Введение в профессию.– М: Академический проект, 2009. – 144 с.

Рекомендовані онлайн-ресурси.

1. <http://www.youtube.com/> – відеохостінг «Youtube»;
2. <http://www.facebook.com/> – соціальна мережа «Facebook»;
3. <http://www.twitter.com/> – сервіс мікроблогів «Twitter»;
4. <http://www.livejournal.com/> – сервіс для ведення блогів «LiveJournal»;
5. <http://uk.wikipedia.org/> - мережева енциклопедія «Вікіпедія»;
6. <http://www.aup.com.ua/> - Академія Української Преси;
7. <http://www.4uth.gov.ua/> – веб-сайт Державної бібліотеки України для юнацтва (м. Київ);
8. <http://www.chl.kiev.ua/> – веб-сайт Національної бібліотеки України для дітей;
9. <http://www.nbu.gov.ua/> – веб-сайт Національної бібліотеки України ім. В.І. Вернадського (м. Київ);
10. <http://www.nplu.org/> – веб-сайт Національної парламентської бібліотеки України (м. Київ);
11. <http://www.loc.gov/> – веб-сайт Бібліотеки Конгресу США;
12. <http://prostir.museum/> – портал «Музеї України»;
13. <http://www.louvre.fr/> - веб-сайт музею Лувр (Франція);
14. <http://muzeimira.ru/samye-izvestnye-muzei-mira> - веб-сайт «Музеи Мира»;

15. <http://www.kontorakuka.ru/museums/main.htm?right=http://www.kontorakuka.ru/museums/right.htm/> - веб-сайт «Контора Кука»: Кращі музеї Європи і світу-інформація про історію та колекції;
16. http://www.ph4.ru/virtur_virtual-museum.ph4/ - веб-сайт «Віртуальні музеї та галереї світу»;
17. <http://pinchukartcentre.org/> - сайт музею сучасного мистецтва «PinchukArtCentre»;
18. <http://www.kinopoisk.ru/> - веб-сайт присвячений кіно «Кинопоиск»;
19. <http://www.kinomania.ru/> - веб-сайт присвячений кіно «Кинomanия»;
20. <http://www.imdb.com/> - веб-сайт «Internet Movie Database»;
21. <http://dir.pro-kino.com/> - каталог кіносайтів;
22. <http://www.ukrpress.com/> - каталог онлайн-версій українських друкованих видань та інших ЗМІ;
23. <http://www.proradio.org.ua/> - веб-сайт «ProRadio»;
24. <http://myradio.ua/fmradio/> - каталог кращих FM-радіостанцій;
25. <http://sradio.ru/country/%D3%EA%F0%E0%E8%ED%E0/> - перелік FM та Інтернет-радіостанцій України;
26. <http://www.fdr.com.ua/> - радіокомпанія «ФДР»;
27. <http://top.ucoz.ua/> - рейтинг веб-сайтів України;
28. <http://top.bigmir.net/> - рейтинг веб-сайтів України за версією порталу «Bigmir.net»;
29. <http://www.bravica.ru/media/music.htm/> - рейтинг кращих музичних сайтів;
30. <http://funphoto.ua/> - веб-сайт про фото «funPhoto»;
31. <http://www.photosight.ru/> - веб-сайт про фото «Фото.сайт»;
32. <http://www.arttutorials.ru/> - веб-сайт з уроками по фотомонтажу;
33. <http://www.hurtom.com/portal/> - веб-сайт підтримки всього українського;
34. <http://www.telekritika.ua/> - медіа-ресурс «Телекритика»;
35. <http://comin.kmu.gov.ua/> - Державний комітет телебачення і радіомовлення України;
36. <http://www.simon.ua/saityoreklame,marketinge,pr.htm/> - каталог сайтів про рекламу;
37. <http://www.adme.ru/> - сайт про творчість: реклама, дизайн, фотографія;
38. <http://gamau.net/> - український ігровий портал;
39. <http://playua.in.ua/social/groups/> - сайт присвячений комп'ютерним іграм;
40. http://sound.nf.ua/kliyantam/stvorennya_audioknygy/ - створення аудіокниги;
41. <http://audiokniga.org.ua/> - веб-сайт про аудіокниги та музичну індустрію.