



ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1. Код: ФП ІІ.3.5

2. Назва: Віртуальна культура

3. Тип: обов'язковий

4. Рівень вищої освіти: бакалаврський

5. Рік навчання, коли пропонується дисципліна: третій рік навчання

6. Семестр, коли вивчається дисципліна: V

7. Кількість встановлених кредитів ЄКТС: 6

8. Прізвище, ініціали лектора/лекторів, науковий ступінь, посада: Мельничук Максим Святославович, кандидат філософських наук, доцент.

9. Результати навчання: після вивчення дисципліни студент повинен бути здатним:

- Визначати способи, наслідки та перспективи віртуалізації культури як явища сьогодення;
- Аналізувати роль та місце віртуальної культури у духовному житті людства та її вплив на формування особливостей національних та світових культур в ракурсі викликів сучасності.

10. Форми організації занять: лекційні заняття, самостійна робота, практична підготовка, відвідування заходів популяризації віртуалізації культури.

11. Дисципліни, що передують вивченню зазначеної дисципліни: культурологія, міфологія, історія філософії, світова культура, релігієзнавство;

Дисципліни, що вивчаються супутньо із зазначеною дисципліною (за необхідності): , філософія, естетика;

12. Зміст курсу 1. Віртуальна культура як явище сьогодення. 2. Відеогра в розрізі соціокультурного феномену.

3. Кіберія постмодерну. 4. Антропологія відеогра на тлі світу та України. 5. Гендер, стать, сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури.

13. Рекомендовані навчальні видання: (зазначити до 5 джерел)

1. Ісакова О. І. Віртуальна культура як феномен глобалізації: філософсько-культурологічне осмислення / О. І. Ісакова // Актуальні проблеми філософії та соціології: Науково-практичний журнал / Голов. ред. Д. В. Яковлев; відпов. секретар І. В. Шамша; Міністерство освіти і науки України; Національний університет "Одеська юридична академія". - Одеса, 2017. - Вип. 17. - С. 41-43.

2. Любивий Я. В. Глобальне інформаційне суспільство: синергетичні та віртуалістичні концепції розвитку [Текст] / Я. В. Любивий // Інформаційне суспільство у соціально-філософській ретроспективі та перспективі / В. В. Лях, В. С. Пазенок, Я. В. Любивий [та інш.]. — К.: ТОВ «XXI століття: діалог культур», 2019. — С. 281-357.

3. Сашук Г. М. Віртуалізація реальності як феномен культури сучасного інформаційного суспільства / Г. М. Сашук // S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe : електронний науково-практичний журнал / редкол.: Д. Маршалек-Кава (голов. ред.), Д. В. Яковлев (відп. ред.); НУ «ОЮА». – Одеса, 2019. – Вип. 10. – С. 22-20.

4. Степанова А. Н. Віртуальні процеси в сучасному суспільстві: соціально-філософський аналіз : автореф. дис. канд. філос. наук / А. Н. Степанова [Електронний ресурс]. – URL: <http://www.dissercat.com/content/virtualnye-protsessy-v-sovremennom-obshchestve-sotsialno-filosofskii-analiz>.

5. Melnychuk Maksym. Exegesis Of Cyberculture From The Perspective Of The Requirements Of The Tendencies Of The Neoreligiized Metamodern World. Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Випуск 2(92). Філософські науки. – Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2022 – С. 23-32

14. Заплановані види навчальної діяльності та методи викладання:

30 год. лекцій, 32 год. семінарських занять, 118 год. самостійної роботи. Разом – 180 год.

Методи: інтерактивні лекції, опрацювання першоджерел, практичні заняття, індивідуальні завдання, індивідуальні та групові науково-дослідні завдання, використання мультимедійних засобів.

15. Форми та критерії оцінювання:

Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою.

Підсумковий контроль (40 балів): модульний контроль на протяжі семестру.

Поточний контроль (60 балів): опитування.

Підсумковий контроль: залік в кінці V семестру.

Поточний контроль (100 балів): опитування.

16. Мова викладання: українська

Завідувач кафедри доктор філософських наук, професор, Наконечна О.П.



DESCRIPTION OF EDUCATIONAL DISCIPLINE

1. Code: ФП II.3.5

2. Title: Virtual Culture

3. Type: Required

4. Level of higher education: bachelor

5. Year of study, when the discipline is offered: the third year of study

6. Semester when studying the discipline: V

7. Number of established ECTS credits: 6

8. Surname, initials of the lecturer / lecturers, scientific degree, position: Melnychuk Maksym Sviatislavovich, candidate of philosophical sciences, associate professor.

9. Learning outcomes: after studying the discipline, the student must be able to:

- Identify the forms, methods and consequences of virtualization of culture as a phenomenon of today;
- To analyze the role and place of virtual culture in the spiritual life of mankind and its impact on the formation of features of national and world cultures in the perspective of modern challenges..

10. Forms of organization of classes: lectures, independent work, practical training, attending events to promote the virtualization of culture.

11. • Disciplines preceding the study of the specified discipline: cultural studies, mythology, history of philosophy, world culture, religious studies

• Disciplines studied in conjunction with the specified discipline (if necessary): philosophy, aesthetics;

12. Contents of the course 1. Virtual culture as a phenomenon of today. 2. Video game in terms of socio-cultural phenomenon. 3. Cyberia of the postmodern era. 4. Anthropology of video games against the background of the world and Ukraine. 5. Gender, gender, sexuality in the semantic context of virtual culture.

13. Recommended editions: (indicate up to 5 sources)

1. Isakova O. I. Virtual culture as a phenomenon of globalization: philosophical and cultural understanding / O. I. Isakova // Actual problems of philosophy and sociology: Scientific and practical journal / Head. ed. D. V. Yakovlev; answer secretary I. V. Shamsha; Ministry of Education and Science of Ukraine; Odesa Law Academy National University. - Odesa, 2017. - Vol. 17. - pp. 41-43.

2. Lyubivy Y. V. Global information society: synergistic and virtual development concepts [Text] / Ya. V. Lyubivy // Information society in socio-philosophical retrospect and perspective / V. V. Lyakh, V. S. Pazenok, Ya. V. Lyubivy [and etc.]. — K.: LLC "XXI Century: Dialogue of Cultures", 2019. - P. 281-357.

3. Sashchuk G. M. Virtualization of reality as a phenomenon of the culture of the modern information society / G. M. Sashchuk // S.P.A.C.E. Society, Politics, Administration in Central Europe: electronic scientific and practical journal / editors: D. Marshalek-Kava (chief editor), D. V. Yakovlev (sub-editor); NU "OYUA". – Odesa, 2019. – Issue 10. – P. 22-20.

4. Stepanova A.N. Virtual processes in modern society: socio-philosophical analysis: autoref. Diss. of Cand. Philos. Sciences / A. N. Stepanova [Electronic resource]. – URL: <http://www.dissercat.com/content/virtualnye-protsessy-v-sovremennom-obshchestve-sotsialno-filosofskii-analiz>.

5. Melnychuk Maksym. Exegesis Of Cyberculture From The Perspective Of The Requirements Of The Tendencies Of The Neoreligious Metamodern World. Bulletin of Ivan Franko State University. Issue 2(92). Philosophical sciences. – Zhytomyr: publishing house of Ivan Franko State University, 2022 – pp. 23-32

14. Planned types of educational activities and teaching methods:

30 hours lectures, 32 hours seminars, 118 hours. independent work. Together - 180 hours .

Methods: interactive lectures, primary sources processing, practical classes, individual tasks, individual and group research tasks, the use of multimedia tools.

15. Form and evaluation criteria:

The evaluation is carried out on a 100-point scale.

Final control (40 points): modular control during the semester.

Current control (60 points): poll.

Final control: **test** at the end of the semester.

Current control (100 points): poll.

16. Language of teaching: Ukrainian

Head of the department is Doctor of Philosophy, Professor, Nakonechna O.P.



Національний університет
водного господарства
та природокористування