

Назва курсу	Віртуальне дозвілля
Адреса викладання курсу	м. Львів, вул. Валова, 18
Факультет та кафедра, за якою закріплена дисципліна	Факультет культури і мистецтв, кафедра соціокультурного менеджменту
Галузь знань, шифр та назва спеціальності	
Викладачі курсу	Максимчук Максим Віталійович, доктор економічних наук, старший науковий співробітник, професор кафедри соціокультурного менеджменту.
Контактна інформація викладачів	+38 (032) 239-43-17, maksym.maksymchuk@lnu.edu.ua, http://kultart.lnu.edu.ua/employee/maksymchuk-maksym-vitaliyovych , м. Львів, вул. Валова, 18
Консультації по курсу відбуваються	(адреса кафедри: вул. Валова, 18, аудиторія 13) Консультації в день проведення лекцій/практичних занять (за попередньою домовленістю). Можливі он-лайн консультації через Zoom, Viber та Telegram. Для погодження часу он-лайн консультацій слід писати на електронну пошту викладача.
Сторінка курсу	На сайті факультету культури і мистецтв https://kultart.lnu.edu.ua/course/virtualne-dozvillia
Інформація про курс	Дисципліна «Віртуальна дозвілля» є вибірковою дисципліною циклу загальної підготовки (загально університетський вибір) для першого (бакалаврського) рівня освіти, яка викладається на III курсі у 6-му семестрі для денної форми навчання і у 5-му семестрі для заочної форми навчання в обсязі 3 кредити (за Європейською Кредитно-Трансферною Системою ECTS).
Коротка анотація курсу	Курс розроблено таким чином, щоби надати студентам знання та навички, необхідні для безпечного та корисного віртуального дозвілля – феномену, який стрімко охоплює все більшу кількість молодих людей, особливо серед покоління зумерів (народжені протягом 1997-2012 рр.). Упродовж семестру спільно шукатимемо відповіді на багато цікавих питань, серед яких: - чи є реальною віртуальність, чи віртуальність – це замітник реальності? - мій смартфон, хто він – мій друг, ворог, чи моє Alterego? - завжди online – це справжня воля чи позбавлення свободи? - чи існує залежність від інтерфейсу? - сайти знайомств: чи реально знайти свою «половинку» в Інтернеті? - вірт: що це за феномен? - соціальні мережі: фейки, хейт, кібер-булінг, емоційні та фінансові маніпуляції, які ще існують небезпеки віртуального спілкування? - хочу створити свій «ідеальний образ», чи Інтернет мені в цьому допоможе? - анонімність, вибір nickname, приховування IP та VPN: наскільки це безпечно? - чи існує віртуальна медицина та дистанційна психотерапія? - чи живе Бог в Інтернеті?
Мета та цілі курсу	Мета вивчення нормативної дисципліни «Віртуальне дозвілля» – на основі

	<p>використання найновіших здобутків сучасного менеджменту соціокультурної діяльності та інших галузей досліджень сформувані у студентів системні знання наукових основ структурування часу в контексті віртуального дозвілля та поглибити розуміння практичних аспектів розвитку цього напрямку дозвіллевої діяльності у сфері культури, а також оволодіння майбутніми фахівцями навичками самостійної роботи й використання методів, прийомів і технологій подолання негативних наслідків надмірної віртуалізації дозвілля у сучасному світі.</p> <p>Цілями курсу є:</p> <ul style="list-style-type: none"> • набуття студентами знань з теоретичних та методологічних основ віртуального дозвілля, опанування концептуальних положень з дозвіллевої діяльності та управління об'єктами соціокультурної сфери в умовах диджиталізації та віртуалізації діяльності; • формування в студентів уявлень щодо сутності, функцій та особливостей віртуального дозвілля у соціокультурній сфері, моделювання процесів дозвіллевої діяльності особистості; • оволодіння студентами технологіями протидії надмірній віртуалізації дозвілля і формування мотиваційних умов для використання ігор та розваг не тільки у віртуальному світі; • набуття студентами навичок аналізу ефективності використання ресурсу вільного часу у соціально-культурній сфері та управління процесами реалізації віртуального культурного продукту в умовах ринку; • опанування студентами практичного досвіду використання комп'ютерних технологій ігор та розваг на основі ознайомлення зі специфікою й здобутками віртуальної діяльності у різних складових соціокультурного простору, в тому числі й офіфрованого.
<p>Література для вивчення дисципліни</p>	<p>Основна:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Бойко О.П. Культура дозвілля у суспільстві ризику. Монографія. Суми : ДВНЗ “УАБС НБУ”, 2011. 285 с. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789 2. Мельник В., Семенюк Е. Філософія сучасної науки і техніки. Підручник. Львів: ЛНУ ім. Івана Франка, 2017. 364 с. 3. Рижак Л. Людина в лабіринтах віртуальної комунікації мережевого суспільства. Quo vadis, humanitas? – Warszawa – Lwow – Kijow : Wydawnictwo VERBINUM, 2017. S. 67-75. 4. Т.Дж.Бурдік. Я і мій смартфон: 21 крок до наповненого життя. Львів : Свідчадо, 2021. 168 с. 5. Максимовська Н.О., Вегеріна А.Г. Трансформація сфери дозвілля в умовах інформаційного суспільства: соціально-педагогічний аспект. Науковий вісник ужгородського університету. Серія: «педагогіка. соціальна робота». 2019. Вип. 1 (44). С. 106-110. URL: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/Nvuuped_2019_1_24.pdf 6. Діденко Н.О. Сучасні індустрії дозвілля як феномен масової культури. Культура і сучасність. 2022. №2. С. 87-93. URL: https://journals.uran.ua/kis/article/view/262576 7. Радіонова О.М., Писарева І.В., Александрова С.А. Digital-технології в організації дозвілля. Економіка та суспільство. 2023. №48. DOI:

<https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-48-59>

8. Dychkovskyy S., Maksymchuk M., Protsyk I., Kulikova S., Zviahina H. Digitalization of the management of socialcultural activities in the conditions of modern challenges. Amazonia Investiga. 2023. Vol. 12. Iss. 63. P. 341-350. DOI : <https://doi.org/10.34069/AI/2023.63.03.32>

Додаткова:

9. Stepan Dychkovskyy, Maksym Maksymchuk, Anton Poslavskyy, Nataliia Stoliarchuk, Olena Zarutska. Cultural Practices of Managing Social-Cultural Activity: Foreign Experience and Domestic Realities. Khazar Journal of Humanities and Social Sciences. 2023. Vol. 26. No3. Special Issue. P. 9-20. DOI : <https://doi.org/10.5782/kjhss.2023.9.20>
10. Рижак Л. Глобальна віртуалізація освіти: виклики національній ідентичності. Вісник ЛНУ. Серія філософські науки, 2011. Вип. 14. С. 42-49.
11. Рижак Л. Дегуманізація життя: соціально-технологічні виклики сучасності / Л. Рижак // Вісник ЛНУ. Серія філософсько-політологічні студії, 2019. – Вип. 22. – С. 89-95.
12. Рижак Л. Креативний потенціал студентів: комунікативний вимір. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Філософсько-психологічні аспекти духовності в діяльності громадських організацій». Львів : ЛНУ ім. Івана Франка, 2020. С. 144–147.
13. Рижак Л. Соціальні аспекти наукового пізнання у контексті віртуальних можливостей. Колективна монографія «Філософія. Пізнання. Наука». Львів : Видавничий центр Львівського національного університету імені Івана Франка, 2008. С. 87-104.
14. Біблія. Новий переклад. Книги Святого Письма Старого та Нового Завіту. Четвертий повний переклад з давньогрецької мови. Переклад ієромонаха о. Рафаїла (Романа Турконяка). Київ : Українське біблійне товариство, 2016. 1215 с.
15. Марек Дзєвєцький. Шлях переможців : 12 кроків не з того світу. Львів : Свідчадо, Видавництво Святого Павла. 2019. 216 с.
16. Ерік Берн. Ігри у які грають люди Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2018. 256 с.
17. Гельмут Бенеш. Психологія : dtv-Atlas : Довідник. Київ : Знання-Прес, 2007. 510 с.
18. Крістен А., Дженсон, МА. Добрі картинки. Погані картинки. Як уберегти дітей від порнографії. Львів : Свідчадо, 2021. 52 с.
19. Улаф Шеє. Суперстудент. Як навчатися легко і з задоволенням, просто змінивши підхід. Київ : КМ-Букс, 2019. 240 с.
20. ГрюнАнсельм. Почуття міри : як знайти золоту середину. Львів : Свідчадо, 2018. 160 с.
21. Карпусь В. Розробники PUBG анонсували «гіперреалістичну» цифрову людину Ану. IT Community. URL:
22. <https://itc.ua/ua/novini/rozrobniki-pubg-anonsuvali-giperrealistichnu-tsifrovu-lyudinu-anu/>
23. Скрипін В. У Києві з'явилися 3D-тури по зруйнованих та пошкоджених внаслідок війни

24. будівлях. IT Community. URL: <https://itc.ua/ua/novini/u-kiyevi-zyavilis-3d-turi-po-zrujnovanih-ta-poshkodzhenih-vnaslidok-vijni-budivlyah/>
25. Скрипін В. В Україні запустили VR-музей пам'яті війни — із 3D-турами по зруйнованих окупантами містах на Київщині. IT Community. URL: <https://itc.ua/ua/novini/v-ukrayini-zapustili-vr-muzej-pamyati-vijni-iz-3d-turami-po-zrujnovanih-okupantami-mistah-na-kiyivshhini/>
26. Скрипін В. Віртуальний тур літаком Ан-225 «Мрія», який знищили російські окупанти у Гостомелі. IT Community. URL: <https://itc.ua/ua/novini/virtualnij-tur-litakom-an-225-mriya-yakij-znishhili-rosijski-okupanti-u-gostomeli/>
27. Боднар В., Щигельська Г. Сучасні можливості технологій віртуальної реальності. III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022). С. 96-99. URL: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39714/2/PDT_2022_Bodnar_V-Modern_opportunities_of_virtual_96-99.pdf
28. Вовк О. Б., Гасько Р. Т., Голощук Р. О. Комп'ютерні ігри як форма інтерактивної інформаційної системи. Математичні машини і системи. 2017. № 4. С. 98-103. URL: http://www.immsp.kiev.ua/publications/articles/2017/2017_4/04_2017_Vovk.pdf
29. День кіберспорту в Україні. Які свята відзначаємо 15 лютого? Главком. URL: <https://glavcom.ua/news/den-kibersportu-v-ukrajini-jaki-svjata-vidznachajemo-15-ljutoho-985957.html>
30. Зайченко О. Гейміфікація музейного простору в аспекті типології поведінки музейного відвідувача. 2017. № 1 (2). С. 87-98.
31. Коноплицька А., Наконечна О., Комп'ютерні ігри і світі сучасної людини. III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022) С. 56-59. URL: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39693/2/PDT_2022_Konoplytska_A-Computer_games_in_the_56-59.pdf
32. Ласкова-Ярмоленко А. О. Використання комп'ютерних ігор в освітньому процесі в контексті визначення і розвитку обдарованості. Освіта та розвиток обдарованої особистості. 2020. №1 (76). С. 76-80. URL: <http://otr.iod.gov.ua/images/pdf/2020/1/12.pdf>
33. Лугова Т. А., Балабан А. В. Інструменти гейміфікації та ігрового дизайну для компетенцій управління комунікаціями. Грааль науки 2021. № 11 С. 405-415. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/grail-of-science/article/view/17977/15718>
34. Мудрий Я. П., Усата О. Ю. Комп'ютерні ігри та їх класифікація. Електронні засоби навчання. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/22025/1/MudryiAPSI2016.pdf>
35. Приходькіна Н. О. Гейміфікація як ефективна технологія розвитку медіаграмотності учнів: досвід США. Педагогічні науки. 2020. №95. С. 85-90. DOI <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-14>
36. Проскуріна М. О. Структура індустрії комп'ютерних та цифрових ігор як частина національної економіки. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. 2017. Вип. 22. С. 58-62. <http://www.vestnik-econom.mgu.od.ua/journal/2017/28-2017/13.pdf>
37. Сущенко Д. В., Дімарова О. В. Комп'ютерні ігри як витвір мистецтва.

- Людина у світі високих технологій. 2020. С. 68-70. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/cb55d515-0e0d-4c25-99ba-e64d6f569f34/content>
38. Фасій Б. В. Правове регулювання комп'ютерних ігор у сфері ІТ. Часопис цивілістики. 2017. Вип. 27. С. 121-124. URL: <https://dspace.onua.edu.ua/bitstreams/406622b5-f10e-44f5-ab2c-835bb3feac3c/download>
39. Цепенюк А. Філософія комп'ютерних ігор. III Міжнародна науково-практична конференція молодих учених та студентів «Філософські виміри техніки» (PDT-2022). С. 93-96. URL: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/lib/39712/2/PDT_2022_Tsepeniuk_A-Philosophy_of_computer_93-96.pdf
40. Чайка Г. В. Новий культурологічний чинник: комп'ютерні ігри. Актуальні проблеми навчання та виховання людей з особливими потребами. 2015. №12. С. 423-432. URL: <https://ap.uu.edu.ua/upload/publicationpdf/15838791a0c152c955c32257625aee16.pdf>
41. Чайка Г. В. Позитивні впливи комп'ютерних ігор. Збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України. 2019. Т. 6. Вип. 16. С. 269-278. URL: <http://appspsychology.org.ua/data/jrn/v6/i16/31.pdf>
42. Чайка Г. В. Психологічні особливості я-концепції комп'ютерних гравців. Автореферат дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата психологічних наук. 19.00.01 – загальна психологія, історія психології. Київ, 2017. 21 с. http://psychology-naes-ua.institute/files/pdf/avtoreferat_chajka_1488741163.pdf
43. Чизмар І. І. Генезис трансформації економіки на основі цифрової ігрової індустрії. Ефективна економіка. DOI: <https://doi.org/10.32702/2307-2105-2020.11.205>
44. Шевчук О. Д. Комп'ютерні ігри як об'єкт сучасних лінгвістичних досліджень. Вісник науки та освіти. 2022. №1. С. 104-115. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-1\(1\)-104-115](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2022-1(1)-104-115)
45. Шерман О. Комп'ютерні ігри як засіб впровадження політичних стереотипів. Українська національна ідея: реалії та перспективи розвитку. 2008. Вип. 20. С. 150-154. URL: <http://dspace.nbu.gov.ua/bitstream/handle/123456789/25660/31-Sherman.pdf?sequence=1>

Інтернет-джерела:

46. Національна бібліотека України імені В.І.Вернадського. URL: <http://www.nbu.gov.ua>
47. Львівська національна наукова бібліотека України імені В.Стефаника. URL: <http://www.lsl.lviv.ua>
48. Наукова бібліотека ЛНУ імені Івана Франка. URL: <https://lnulibrary.lviv.ua>
49. Репозитарій Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. URL: <http://elib.nakkim.edu.ua>
50. Верховна Рада України. URL: <http://www.rada.gov.ua>
51. Президент України. URL: <https://www.president.gov.ua>
52. Кабінет Міністрів України. URL: <http://www.kmu.gov.ua>

	<p>53. Міністерство культури та інформаційної політики України. URL: https://mkip.gov.ua</p> <p>54. Державний комітет статистики України. URL: http://www.ukrstat.gov.ua</p> <p>55. Інститут психології імені Г.С. Костюка Національної Академії педагогічних наук України. URL: http://psychology-naes-ua.institute.</p> <p>56. Українська спілка психотерапевтів. URL: https://usp.community/register</p> <p>57. Український інститут когнітивно-поведінкової терапії. URL: https://i-cbt.org.ua</p> <p>58. Психологічна служба Університету. URL: https://lnu.edu.ua/structure/subdivisions/general-university-units/psychological-service</p> <p>59. Дозвілля в умовах карантину: онлайн-сервіси для віртуальних мандрів. URL: https://lpnu.ua/news/dozwillia-v-umovakh-karantynu-onlain-servisy-dlia-virtualnykh-mandriv</p> <p>60. Історія віртуальної реальності з 19-го століття по наші дні. URL: https://www.imena.ua/blog/the-history-of-virtual-reality/</p> <p>61. Віртуальний тур українськими музеями просто неба. URL: https://museums.authenticukraine.com.ua/ua/</p> <p>62. 45 віртуальних подорожей Україною. Куди відправитися онлайн, якщо засумували за мандрами. URL: https://life.pravda.com.ua/travel/2021/01/29/243805/</p> <p>63. Коли вдома не сидиться: 32 онлайн-екскурсії по всьому світу. URL: https://life.pravda.com.ua/travel/2020/04/28/240761/</p> <p>64. Волонтерський проєкт “360war.in.ua” URL: https://360war.in.ua/uk/about</p>
Тривалість курсу	Один семестр для денної і два семестри для заочної форм здобуття освіти.
Обсяг курсу	<p>3 кредити ЄКТС – 90 годин для денної і заочної форм здобуття освіти. З яких:</p> <p>- для денної форми здобуття освіти – 32 години аудиторних занять, з них 16 годин лекцій, 16 годин практичних занять та 58 годин самостійної роботи.</p> <p>- для заочної форми здобуття освіти – 10 годин аудиторних занять, з них 6 годин лекцій та 4 години практичних занять (у 5-му семестрі) та залік у 6-му семестрі, 80 годин самостійної роботи.</p>
Очікувані результати навчання	<p>Після завершення курсу студент повинен знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> • предмет, мету і завдання курсу «Віртуальне дозвілля»; • визначення термінів культури дозвілля; • ключові поняття, що описують організацію дозвіллевої діяльності з використанням сучасних інформаційних технологій; • джерела інформації в області менеджменту віртуального дозвілля; • сучасні тенденції розвитку сфери віртуального дозвілля в Україні та за її межами. • способи та методи виконання поставлених завдань та прийнятих рішень у сфері організації віртуального дозвілля; <p>вміти:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності у сфері дозвілля; • визначати місце організації віртуального дозвілля у загальній системі знань про соціокультурну діяльність, розвиток техніки й інформаційних технологій; • використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя з огляду на тотальну віртуалізацію дозвіллевої сфери; • критично усвідомлювати взаємозв'язок між культурними, соціальними та економічними процесами, що зумовлюють розвиток віртуального дозвілля; • планувати, управляти та контролювати використання вільного часу з метою конструктивного дозвілля.
Ключові слова	Віртуальність, дозвілля, віртуальне дозвілля, Інтернет, комп'ютер, гаджет, ігри, розваги, комп'ютерні ігри, віртуальна платформа, веб-сайт, месенджер, трансляція, веб-камера, соціальні мережі, сайти знайомств, християнські сайти, цифрова цивілізація, цифрова економіка, цифровізація, диджиталізація, гейміфікація.
Формат курсу	Очний, он-лайн.
Форми навчання	Проведення лекцій, практичних занять та консультації для кращого розуміння тем.
Теми	Тема 1. Поняття та зміст віртуального дозвілля Тема 2. Комп'ютерні ігри та віртуальна реальність Тема 3. Соціальні мережі та месенджери Тема 4. Служби та сайти знайомств: за і проти Тема 5. Віртуальні подорожі та івенти Тема 6. Віртуальне мистецтво та творчість: <i>sacrum</i> та <i>profanum</i> Тема 7. Проблема комп'ютерних узалежнень та їх подолання Тема 8. Чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект (ШІ) і людина Детальніше у формі СХЕМИ КУРСУ
Підсумковий контроль, форма	Залік в кінці 6-го семестру для денної і заочної форми здобуття освіти
Пререквізити	Для вивчення курсу студенти потребують базових знань з гуманітарних дисциплін, достатніх для сприйняття категоріального апарату віртуального дозвілля, розуміння функціонування психологічних механізмів заохочення та мотивування у різних сферах культури.
Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу	Під час викладання курсу «Віртуальне дозвілля» будуть використовуватися такі навчальні методи: - <i>пояснювально-ілюстративний та метод проблемного викладання</i> (лекції, презентації); - <i>метод студенто-орієнтованого та проектно-орієнтованого навчання</i> ; (групові проекти та спільні розробки, участь студентів у навчальних спільнотах, формування простору прояву пізнавальних ініціатив та інтересів студентів і створення індивідуальної освітньої траєкторії); - <i>репродуктивний метод</i> (практичні заняття, навчальна діяльність студентів в аналогічних до представленого зразка ситуаціях);

	<p>- <i>частково-пошуковий, або евристичний метод</i>(практичні завдання, розв'язання пізнавальних завдань на основі евристичних програм і вказівок);</p> <p>- <i>дослідницький метод</i>(студенти самостійно вивчають літературу, джерела, ведуть спостереження та виконують інші пошукові дії).</p> <p>Таким чином, використовуються навчальні техніки для активізації процесу навчання з одного боку у вигляді проблемних лекцій, спрямованих на розвиток логічного мислення студентів, з іншого боку використовуються практичні заняття, що передбачають обмін думками і поглядами учасників з приводу теми заняття, а також <i>проведення дискусій</i>, які розвивають мислення і формують переконання, що дає можливість застосувати теоретичні знання під час практичного розв'язування проблемних ситуацій.</p>
<p>Необхідне обладнання</p>	<p>Вивчення курсу базується на використанні загально вживаних програм і операційних систем. Курс викладатиметься з використанням електронної системи навчання Університету, базованій на платформі MOODLE</p>
<p>Критерії оцінювання (окремо для кожного виду навчальної діяльності)</p>	<p>Оцінювання проводиться за 100-бальною шкалою. Бали нараховуються за наступним співвідношенням:</p> <p>Діяльність, яка оцінюється у 6-му семестрі і відповідна їй кількість балів: 8 тем на вибір студента</p> <p>Робота на практичних заняттях:</p> <p>Виступ на практичному занятті оцінюється у 12 балів (у разі виступу на всіх практичних 12*8 практичних = 96 балів)</p> <p>Розміщення матеріалу на платформі MOODLE:</p> <p>Підготовлені на практичні заняття виступи можна розміщувати у системі MOODLE і набирати додаткові бали:</p> <p>завдання на практичне заняття оцінюється у 4 бали (у разі розміщення всіх завдань: 4*8 завдань = 32 бали);</p> <p>завдання для самостійної роботи оцінюється у 5 балів (у разі розміщення всіх завдань: 5*8 завдань = 40 балів)</p> <p>Модульний контроль:</p> <p>Пройдення модульного тесту є добровільним і залежить від кількості балів, набраних на практичних заняттях і у системі MOODLE. Бали набиратимуться у такий спосіб: 5 балів за кожне правильне питання з 5-ти (5 спроб проходження тесту і найкращий бал – результуючий (5*5 питань = 25 балів))</p> <p>Семестровий контроль:</p> <p>Пройдення семестрового контролю за бажанням у вигляді написання реферату на тему “Пройдення вільного часу в Інтернеті”. Обсяг реферату 5 сторінок (без врахування титульної). Максимально можлива оцінка за реферат 51 бал.</p> <p>Разом максимально можлива оцінка за залік 100 балів, мінімально необхідна оцінка – 51 бал.</p> <p>Письмові роботи: Очікується, що студенти виконають декілька видів письмових робіт (есе, реферат). Академічна доброчесність: Очікується, що роботи студентів будуть їх оригінальними дослідженнями чи міркуваннями. Відсутність посилань на використані джерела, фабрикавання джерел, списування, втручання в роботу інших студентів становлять, але не обмежують, приклади можливої академічної недоброчесності. Виявлення</p>

	<p>ознак академічної недоброчесності в письмовій роботі студента є підставою для її незарахування викладачем, незалежно від масштабів плагіату чи обману. Відвідання занять є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і практичні заняття курсу. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. У будь-якому випадку студенти зобов'язані дотримуватися усіх строків визначених для виконання усіх видів письмових робіт, передбачених курсом.</p> <p>Література. Уся література, яку студенти не зможуть знайти самостійно, буде надана викладачем виключно в освітніх цілях без права її передачі третім особам. Студенти заохочуються до використання також й іншої літератури та джерел, яких немає серед рекомендованих.</p> <p>Політика виставлення балів. Враховуються бали набрані на поточному тестуванні, самостійній роботі та бали підсумкового тестування. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність студента під час практичного заняття; недопустимість пропусків та запізнь на заняття; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін.</p> <p>Жодні форми порушення академічної доброчесності ТОЛЕРУЮТЬСЯ. НЕ</p>
<p>Питання до заліку</p>	<p><i>Орієнтовний перелік описових питань для формування залікових тестів:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Загальне поняття «віртуальне дозвілля» та його характерні риси. 2. Основні завдання віртуального дозвілля як підсистеми соціокультурної діяльності. 3. Методи віртуальної діяльності в сфері культури. 4. Історія розвитку віртуального дозвілля. 5. Місце та роль віртуального дозвілля в соціокультурній сфері. 6. Структура віртуального дозвіллевого середовища. 7. Фактори віртуально-дозвіллевого макросередовища. 8. Фактори віртуально-дозвіллевого мікросередовища. 9. Модель поведінки споживачавіртуально-довзіллевіх послуг. 10. Особливості віртуального споживчого сприйняття. 11. Специфіка використання віртуальних методів просування дозвілля організаціями соціокультурної сфери. 12. Зміст поняття «дослідження віртуального дозвілля», його мета та завдання. 13. Об'єкти досліджень віртуального дозвілля. 14. Основні напрями віртуально-дозвіллевих досліджень. 15. Класифікація віртуально-дозвіллевих досліджень, їх основні види. 16. Система віртуально-дозвіллевої інформації, види віртуально-дозвіллевої інформації. 17. Особливості розвитку віртуального дозвілля у сучасному світі. 18. Трансформація мети дозвіллевої діяльності в умовах цифрової революції. 19. Зміна інноваційної системи сучасного дозвілля в контексті його віртуалізації. 20. Специфіка конкуренції брендів віртуального дозвілля в

	<p>інформаційному просторі.</p> <ol style="list-style-type: none"> 21. Прийняття рішень клієнтами про вибір віртуально-дозвілдової послуги на основі використання соцмереж. 22. Нові цифрові технології та дозвілля. 23. Формування нового типу клієнта у сучасному дозвілловому середовищі. 24. Взаємодія онлайн-дозвілля «нової хвилі» з класичним офлайн-дозвіллям. 25. Зміна типу інформованості клієнтів у сучасному віртуальному дозвіллі. 26. Особливості пропаганди та антипропаганди брендів віртуального дозвілля в інформатизованому маркетинговому середовищі. 27. Підходи до залучення молоді у сучасному маркетингу віртуального дозвілля. 28. Специфіка дозвілля для «користувачів Інтернету». 29. Вплив цифрових інновацій на розвиток дозвілдової сфери молоді. 30. Зміна підходів до сегментації ринків у цифровому дозвіллі. 31. Позиціонування та коди бренду у сучасному віртуальному дозвіллі. 32. Особливості продажів та комерційної діяльності у цифровому дозвіллі. 33. Проблеми інтеграції традиційного та віртуального дозвілля. 34. Моделі поведінки користувача у віртуальному дозвіллі. 35. Чинники, що впливають на віртуальну дозвіллову поведінку. 36. Роль знань та пропаганди у сучасному цифровому дозвіллі. 37. Зміни споживчої поведінки у цифровому дозвіллі. 38. Методи підвищення безпеки віртуального дозвілля. 39. Методи оцінки результативності віртуального дозвілля. 40. «Цифрова антропологія» та проблеми розуміння клієнтів. 41. Формування характеристик брендів, орієнтованих віртуальне дозвілля. 42. Моделі людини, що використовуються у теорії віртуального дозвілля. 43. Вплив мобільних додатків на взаємодію у цифровому дозвіллі. 44. Соціальна система керування віртуальним дозвіллям. 45. Поняття гейміфікації та її використання у дозвілловій діяльності. <p>У разі набору студентом прийнятної кількості балів залік виставляється за поточною успішністю.</p>
Опитування	Анкету-оцінку з метою оцінювання якості курсу буде надано по завершенню курсу.

СХЕМА КУРСУ
Схема курсу «Кризовий менеджмент в культурі»

Тиждень семестру. / години	Тема, план, короткі тези	Форма діяльності (заняття) (лекція, самостійна, дискусія, групова робота)	Література, ресурси в Інтернеті	Завдання, год	Термін виконання
1/2 год.	Тема 1. Поняття та зміст віртуального дозвілля 1.1. Дозвілля: історія та сучасність. 1.2. Проблема реальності віртуальності: реальність, віртуальність чи ерзац реальності. 1.3. Подивитися на весь світ «очима» смартфона: завжди онлайн.	лекція	Інтернет-джерела: 26-29	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиж.
2/2 год.	Тема 1. Поняття та зміст віртуального дозвілля	практ. заняття	Література: 2, 3, 6, 8	Есе, усне повідомлення, конспект лекцій, доповідь на практичному занятті	1 тиж
3/2 год.	Тема 2. Всесвіт комп'ютерних ігор 2.1. Значення терміну «комп'ютерна гра», класифікація комп'ютерних ігор. 2.2. Історія створення комп'ютерних ігор, їх розвиток на сучасному етапі. 2.3. Комп'ютерна гра як мистецька форма. 2.4. Новий молодіжний клас – «геймери». 2.5. Кіберспорт та професійні гравці.	лекція	Інтернет-джерела: 26-29	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиж
4/2 год.	Тема 2. Всесвіт комп'ютерних ігор	практ. заняття	Література: 1,4, 5, 7	Есе, усне повідомлення, конспект лекцій, доповідь на практичному занятті	1 тиж
5/2 год.	Тема 3. Соціальні мережі та месенджери 3.1. Поняття «соціальні мережі» та «месенджери», історія їх розвитку. 3.2. Концепція проєктно-проблемного підходу управління часом дозвілля у соціальних мережах. 3.3. Методика аналізу та оцінка часу дозвілля в соціальних мережах. 3.4. Проблеми та рекомендації з управління часом, проведеним у соціальних мережах, на основі використання програм і проєктів.	лекція	Інтернет-джерела: 26-29	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиж

6/2 год.	Тема 3. Соціальні мережі та месенджери	практ. заняття	Література: 5, 8, 11, 13,	Есе, усне повідомлення, конспект лекцій, доповідь на практичному занятті	1 тиждень
7/2 год.	Тема 4. Служби та сайти знайомств: за і проти 4.1. Історія розвитку служб знайомств 4.2. Сайти знайомств: чи можна знайти свою «половинку» в Інтернеті? 4.3. Знайомства у соціальних мережах: переваги та ризики. 4.4. Хочу бути своїм ідеалом: чи Інтернет мені в цьому допоможе? 4.5. «Благословенний» і очікуваний лайк як ерзац віртуальної «психотерапії».	лекція	Інтернет-джерела: 26-29	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиждень
8/2 год.	Тема 4. Служби та сайти знайомств: за і проти	практ. заняття	Література: 2, 4, 6, 16, 17	Есе, усне повідомлення, конспект лекцій, доповідь на практичному занятті	1 тиждень
9/2 год.	Тема 5. Віртуальні подорожі та івенти 5.1. Загальне поняття віртуальних подорожей та історія їх розвитку. 5.2. Поняття івенту та віртуального івенту. 5.3. Екстремальні подорожі на зворотній бік місяця: сірий і чорний сегменти Інтернету (darknet). 5.4. Гра у «Синього кита».	лекція	Інтернет-джерела: 26-29	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиждень
10/2 год.	Тема 5. Віртуальні подорожі та івенти	практ. заняття	Література: 2, 4, 6, 8, 9	Есе, усне повідомлення, конспект лекцій, доповідь на практичному занятті	1 тиждень
11/2 год.	Тема 6. Віртуальне мистецтво та творчість: sasgum та rprofanum 5.1. Історія виникнення віртуального мистецтва. 5.2. Оцифрування творів мистецтва та віртуальні музеї 5.3. Сайти інтимного змісту та віртуальний адюльтер. 5.4. «Відверта» стрімінгова діяльність та «відверте» спілкування у месенджерах, їх поширення, мета та наслідки.	лекція	Інтернет-джерела: 26-29	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиждень
12/2 год.	Тема 6. Віртуальне мистецтво та творчість: sasgum та rprofanum	практ. заняття	Література: 4, 5, 7, 12, 21	Есе, усне повідомлення, конспект лекцій, доповідь на практичному занятті	1 тиждень

13/2 год.	Тема 7. Проблема комп'ютерних узалежнень та їх подолання 7.1. Комп'ютерні узалежнення: поняття та класифікація. 7.2. Психофізіологічні механізми узалежнень від інтерфейса. 7.3. Подолання комп'ютерних узалежнень. 7.4. Віртуальна медицина та психотерапія.	лекція	Інтернет-джерела: 46-49	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиж
14/2 год.	Тема 7. Проблема комп'ютерних узалежнень та їх подолання	практ. заняття	Література: 3, 4, 6, 8, 9	Есе, усне повідомлення, конспект лекцій, доповідь на практичному занятті	1 тиж
15/2 год.	Тема 8. Чи живе Бог в Інтернеті? Штучний інтелект (ШІ) і людина 8.1. Поняття та «історія» розвитку штучного інтелекту. 8.2. Вплив штучного інтелекту на економіку. 8.3. «Географія» розвитку штучного інтелекту. 8.4. Розвиток штучного інтелекту в Україні. 8.5. Виклики та ризики використання штучного інтелекту. 8.6. Проблема регулювання розвитку та використання штучного інтелекту.	лекція	Інтернет-джерела: 46-49 Література: 1, 2, 5, 6, 7	Представлення обґрунтування проблемних питань: аналіз, доказ /2 год	1 тиж
16/2 год.	Представлення власної позиції щодо сприйняття віртуального дозвілля, його позитивних та негативних сторін	практ. заняття	Інтернет-джерела: 26-29 Література 6 1-25	Опитування	залік