

- Technical challenges: The complexities of virtual reality technology present challenges in terms of accessibility, affordability, and the technical skills required for both artists and consumers.
- Isolation concerns: the immersive nature of virtual reality experiences can lead to a sense of isolation, raising questions about the impact on real-world social interactions.
- Ethical considerations: as virtual reality becomes more advanced, ethical concerns related to privacy, content moderation, and the potential for addiction come to the forefront.

In conclusion, the integration of virtual reality into the realm of art brings forth a realm of limitless possibilities, enabling artists to transcend traditional boundaries and engage audiences in unprecedented ways. As we navigate the ever-expanding landscape of virtual reality in art, it is imperative to recognize both the advantages and challenges inherent in this transformative medium. This scientific conference serves as a crucible for ideas, fostering dialogue on the forefront of creativity and technology and guiding us toward a future where the synthesis of virtual and artistic realms continues to captivate and challenge our perceptions.

С. Коновалова

ШАБЛОННІСТЬ ТА КРЕАТИВНІСТЬ У РЕЖИСЕРСЬКИХ РОБОТАХ СТУДЕНТІВ. ПРАКТИЧНІ МЕТОДИ ДЛЯ КРЕАТИВУ

S. Konovalova

PATTERNS AND CREATIVITY IN DIRECTOR WORKS OF STUDENT, PRACTICAL METHODS FOR CREATIVITY

Перші кроки режисерів у лавах студентів починаються з випробування власних амбіцій серед арени однодумців. Як правило, студенти воліють створювати креативний контент із загадовими сенсами. Загадкові сенси, до яких так тяжіють студенти, мають негативний вплив на їх режисуру загалом. По-перше, вони самі не розуміють, про що взагалі робота та яка ідея, по-друге, немає розуміння причинно-наслідкового зв'язку цієї загадковості. Причиною того є бажання відповідати власним критеріям успішності або імітації робіт режисерів найвищої ліги. При створенні власної концепції або сценарію, майже відразу стикаються з проблемою шаблонності, оскільки мають низький рівень надивленості або не мають досвіду генерації креативу як такого. Шаблони самі по собі мають місце бути в роботах студентів, але інтерпретація цих шаблонів має бути ними усвідомлена. Такий досвід студенти звичайно можуть отримати лише практикуючись на власних екранних творах. Питання шаблонів особливо простежується серед студентів перших курсів, але має місце бути і на старших лавах. Тож пропоную розглянути деякі методи, які допомагають налаштувати мислення студентів на креативний пошук візуальних рішень.

Усвідомлена робота починається з навички модифікувати шаблони до межі унікальності. Для того аби відтворити новий шаблон або використати більш унікальний, студентам необхідно виписати всі ідеї, що спадають на думку. Умовно необхідно створити унікальне рішення для реалізації поняття «пам'ять». Найчастіше — це «гортання альбомів», «зустріч на цвинтарі», «свічка або лампадка» тощо. У цьому методі необхідно виписати хоча б 10–15 ідей, з них перші 6–7 будуть шаблони, які вже зустрічались та були перероблені свідомістю. Все, що буде

нижче, — ідеї, які або рідше використовуються як шаблони, або мають унікальне підґрунтя для роботи.

Найулюбленішою практикою для створення креативних ідей у студентів є метод бісоціації та аналіз складових будь-якого предмету, розглянемо обидва. Перший метод представляє собою поєднання властивостей двох несхожих за всіма параметрами предметів. Наприклад, чим схожі «коробка» та «комп'ютер». Наступний крок — утворити пари бісоціації, які за властивостями використання, або за зовнішнім виглядом, або за наповненістю будуть схожі. Перші 5 ідей будуть шаблонними, після чого будуть згенеровані студентами найкреативніші ідеї. Критерієм успішності виконання цього завдання вважається створення 15 і більше ідей. Наступний метод полягає в поглибленому погляді на будь-який об'єкт. Це також дозволяє студентам ознайомитися з поняттям системи і підсистеми, уважності до деталей. Наприклад, необхідно визначити, з чого складається «пляшка». Перші 5–6 позицій будуть про очевидні складники, наступні — креативні ідеї. Критерієм успішності для цього завдання є створення 10 і більше властивостей об'єкта.

Візуальним методом для роботи зі створення сценарію або перевірки концепції на життєздатність можна виокремити таку практик, як малювання блоками або схемами. Ідея полягає у візуальному розмежуванні та систематизації певних подій або аналізі характеру героя та його морально-етичних принципів, якими автор прагне наділити персонажа. Така промальовка етапів сюжету дозволяють відслідкувати логіку подій та випробувати ідею на здатність до реалізації. У таких схемах-блоках можна побачити драматургічні недоліки.

Використання різних методів у роботі режисера дозволяє знаходити нові й оригінальні візуально-звукові рішення власних творів. Якщо зробити креативні тренінги частішою передпродакшну, то можна розвинути м'язу креативності та продукувати креативні ідеї будь-де та будь-коли. Аналізуючи зазначені методи в роботі зі студентами, можна підбити наступний підсумок: студенти усвідомлено створюють концепції власних творів і можуть самокритично та чесно випробувати ідею на життєздатність. Такі студенти виявляють помилки й самостійно їх виправляють, створюють оригінальні події та шукають унікальних героїв.

Ю. Великий

СТВОРЕННЯ ВІДЕОЛЕКЦІЙ ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Yu. Velykyi

CREATING VIDEO LECTURES FOR DISTANCE LEARNING

На сьогодні мультимедійні технології за допомогою комп'ютера і інтернету дозволяють передавати, зберігати та обробляти інформацію. Застосування інтерактивного програмного забезпечення дозволяє використання відео, графіки, анімації, звуку та тексту.

Мультимедійні технології — це потужні засоби для створення та представлення багаторівневої наукової думки. Переваги використання мультимедійних технологій на лекціях очевидні, оскільки вони посилюють інтерес студентів і забезпечують їх активність у ході викладу матеріалу, що неможливо в ситуації класичного формату, коли викладач не володіє мультимедійними технологіями.

На останню роль в освітньому процесі відіграє всевітня диджиталізація, за допомогою чого і викладач, і студент може знайти ту чи іншу інформацію для