Київський національний університет театру, кіно і телебачення
імені І. К. Карпенка-Карого

Факультет театрального мистецтва

Кафедра **Організації театральної справи імені І. Д. Безгіна**

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Проректор з науково-педагогічної та навчальної роботи
_____ Інга ЧХАТАРАШВІЛІ-ПЕТРАШ
« 31 » 08 2026 рік

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МИСТЕЦЬКІЙ ПРАКТИЦІ

рівень вищої освіти другий (магістерський)

галузь знань В – Культура, мистецтво та гуманітарні науки

спеціальність В6 – Перформативні мистецтва

спеціалізація В6.01 – Сценічне мистецтво

освітня програма Продюсерство в сценічному мистецтві

Київ – 2026

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Форма навчання	
	денна	
Характеристика навчальної дисципліни	***Вибіркова***	
Курс	**1-2**	
Семестр	**2**	**3**
Кількість кредитів -	3	3
Загальний обсяг годин -	90	90
Розподіл годин за видами аудиторних занять та самостійної роботи	Лекційні	
	-	-
	Семінарські	
	-	-
	Практичні	
	24	24
	Індивідуальні	
	-	-
	Лабораторні	
	-	-
	Самостійна робота	
	66	66
Вид підсумкового контролю	***залік***	***залік***

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни «Сучасні інформаційні технології в мистецькій практиці» є формування у здобувачів освіти комплексу знань щодо використання цифрових інструментів для стратегічного управління, креативного проектування та ефективної монетизації продуктів сценічного мистецтва в умовах глобальної цифровізації арт-ринку.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни є:

- вивчення концептуальних засад цифрової культури та тенденцій розвитку інформаційних технологій у театральній сфері;
- ознайомлення з правовими та етичними аспектами використання штучного інтелекту та захисту авторських прав у цифровому середовищі;
- розуміння принципів роботи імерсивних технологій (VR/AR/MR) та впливу на глядацький досвід;
- опанування сучасних методологій управління командами та професійного програмного забезпечення для управління завданнями ;
- набуття навичок використання штучного інтелекту для автоматизації рутинних продюсерських задач;
- вивчення технічних можливостей мультимедійної сценографії (відеомапінг, інтерактивний звук) для коректної постановки ТЗ технічним фахівцям.
- формування вміння розробляти комплексні цифрові стратегії виходу мистецького продукту на ринок.

- дослідження інноваційних фінансових моделей, зокрема використання блокчейн-технологій та NFT для залучення інвестицій та дистрибуції контенту.

Очікувані результати навчання (РН) за дисципліною:

ПРН13. Використовувати можливості сучасних інформаційних і цифрових технологій в процесі реалізації художньої ідеї та осмислення творчого результату, популяризації українського й зарубіжного сценічного мистецтва.

3. Структура навчальної дисципліни

Назви тем	Розподіл годин між видами робіт													
	денна форма							заочна форма						
	усього	у тому числі						усього	у тому числі					
		лекції	семінари	практичні	лабораторні	індивідуальні	сам. робота		лекції	семінари	практичні	лабораторні	індивідуальні	сам. робота
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 курс / 2 семестр:														
Тема 1. Значення сучасних інформаційних технологій. Цифрова культура та інформаційне суспільство	**16**	-	-	4	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-
Тема 2. Хмарні технології та безпека даних.	**28**	-	-	8	-	-	20	-	-	-	-	-	-	-
Тема 3. Технічні стандарти медіа-контенту	**16**	-	-	4	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-
Тема 4. VR, AR та MR у сценічному мистецтві. Мультимедійна сценографія та відеомапінг	**16**	-	-	4	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-
Тема 5. Інноваційні світлові та звукові технології	**14**	-	-	4	-	-	10	-	-	-	-	-	-	-
Разом	**90**	-	-	**24**	-	-	**66**	-	-	-	-	-	-	-
2 курс / 3 семестр:														
Тема 6. Управління проєктами та завданнями	**16**	-	-	**4**	-	-	**12**	-	-	-	-	-	-	-
Тема 7. Інформаційні фінансові технології та	**14**	-	-	**4**	-	-	**10**	-	-	-	-	-	-	-

автоматизація бюджетування.														
Тема 8. CRM-системи та аналітика аудиторії.	**14**	-	-	**4**	-	-	**10**	-	-	-	-	-	-	-
Тема 9. Digital-маркетинг для продюсера.	**16**	-	-	**4**	-	-	**12**	-	-	-	-	-	-	-
Тема 10. Штучний інтелект у креативних індустріях.	**30**	-	-	**8**	-	-	**22**	-	-	-	-	-	-	-
Разом	**90**	-	-	**24**	-	-	**66**	-	-	-	-	-	-	-
УСЬОГО	**180**	-	-	**48**	-	-	**132**	-	-	-	-	-	-	-

4. Програма навчальної дисципліни

Тема 1. Значення сучасних інформаційних технологій. Цифрова культура та інформаційне суспільство

Поняття Digital Humanities та цифрова трансформація мистецтва. Глобальні тренди цифровізації культурного сектору. Роль продюсера як технологічного архітектора проєкту. Етика взаємодії людини та технологій. Вплив алгоритмів на формування репертуарної політики та споживання культурного продукту.

Ключові слова: цифрова культура, Digital Humanities, інформаційне суспільство, цифрова трансформація, продюсер-медіатор, етика технологій.

Рекомендована література: 4, 6, 10, 12, 13, 21, 22, 25, 30

Тема 2. Хмарні технології та безпека даних

Принципи роботи хмарних сервісів (Cloud Computing). Організація віртуального офісу театральної компанії. Спільна робота з документами в екосистемах Google Workspace, iCloud, Dropbox тощо. Основи кібербезпеки. Захист персональних даних глядачів та конфіденційної інформації проєкту.

Ключові слова: хмарні сервіси, віртуальний офіс, кібербезпека, спільний доступ, захист даних, синхронізація.

Рекомендована література: 3, 14, 25, 30, 32

Тема 3. Технічні стандарти медіа-контенту

Основи роботи з цифровим контентом. Растрова та векторна графіка, формати аудіо та відео. Поняття роздільної здатності, кодеків та контейнерів. Протоколи передачі даних у сценічному просторі. Взаємодія продюсера з технічними службами.

Ключові слова: цифрові формати, відеокодеки, роздільна здатність, технічне завдання.

Рекомендована література: 8, 18, 19, 24

Тема 4. VR, AR та MR у сценічному мистецтві. Мультимедійна сценографія та відеомапінг

Визначення та відмінності віртуальної, доповненої та змішаної реальності. Кейси використання VR-окулярів у виставах. AR як інструмент додаткової вартості (інтерактивні афіші, програмки). Створення імерсивного досвіду для глядача. Технічні вимоги до реалізації XR-проєктів. Еволюція візуальних технологій у театрі. Проєкційні системи та типи екранів. Програмне забезпечення для керування медіа-контентом (QLab, Resolume Arena). Економічна ефективність використання цифрових декорацій замість фізичних.

Ключові слова: імерсивність, VR (віртуальна реальність), AR (доповнена реальність), метавсесвіт, XR-технології, глядацький досвід. відеомапінг, медіасервер, проєкційна технологія, цифрова сценографія, відеоконтент, візуалізація
Рекомендована література: 8, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 27

Тема 5. Інноваційні світлові та звукові технології
Інтелектуальні системи освітлення та автоматизація світлових партитур. Поняття імерсивного звуку та бінаурального аудіо. Використання датчиків руху та сенсорів для створення інтерактивного зв'язку між актором і простором. Системи живого оброблення звуку.
Ключові слова: саунд-дизайн, просторовий звук, інтерактивні системи, сенсори, автоматизація сцени, звуковий ландшафт.
Рекомендована література: 8, 26, 27

Тема 6. Управління проєктами та завданнями
Гнучкі методології управління в креативному секторі. Agile, Scrum, Kanban та інші методології. Робота в професійних системах Notion, Trello, Asana тощо. Побудова життєвого циклу мистецького проєкту. Автоматизація внутрішніх комунікацій команди.
Ключові слова: Agile, Scrum, Kanban-дошка, Notion, життєвий цикл проєкту.
Рекомендована література: 7, 14, 16, 28, 29, 30

Тема 7. Інформаційні фінансові технології та автоматизація бюджетування.
Цифрові інструменти бюджетування. Використання динамічних таблиць для фінансового контролю. Платформи для краудфандингу та залучення інвестицій. Електронний документообіг та системи цифрового підпису.
Ключові слова: бюджетування, краудфандинг, фінансовий моніторинг, е-документообіг, фандрейзинг.
Рекомендована література: 31, 32, 33

Тема 8. CRM-системи та аналітика аудиторії.
Збір та аналіз великих даних (Big Data) у сфері культури. Впровадження CRM-систем для взаємодії з глядачем. Алгоритми роботи квиткових операторів. Сегментація бази даних, аналіз відвідуваності та прогнозування попиту.
Ключові слова: CRM, Big Data, сегментація аудиторії, лояльність, аналітика продажів.
Рекомендована література: 1, 3, 9

Тема 9. Digital-маркетинг для продюсера.
Стратегія присутності мистецького бренду в мережі. SMM-технології, контент-маркетинг та робота з інфлюенсерами. Налаштування таргетованої реклами (Meta Ads, Google Ads). SEO-оптимізація сайтів культурних інституцій.
Ключові слова: Digital-маркетинг, SMM, таргет, контент-стратегія, лідери думок, воронка продажів.
Рекомендована література: 1, 2, 9

Тема 10. Штучний інтелект у креативних індустріях.
Генеративні моделі ШІ для продюсера. Автоматизація створення креативних компонентів. Етика та авторське право при використанні контенту, створеного ШІ.

Ключові слова: штучний інтелект (ШІ), нейромережі, генеративний контент, автоматизація, prompt-engineering.

Рекомендована література: 5, 11, 23

5. Методи навчання

У процесі вивчення навчальної дисципліни використовуються наступні методи навчання: словесні методи (розповідь, лекція, бесіда, дискусія, пояснення), наочні методи (ілюстрація, демонстрація), методи формування практичних умінь та навичок (виконання практичних завдань, розробка схем, таблиць, складання опорних конспектів, складання словника понять), інтерактивні методи навчання (кейс-метод, інтелект-карта)

6. Завдання для самостійної роботи та критерії оцінювання

Тема	Завдання	Форма подання	Максимальна кількість балів
Тема 1. Значення сучасних інформаційних технологій. Цифрова культура та інформаційне суспільство	Провести аудит цифрової присутності (Digital Presence Audit) обраного українського або європейського театру/фестивалю.	Аналітична довідка (есе) у форматі word/pdf/	20
Тема 2. Хмарні технології та безпека даних	Спроєктувати архітектуру віртуального офісу для нової театральної компанії.	Презентація у форматі PDF або аналогічний інструмент	20
Тема 4. VR, AR та MR у сценічному мистецтві. Мультимедійна сценографія та відеомапінг	Розробити концепцію інтеграції доповненої реальності (AR) у маркетингові матеріали або сценографію вистави	Презентація у форматі PDF або аналогічний інструмент	20
Тема 5. Інноваційні світлові та звукові технології	Дослідження кейсів використання імерсивного звуку або інтерактивного освітлення.	Презентація у форматі PDF або аналогічний інструмент	20
Тема 6. Управління проєктами та завданнями	Створити робочий простір проєкту вистави у інформаційній системі управління проєктами/ завданнями	Посилання на інструмент, де виконано завдання	20
Тема 7. Інформаційні фінансові технології та автоматизація бюджетування	Підготовка краудфандингової кампанії для незалежного арт-проєкту	Чернетка кампанії (текст та фінансова таблиця). Використання інструментарію на власний розсуд.	20

Тема 8. CRM-системи та аналітика аудиторії	Сегментація цільової аудиторії та розробка програми лояльності.	У формі презентації за використання інструментарію на власний розсуд.	20
Тема 9. Digital-маркетинг для продюсера	Розробка контент-плану та плану продажів строком на 1 місяць до прем'єри та 1 місяць після прем'єри.	У формі презентації за використання інструментарію на власний розсуд.	20
Тема 10. Штучний інтелект у креативних індустріях	Створення матеріалів для вистави за використанням штучного інтелекту (грантові заявки, створення нового проєкту, візуальні рішення тощо)	У формі презентації за використання інструментарію на власний розсуд.	20

Критерії оцінювання самостійної роботи:

Критерії оцінювання	Кількість балів
Здобувач повноцінно виконав завдання, вичерпно та грамотно оформив роботу, використовував актуальну інформацію та практичні випадки під час самостійної роботи; проявив творчий підхід до вирішення завдання, логіка чітко сприймається; влучно та доцільно використовує термінологію. Помилки відсутні.	19-20
Здобувач виконав завдання, однак допускає неточності при оформленні та вирішенні завдань самостійного опрацювання; Логіка у виконаних завдань присутня, рішення правильні, але бракує глибини або оригінальності.	14-18
Здобувач розуміє суть завдання, користується базовою термінологією з теми, допускає помилки чи грубі неточності в деталях; здобувачу складно дотримуватися логічної структури у виконанні завдань.	9-13
Здобувач не володіє матеріалом на базовому рівні, складно відтворити отримані опрацьовані знання; під час виконання завдання допускає істотні помилки; відповідь неструктурована;	1-8
Здобувач не виконав завдання для самостійного опрацювання	0

7. Форми проведення контролю та критерії оцінювання

Оцінювання рівня знань здобувачів включає поточний і підсумковий контроль. Поточний контроль має на меті оцінити роботу здобувачів за всіма видами аудиторної роботи та відображає поточні навчальні досягнення здобувачів в освоєнні програмного матеріалу дисципліни. Підсумковий (семестровий) контроль є інтегрованою оцінкою засвоєння знань здобувачів у вигляді семестрового заліку.

При викладанні дисципліни використовуються такі методи контролю:

- поточний контроль здійснюється під час проведення практичних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача до виконання конкретної роботи. Його інструментами є опитування, виступи на практичних заняттях, дискусії, обговорення виконаних завдань.
- підсумковий контроль проводиться з метою оцінювання підсумкових результатів навчання і оформлений семестровим контролем у формі заліку.

Критерії оцінювання при поточному контролі:

Види роботи	Кількість балів
Участь в дискусіях, обговореннях, виступах, демонстрація розуміння теоретичного матеріалу.	4

Підсумковий (семестровий) контроль - залік

8. Розподіл балів, які отримують студенти

1 курс / 2 семестр:

За результатами поточного контролю та самостійна роботи					Сума балів
Т 1	Т 2	Т 3	Т 4	Т 5	
20	20	20	20	20	100

2 курс / 3 семестр:

За результатами поточного контролю та самостійна роботи						Сума балів
Т 6	Т 7	Т 8	Т 9	Т 10	Т 11	
20	20	20	20	20	20	100

Шкала відповідності оцінок

Оцінка за стобальною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	Значення оцінки	Рівень компетентності
90 – 100	**A**	**Відмінно** – відмінний рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу з можливими незначними недоліками	Високий (творчий)
82 – 89	**B**	**Дуже добре** – достатньо високий рівень знань (умінь) в межах обов'язкового матеріалу без суттєвих (грубих) помилок	Достатній (конструктивно-варіативний)
74 – 81	**C**	**Добре** – в цілому добрий рівень знань (умінь) з незначною кількістю помилок	
64 – 73	**D**	**Задовільно** – посередній рівень знань (умінь) із значною кількістю недоліків, достатній для подальшого навчання або професійної діяльності	Середній (репродуктивний)
60 – 63	**E**	**Достатньо** – мінімально можливий допустимий рівень знань (умінь)	

35 – 59	**FX**	**Незадовільно з можливістю повторного складання** – незадовільний рівень знань, з можливістю повторного перескладання за умови належного самостійного доопрацювання	Низький (рецептивно-продуктивний)
0 – 34	**F**	**Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням курсу** – досить низький рівень знань (умінь), що вимагає повторного вивчення дисципліни	

9. Рекомендована література

1. Балабанова Л.В., Холод В.В., Балабанова І.В. Маркетинг підприємства. Навч. посіб.– К.: Центр учбової літератури, 2012. 612 с. – Режим доступу: http://moodle.nati.org.ua/pluginfile.php/12748/mod_resource/content/1/market_balabanova%20%281%29.pdf
2. Котлер Ф. Маркетинг від А до Я. К.: Альпіна Паблішер Україна, 2021. 252 с.
3. Литвин, А.Л., Миленький, В.М., Баришнікова, В.В. Роль цифрових платформ у розширенні глобальних ринків для нових економічних моделей. Здобутки економіки: перспективи та інновації. 2025. Вип. 15. – Режим доступу: https://doi.org/10.5281/zenodo.14926249
4. Миленький В., Шостакович В. Вплив цифрових технологій на розвиток українського мистецтва в контексті глобалізації. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2025. Вип. 88. С. 58-65. – Режим доступу: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/88_2025/part_2/11.pdf
5. Миленький Владислав, Терешкун Анна, Якакокова Катерина. Дослідження ролі штучного інтелекту у створенні нових форм візуального мистецтва. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2025. Вип. 85. с. 110-118. – Режим доступу: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/85_2025/part_2/19.pdf
6. Столярчук Н., Жигло В., Миленький В. Аналіз впливу інноваційних технологій на сучасні мистецькі практики в українській культурі. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2025. Вип. 87. - С. 86-94. – Режим доступу: https://aphn-journal.in.ua/archive/87_2025/part_3/15.pdf
7. Сукачова, С. М., Руденко, А. В., Миленький, В. М. (2025). Управління змінами в умовах упровадження інноваційних підходів у менеджменті. Актуальні питання економічних наук, (9). – Режим доступу: https://doi.org/10.5281/zenodo.14967690
8. Кеян Лян, Вікторія Мулкохайнен, Владислав Миленький. Використання цифрових інструментів у створенні інтерактивного мистецтва. Актуальні проблеми гуманітарних

наук. Серія: Мистецтвознавство. 2025. Вип.86, том 2. с. 108-115. – Режим доступу: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/86_2025/part_2/19.pdf
9. Ковшова І. О. Маркетинговий менеджмент: теорія, методологія, практика: монографія. Видавництво ФОП Вишемирський В. С., 2018. 516 с.
10. Ворожейкін, Є. П. (2022). Цифрові гуманітарні науки та культурологія: можливості взаємодії. Питання культурології, (40), 139–148. – Режим доступу: https://doi.org/10.31866/2410-1311.40.2022.269368
11. Совгира, Т. (2021). Проблеми впровадження цифрових технологій («штучного інтелекту») у процесі створення роботизованого сценічного образу. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво, 4(1), 55–64. – Режим доступу: https://doi.org/10.31866/2616-759X.4.1.2021.234237
12. Антощук В. П. Інноваційна діяльність культурно мистецьких інституцій як чинник модернізації соціокультурного простору України на початку XXI ст. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2025. № 2. С. 81–88. - Режим доступу: https://doi.org/10.32461/2226-3209.2.2025.338908
13. Berry, David M. "The computational turn: Thinking about the digital humanities." Culture machine 12 (2011). - Режим доступу: https://people.cs.vt.edu/~kafura/CS6604/Papers/Digital-Humanities.pdf
14. Kobushko Я. В., & Manzhola Б. В. (2023). The Role of Digital Transformation in Management Optimization Organizations. Problems of Modern Transformations. Series: Economics and Management, (10). – Режим доступу: https://doi.org/10.54929/2786-5738-2023-10-04-08
15. Совгира, Т., Кузнєцова, В., Шмегельська, Ю. (2024). Віртуальна та доповнена реальність у сценічних практиках: комплексне дослідження технологічного досвіду. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво, 7(2), С. 181–190. https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314160
16. Кабанець, О., Малоока, Л., Дарованець, О. (2024). Проєктний менеджмент у сучасних театральних VR-практиках. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво, 7(2), С. 144–154. – Режим доступу: https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314154
17. Ландяк, О. (2021). Специфіка втілення арт-практик змішаної реальності в новому медійному мистецтві. Молодий вчений, 2 (90), С. 104-108. – Режим доступу: https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-2-90-20
18. Волинець В. О. Віртуальна, доповнена і змішана реальність: сутність понять та специфіка відповідних.комп'ютерних систем. Питання 153 культурології. 2021. Вип. 37. С. 231–243. – Режим доступу: https://doi.org/10.31866/2410 1311.37.2021.237322
19. Гоцалюк А., Михайлова Р. Новітні інформаційно-цифрові технології в дизайні сучасного сценічного простору. Актуальні питання гуманітарних наук. 2023. Вип. 65, т. 1. С. 91–96. – Режим доступу: https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-1-14
20. Губернатор О. І. Імерсивні культурні практики як феномен метамодернізму : дис. … д-ра філософії : 034 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2023. 194 с.
21. Дерман Л. М., Кобилинська М. Ю. Театральне мистецтво як засіб соціокультурної комунікації в епоху цифрових технологій. Гуманітарний корпус. 2021. Вип. 37, т. 1. С. 33–36.
22. Матвєєва К., Гуменюк Т. Цифровізація в театральній культурі. ΛΌГОΣ. 2021. С. 301–303. – Режим доступу: https://doi.org/10.36074/logos-10.09.2021.92
23. Никоненко Р., Совгира Т., Браїлко І., Забора В. Проблема авторства в алгоритмічних практиках написання сценарію для театральної вистави. Вісник Київського національного

університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво. 2024. Т. 7, № 2. С. 169–180. – Режим доступу: https://doi.org/10.31866/2616-759X.7.2.2024.314157

24. Совгира Т., Забора В., Яковенко І., Погуляй О. Принципи організації кінетичного відеомепінгу в сценічному просторі: вітчизняний досвід. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво. 2022. Т. 5, № 1. С. 62–70. – Режим доступу: https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.1.2022.255234
25. Хвостова Т. В. Сучасний театр в умовах розвитку інтернет-простору: дис. … д-ра філософії : 034 / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ, 2025. – Режим доступу: https://knukim.edu.ua/wp-content/uploads/2025/08/DYSERTACZIYA-HVOSTOVA_compressed.pdf
26. Яндола, О. К. Інтерактивні елементи в експериментальних постановках. Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. - Режим доступу: https://ir.knutkt.edu.ua/bitstream/handle/123456789/999/%D0%AF%D0%BD%D0%B4%D0%BE%D0%BB%D0%B0%20%D0%9E%D0%9A.pdf?sequence=1&isAllowed=y
27. Кравченко А. Інтерактивність та перформативність віртуальної комунікації в театральних та кінопросторах культури. Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. 2025. - Режим доступу: https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5836/319162-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-746924-1-10-20250203.pdf?sequence=1&isAllowed=y
28. Тревого , С., Березький , О. ГНУЧКІ МЕТОДОЛОГІЇ В УПРАВЛІННІ ІТ ПРОЄКТАМИ: АНАЛІЗ ТА ПЕРСПЕКТИВИ. Матеріали конференцій МЦНД, (09.05.2025; Житомир, Україна), 2025. С. 154–155. – Режим доступу: https://doi.org/10.62731/mcnd-09.05.2025.004
29. Людмила, Ч. . ПРОЄКТНИЙ МЕНЕДЖМЕНТ В СФЕРІ КУЛЬТУРИ: РЕГІОНАЛЬНИЙ АСПЕКТ. Розумовські зустрічі, 2025. 218(12), С. 113–118. – Режим доступу: https://doi.org/10.5281/zenodo.17060960
30. Лук'яненко, О., Кравченко, Л. Диджиталізація та цифрові інструменти у підготовці культурологів та менеджерів культури в іноземних вищих навчальних закладах. Ukrainian Professional Education, (18), 2025. С. 9–19. – Режим доступу: https://doi.org/10.33989/2519-8254.2025.18.347614
31. Теслюк, С., Матвійчук, Н., Демчук, Н. Краудфандинг як сучасний спосіб фінансування: проблеми та перспективи його розвитку в україні. Економіка та суспільство, 2022. (37). – Режим доступу: https://doi.org/10.32782/2524-0072/2022-37-16
32. Прокопець, Л. В., Сторцун, К. М., Чуса, Г. І. Електронний документообіг в Україні. Економіка та держава, 2021. (5), С. 87-91. – Режим доступу: http://www.economy.in.ua/pdf/5_2021/17.pdf
33. Редько, Н., Амеліна, Н. . CROWDFUNDING AS A BUSINESS PROJECT DEVELOPMENT TOOL. SWorldJournal, 2023. 2 (18-02), С. 115–120. – Режим доступу: https://doi.org/10.30888/2663-5712.2023-18-02-050

10. Інформаційні ресурси

1. Notion Academy — notion.so/help/guides
2. QLab Training— figure53.com/docs
3. Resolume Arena Tutorials — resolume.com/training
4. Український культурний фонд — ucf.in.ua
5. ChatGPT (OpenAI) Guide for Educators — openai.com/blog/teaching-with-ai