

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Сумський державний університет Факультет іноземної філології та
соціальних комунікацій Кафедра психології, політології та
соціокультурних технологій

«До захисту допущено»

Завідувач кафедри

(підпис) (прізвище та ініціали)

« ____ » _____ 2023 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня бакалавр

зі спеціальності 028 Менеджмент соціокультурної діяльності,
освітньо-професійної програми «Менеджмент соціокультурної діяльності»
на тему: Розроблення відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне
мистецтво Конотопа», як складова діяльності менеджера СКД

Здобувача групи КД-91-1 Сурело Лізи Олегівни

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на
відповідне джерело.

_____ Ліза СУРЕЛО

(підпис) (ім'я та прізвище здобувача)

Керівник старший викладач, доктор філософських наук, професор
Ольга БОЙКО

(підпис)

Суми – 2023

АНОТАЦІЯ

Актуальність дослідження зумовлена тим, що культурне питання в умовах війни має провідне значення, окрім того, у світі зростає інтерес до української культури та історії, що призводить до тенденції поширення медійних матеріалів. Розробка відео-екскурсій є оптимальним рішенням для поширення інформації про культурний об'єкт або певне місце та презентації культурної спадщини. Відео-екскурсія має на меті надати ключову інформацію про об'єкт, без необхідності фізичної присутності. Саме тому, кваліфікаційна робота є суспільно затребуваною, а її тема вирізняється гострою актуальністю.

Метою кваліфікаційної роботи є розроблення відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопа». У роботі проаналізовано поняттєво-термінологічний апарат, з'ясовано значення та функції менеджера СКД у розробленні відео-екскурсії, досліджено особливості розроблення відео-екскурсії, охарактеризовано зміст та значення наявних street-об'єктів в місті Конотоп, описано та здійснено розробку відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопу».

У відповідності з метою дослідження використано наступні методи: пошуковий, синтезу, аналітичний та порівняння. Матеріали кваліфікаційної роботи рекомендується використовувати науковими дослідниками, викладачами, підприємцями та менеджерами соціокультурної діяльності.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (27 найменувань) та шести додатків. Загальний обсяг роботи становить 59 сторінки.

Ключові слова: street-art, менеджер СКД, відео-екскурсія.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1	6
ТЕОРЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБЛЕННЯ ВІДЕО-ЕКСКУРСІЇ У ДІЯЛЬНОСТІ МЕНЕДЖЕРА СКД	6
1.1 Аналіз понятійно-термінологічного апарату («street-art», «відео-екскурсія», «менеджер СКД», тощо).....	6
1.2 Значення та функції діяльності менеджера СКД у розробленні відео-екскурсії.....	15
1.3 Особливості розроблення відео-екскурсії.....	25
РОЗДІЛ 2	34
ПРАКТИЧНІ СКЛАДОВІ РОЗРОБЛЕННЯ ВІДЕО-ЕКСКУРСІЇ «STREET-ART – ЗАХОПЛИВЕ ВУЛИЧНЕ МИСТЕЦТВО КОНОТОПА»	34
2.1 Аналіз змісту та значення наявних street-об’єктів в місті Конотоп	34
2.2 Розробка відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопа»	38
ВИСНОВКИ	45
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	48
ДОДАТКИ	51

ВСТУП

Актуальність теми роботи. Питання впровадження та розробки відео екскурсії відіграє важливу роль для забезпечення популяризації культурного розвитку та можливості поширення інформації про культуру на глобальний, світовий рівень. В умовах війни, культурне питання має провідне значення, окрім того, у світі зростає інтерес до української культури та історії, що призводить до тенденції поширення медійних матеріалів. Діяльність менеджера соціокультурної діяльності повинно базуватись на основі використання ключових принципів щодо поширення інформації про власний об'єкт, а також вміння використовувати ряд цифрових матеріалів, які будуть корисні при здійсненні професійної діяльності. Важливим фактором розвитку культурної діяльності в Україні є насиченість історичними, архітектурними та національними традиційними пам'ятками. Багатий досвід українського народу може стати особливостями для поширення культурного впливу на світовому рівні. Відео-екскурсія повинна мати на меті ознайомчий характер та зможти викликати пізнавальний інтерес, оскільки це зможе допомогти поширити інформацію про культурний об'єкт або певне місце. Загалом, відео-екскурсія має на меті провести презентацію культурної спадщини та надати ключову інформацію, без необхідності фізичної присутності. В сучасних умовах українських реалій, тема дипломної роботи буде актуальною та доцільною для дослідження.

Інформаційна база дослідження. Під час написання дипломної роботи були використані матеріали періодичних видань, монографії, навчальні посібники, наукові статті, тощо. Зокрема, питання створення та використання відеоекскурсії в діяльності соціокультурного менеджера, досліджували такі вчені як: . Ними було проаналізовано основні засади діяльності соціокультурного менеджера та ключові аспекти розробки та створення відеоекскурсії. Проте, враховуючи розвиток цифрових технологій

та підвищену актуальність культурного питання, тема залишається важливою для дослідження.

Об'єктом дослідження є вуличне мистецтво як напрямок соціокультурної діяльності.

Предметом дослідження є відео-екскурсія, як складова діяльності менеджера СКД.

Метою дипломної роботи є розроблення відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопа».

Для досягнення поставленої мети, необхідно вирішити такі **завдання**:

- проаналізувати поняттєво-термінологічний апарат обраної теми;
- з'ясувати значення та функції менеджера СКД у розробленні відео-екскурсії;
- дослідити особливості розроблення відео-екскурсії;
- охарактеризувати зміст та значення наявних street-об'єктів в місті Конотоп;
- здійснити розробку відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопу»;
- описати технологію створення екскурсійного відео.

Під час виконання курсової роботи були використані наступні **методи** наукових досліджень: пошуковий, синтезу, аналітичний та порівняння.

Цільова аудиторія: мешканці міста Конотоп та користувачі YouTube.

Структура дипломної роботи передбачає зміст, вступ, два розділи в яких поступово розкривається тема роботи, висновки та список використаної літератури.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗРОБЛЕННЯ ВІДЕО- ЕКСКУРСІЇ У ДІЯЛЬНОСТІ МЕНЕДЖЕРА СКД

1.1 Аналіз понятійно-термінологічного апарату («street-art», «відео-екскурсія», «менеджер СКД», тощо)

Протягом існування людства в різні періоди формувалися відповідні критерії пізнавальних засобів і тематики художніх творів. Двадцяте століття характеризувалося фундаментальним переосмисленням змістовності та інформаційного посилу мистецтва, яке втратило домінанту базових інформаційних цінностей – передачі естетичних ідеалів, виховання суспільства в дусі гармонії та краси, впровадження моральних якостей з використанням художніх засобів, ідеологічна спрямованість тощо. Різким контрастом до традиційного мистецтва та багатовікових художніх засобів донесення певної інформації було вуличне мистецтво, а першопричиною його появи були соціальні проблеми післявоєнного періоду бідного Нью-Йорка. Зростання в реальності безробіття, загальної депресії та бідності, діти винайшли нові форми розваг, використовуючи все, що вони могли знайти. А потім, через кілька років, ці нові форми миттєво досягли майже всіх країн світу – і бідних, і багатих. Поступово змістовність вуличного мистецтва значно поглибилася та розширилася. Окрім самовираження та соціального протесту, до переліку тем почав входити й протест особистості проти тотальної глобалізації [11]. З'явився і політичний підтекст. Наприклад, вони безперечно характерні для графіті та муралів Революції Гідності в Україні. У процесі свого розвитку легальний стріт-арт відокремився від нелегального, суто аматорського, з'явилося стихійне вуличне мистецтво та художники, які започаткували «комерційне вуличне мистецтво», хоча його правильніше було б називати урбаністичним мистецтвом чи просто сучасним мистецтвом, оскільки воно вже не

створюється у вуличних умовах, а все більше стає прерогативою мистецтва. галереї та приватні замовники. Ставлення інших художників, які не вважають свою роботу комерційною, часто є дещо неоднозначним, оскільки вони просувають мистецтво поза політикою та комерції, тобто «мистецтво для мистецтва». Подібне явище торкнулося і вуличного мистецтва, яке виникло паралельно з ним. Проте, зумовлений потребами творчого розвитку молодих митців без доступного фінансування, став мистецьким кластером, а точніше креативним кластером, який виник завдяки наявності значної кількості невикористаних промислових підприємств, де порожні приміщення здавали в оренду, артистів за символічну плату.



Рис 1.1 Ключові елементи стріт-арту

Джерело: складено автором на основі [12]

Особливістю стріт-арту є його самодостатність, адже його основний наратив — втручання в міський простір. У цьому випадку мета оповіді кожного художника різна: конкретне повідомлення, щоб залишити спогад, реакція на політичну подію, форма протесту, творче натхнення тощо. Коли стріт-арт еволюціонує від спонтанних актів мистецтва до експонат на фестивалі чи галереї, він може набути трансмедійного характеру, доповненого танцями, перформансами чи музикою.

Виклики часу спонукали сучасне суспільство до кардинального перегляду інформаційного повідомлення, яке передають твори мистецтва, а також художніх засобів і способів донесення цього повідомлення.

Проблеми, з якими стикається суспільство з перших десятиліть ХХ століття, спричинили різкий відхід від естетики мистецтва до антиестетики. Цей відхід почався ще раніше в прихованій формі, в період сецесії. У цей час з'явилося багато образів жахливих фантастичних істот і охоплених жахом людей, а також тема нечестивості і зла як таких. Поступово мистецтво втратило свою основну функцію – естетичне виховання через впровадження гармонійних ідеалів. Замість неї на зміну естетизації виникла антиестетика або «естетика огидного» [5]. Можна стверджувати, що мета мистецтва була переглянута в двадцятому столітті, а теорії мистецтва, розроблені в попередні століття, були відкинуті, оскільки явища, які раніше не стосувалися мистецтва, почали приписувати йому. Одним із найбільш суперечливих творчих напрямків, щодо віднесення якого до мистецтва вчені досі сперечаються, є стріт-арт разом із субкультурою графіті. Обидва поширилися в більшості країн світу і викликали реакцію широкої громадськості. Ці два різновиди стріт-арту досить ідентичні, і часто неможливо точно визначити, де закінчується графіті і починається стріт-арт. Розмежування досить відносне, особливо якщо врахувати той факт, що графіті часто є складовою вуличного мистецтва, часто окремим явищем, яке породжує вуличне мистецтво, а іноді і те й інше. У першій частині цієї статті ми розглядатимемо їх як гомологічну єдність, як дві невід'ємні частини одного цілого, що постійно переходять одна в іншу, тобто графіті як частину вуличного мистецтва і, водночас, як індивідуальний вид мистецтва [11]. Отже, коли ми згадуємо характеристики вуличного мистецтва, це буде вірно для графіті, і навпаки. Соціологи та психологи вважають їх своєрідною протестною реакцією особистості на глобалізм з його викликами та на поглиблення кризових явищ. Вони стають вираженням

особистості художника. Молодь схвалює або нейтрально ставиться до графіті на вулицях міст, тоді як представники старшого покоління вважають графіті проявом вандалізму та постулюють необхідність повного їх усунення з міст. Проте позбутися графіті виявляється неможливо, оскільки поглиблення соціальних проблем, глобалізація та повна відсутність місць для малювання в усіх містах України спонукають художників малювати будь-де.

Ще одним доказом того, що графіті набуло ознак мистецького руху, є те, що було організовано багато міжнародних фестивалів, які збирають сотні художників з усього світу, візуальні матеріали активно розповсюджувалися через соціальні мережі та співпраця з відомими брендами. відбувся. Однак, якщо дивитися прогресивно, вуличне мистецтво давно проникло в багато сфер життя і стало невід'ємною частиною 21 століття.

Графіті, які виникли насамперед як протест проти соціальних проблем бідних районів, а потім перетворилися на змагання за написання свого псевдоніму, поступово зникають. Часто це просто художнє виконання напису чи письма з сюжетним зображенням, де оцінюється «авторський стиль» (індивідуалізм придуманого шрифту), оригінальність сюжету та майстерність виконання [14].

Однак слід підкреслити, що навіть у рамках так званого традиційного мистецтва, поняття «традиція» є дещо суб'єктивним, зважаючи на те, що означало це поняття в різні періоди та які художні засоби використовувалися. З цієї точки зору вуличне мистецтво та графіті не віддалені від традиційного мистецтва, ніж мистецтво Стародавнього Єгипту від мистецтва епохи рококо у Франції, беручи до уваги інформацію, яку ці твори передають, і способи передачі інформації.

Вуличне мистецтво можна віднести до мистецтва, якщо розглядати мистецтво як вид людської діяльності, форму дослідження та відображення

дійсності через художні образи, характеризуючи мистецтво як специфічну форму людської свідомості та сферу духовного виробництва (подібно до промислового виробництва), що потребує кваліфікованих спеціалістів. Якщо ми поставимо знак рівності між термінами «мистецтво» і «майстерність», це одразу дає нам аргумент для віднесення майстерно виконаних вуличних робіт до мистецтва. Особливо наголошуємо, що об'єктивне оцінювання має відбуватися лише за показниками художньої майстерності, які вироблені в рамках стріт-арту, оскільки всі мистецькі роботи мають порівнюватися та оцінюватися за єдиною системою показників.

Тому питання естетичної оцінки стріт-арту та цінності інформації, яку воно доносить до суспільства, безпосередньо пов'язане з більш широким поняттям «мистецтво» з точки зору конкретної форми суспільної свідомості та критеріїв віднесення тих чи інших явищ до мистецтва. Деякі дослідники вказували на пряму залежність між процесом визнання явища мистецтвом і творами мистецтва, які дають критерії оцінки, враховуючи при цьому його обмеженість і навіть неможливість оцінювати мистецтво за критеріями, які використовувалися в інші епохи. Виявилось, що художня досконалість художнього твору визначається насамперед його спадкоємністю з усталеними традиціями, що автоматично позбавляло авангардні твори можливості стати творами мистецтва [12].

У процесі розвитку графіті стало набагато витонченішим. Це видно, якщо порівняти стиль, кольори та сюжети сучасних графіті з графіті минулих десятиліть. Удосконалилися матеріали та способи нанесення зображень, графіті набуло масового характеру. Він простий у виконанні і для його виконання не потрібно здобувати професійну підготовку в університетах. Початкова форма протесту молодіжних субкультур поступово стала засобом трансформації та модернізації сучасного

архітектурного середовища. В результаті майстерно виконане вуличне мистецтво безумовно піднялося до рангу сучасного мистецтва.

Інше явище, яке згадується паралельно з графіті в літературі, арт-кластер, було пов'язане зі стріт-артом. Арт-кластер – це не вид архітектурної споруди, схожий на музей чи виставковий центр, а, перш за все, це специфічна форма організації внутрішнього простору, яка базується на існуючій системі внутрішніх відносин між учасниками. Концепція арт-кластеру виникла з тих же причин, що й стріт-арт, що підтверджується схожою географією та хронологією виникнення та розвитку. Подібно до того, як вуличне мистецтво було спрямоване на вираження індивідуальності фінансово незабезпеченого художника без догм і обмежень, арт-кластер дозволяв творче об'єднання молодих, фінансово незабезпечених художників без прив'язки до усталених норм і догм художньої творчості [10].

Незважаючи на досить широке використання терміну «мистецький кластер», що стосується, мабуть, найбільш відроджених промислових підприємств, включаючи виставковий простір чи художній магазин, аналіз того, як вони функціонують, показує, що вони часто не мають особливого мистецького компонента чи кластера, а представляють грубу групу випадкових орендарів, деякі з яких займається творчою діяльністю.

Інформативність вуличного мистецтва можна простежити за такими явищами, як графіті, муралізм, вуличні танці, музика, перформанси чи інсталяції, оскільки кожен із них використовує ті чи інші засоби передачі інформації. Більше того, часто кілька видів мистецтва поєднуються в одну виразну форму – танець на тлі розмальованих стін, одночасне поєднання танцю та окремого сценічного виступу тощо. Графіті чи мурали, намальовані на стінах, часто стають художніми декораціями для окремого телебачення чи кіноповість.

У розвинених країнах муралізм перетворюється зі спонтанного стріт-арту на характерну рису міст і, у багатьох випадках, на засіб реклами, перформансу та залучення клієнтів. Колишні переслідувані художники, які крадькома малювали графіті на вулицях на знак протесту, тепер стали відомими письменниками, які поступово перетворюються на багатих професіоналів і отримують престижні замовлення від міських адміністрацій та приватних фірм. Твори сучасного якісного муралізму починають коштувати дорого, що, відповідно, спонукає письменників до вдосконалення без використання дорогих будівельних матеріалів і конструкцій. У розвинених країнах муралізм перетворюється зі спонтанного стріт-арту на характерну рису міст і, у багатьох випадках, на засіб реклами, перформансу та залучення клієнтів. Колишні переслідувані художники, які крадькома малювали графіті на вулицях на знак протесту, тепер стали відомими письменниками, які поступово перетворюються на багатих професіоналів і отримують престижні замовлення від міських адміністрацій та приватних фірм. Твори сучасного якісного муралізму починають коштувати дорого, що, відповідно, спонукає письменників до вдосконалення без використання дорогих будівельних матеріалів і конструкцій [16]. У розвинених країнах муралізм перетворюється зі спонтанного стріт-арту на характерну рису міст і, у багатьох випадках, на засіб реклами, перформансу та залучення клієнтів. Колишні переслідувані художники, які крадькома малювали графіті на вулицях на знак протесту, тепер стали відомими письменниками, які поступово перетворюються на багатих професіоналів і отримують престижні замовлення від міських адміністрацій та приватних фірм. Колишні переслідувані художники, які крадькома малювали графіті на вулицях на знак протесту, тепер стали відомими письменниками, які поступово перетворюються на багатих професіоналів і отримують престижні замовлення від міських адміністрацій та приватних фірм. Твори сучасного якісного муралізму починають

коштувати дорого, що, відповідно, спонукає письменників до вдосконалення. Колишні переслідувані художники, які крадькома малювали графіті на вулицях на знак протесту, тепер стали відомими письменниками, які поступово перетворюються на багатих професіоналів і отримують престижні замовлення від міських адміністрацій та приватних фірм. Твори сучасного якісного муралізму починають коштувати дорого, що, відповідно, спонукає письменників до вдосконалення [13].

Щоб об'єктивно оцінити позитивний чи негативний вплив вуличного мистецтва на міський простір, необхідно провести аналогію з творами монументального мистецтва радянського періоду, які також були носіями певної інформації. У радянські часи існувала особлива комплексна мистецька програма з оздоблення будівель творами монументальної пропаганди. Передбачалося цілісне оформлення окремих зон у певному стилі, починаючи з відкритого обговорення на етапі проекту. На жаль, сьогодні в Україні цей процес є неконтрольованим. Це становить серйозну загрозу для історичних ареалів та охоронних зон навколо пам'яток архітектурної спадщини. Саме в цьому випадку можна говорити про радикальне перетворення спонтанного вуличного мистецтва на елемент сучасної естетики міського середовища, про аргументовані можливості естетизації цієї субкультури та необхідність урахування середовищного підходу. Це потребує розгляду стінопису саме з позиції проектування архітектурного середовища, із залученням спеціалістів – архітекторів та урбаністів, тим паче, що серед письменників, на жаль, немає архітекторів, бо архітектори мислять просторовими категоріями.

Стан розвитку сучасного стріт-арту відкриває принципово нові можливості для перетворення архітектурного простору виключно графічно-зображальними методами художнього наративу.

Загалом, спосіб передачі особливостей вуличного мистецтва, зокрема графіті, принципово відрізняється від традиційного статичного мистецтва в

музеях, оскільки з самого початку вуличне мистецтво не було елітарним, а мистецтвом для мас [4].

Крім того, головною особливістю стріт-арту є його відкритість до зворотного зв'язку та діалогу. Твори мистецтва в музеях надають відвідувачам простий огляд експонатів. Однак вуличне мистецтво справляє вплив завдяки активному вільному діалогу, коли арт-спільнота неухильно трансформується та розширюється, не вимагаючи від нових учасників диплому про професійну освіту. Інформаційне повідомлення оформляється таким чином: поява нової картини як заповіт автора та псевдонім як джерело інформації – перегляд картини публікою – можливість знайти інформацію про художника в Інтернеті, використовуючи його або її нік – художники, що створюють особистий контакт через спільне малювання. Отже, вуличне мистецтво – це не статичний спосіб донесення інформації; це сучасний засіб спілкування в умовах глобалізації, легкий спосіб познайомитися з цікавим співрозмовником і можливість разом створити спільний мистецький продукт.

Віртуальну реальність (VR) можна визначити як тривимірне мультисенсорне, захоплююче та інтерактивне цифрове середовище, яке викликало уяву громадськості як технологію майбутнього, яка домінуватиме в нашій роботі, освіті та дозвіллі. З іншого боку, віртуальний тур, який містить елементи віртуальної реальності, є віртуальною навігацією ландшафтів, які існують у реальному світі. Відповідно до 360-virtual-tour-company.com, віртуальний тур — це технологія занурення, яка поміщає глядача всередину зображення, дозволяючи їм значно покращити ситуаційну обізнаність і забезпечуючи найвищий рівень функціональності для перегляду, захоплення та аналізу віртуальних даних. Віртуальний тур можна пояснити як моделювання існуючого місця, яке складається з послідовності відеозображень. В додаток, його можна розробити з носіїв на основі фотографій або панорам, які мають суцільний вид. Усі ці методи,

використані для розробки віртуального туру, були похідними від самої віртуальної реальності, створеної комп'ютером для створення досвіду віртуального світу. Віртуальний тур, розроблений у рамках дослідження, складається з нерухомих зображень, які були об'єднані за допомогою техніки зшивання для створення панорамних зображень.

1.2 Значення та функції діяльності менеджера СКД у розробленні відео-екскурсії

Відео екскурсія — це популярний підхід до контролю будівництва як локально, так і за кордоном — для покращення видимості та присутності користувальницького досвіду, а також забезпечення сталості відвідувачів. Віртуальна екскурсія може бути реалізована офіційно, неофіційно та в неофіційній якості, щоб охопити ширше коло мешканців. Розуміння віртуальної екскурсії стосується процесу формування у користувача розпізнавання цінностей і роз'яснення понять для формування навичок і ставлення до навколишнього середовища. Це дозволяє користувачеві зрозуміти взаємозв'язок між людьми, культурою та природним середовищем [1].

Віртуальна реальність із ефектом занурення — це безпосередній досвід перебування у віртуальному середовищі. У ній використовуються складні апаратні технології 3D, такі як система відображення в печері, пристрій для кріплення на голову (HMD), дані про рукавички та купол. Завдяки цій технології користувач отримує можливість відчувати досвід перебування в реальному середовищі та мати кращу позицію для прийняття рішень щодо свого маршруту[14]. Однак зображення реального світу, особливо природних ландшафтів, що містять численні деталі відображення, призвели до складного процесу розробки активів. Таким чином, ця технологія має високу вартість і має обмежене використання.

Віртуальна реальність без ефекту занурення — це система відображення, яка базується на мультимедійній презентації в 3D-середовищі, яка спирається на недорогі та прості пристрої введення, такі як миша, клавіатура та сенсорний екран. Віртуальне середовище розробляється з використанням набору комбінованих зображень, створених за допомогою процесу зшивання [15]. Питання нарративу вуличного мистецтва є дискусійним і потребує подальшого вивчення. Як було сказано вище, вуличне мистецтво як природне мистецтво є самодостатнім і не потребує підкріплення чи доповнення іншими художніми засобами. Основний нарратив робіт вуличного мистецтва відбувається через певні образи. А саме, спонтанний стріт-арт має на меті втрутитися в міський простір — або відзначити «я був тут», або залишити певний меседж, включити реакцію на політичну подію, протест, або відбутися просто так, без конкретного мета. Коли вуличне мистецтво еволюціонує від елементарного мистецтва, основною метою якого є передача певної інформації, розміщеної на зовнішніх поверхнях, багатьом людям, і переноситься на фестиваль чи простір галереї, природа його нарративу дещо змінюється, оскільки на нього переважно впливає комерційний компонент.

Процес становлення та розвитку професійної управлінської спрямованості менеджерів соціокультурної діяльності здійснюється безперервно протягом життєвого циклу професійної діяльності. Професійна спрямованість, незалежно від характеру професії, не має визначених меж у своїй повноті. Специфіка умов праці та сфери діяльності менеджерів соціокультурної сфери формує особливий психологічний склад особистості представників цієї професії, погляди та уявлення яких значною мірою розвиваються завдяки досвіду, уявленням, очікуванням, прогнозам і перспективам.

Таблиця 1.1.

Підходи до концепції відеоекскурсії

Підхід	Характеристика
Як мистецтво	Засіб передачі культурного посилу на основі медійного відображення
Технологічний	Спроектований медійний матеріал на основі використання графічних, дизайнерських та цифрових інструментів
Теоретичний	Цифровий матеріал для здійснення екскурсійної діяльності без потреби фізичної присутності туристів чи відвідувачів
Глобалістичний	Можливість відвідування культурного об'єкту за допомогою цифрових технологій на міжнародному рівні
Туристичний	Цифровий спосіб подорожування та ознайомлення з культурними цінностями, традиціями, тощо.

Джерело: складено на основі [13]

Професійно-практична спрямованість майбутньої професії пов'язує людину не лише з професією, а й з усім світом. Структура цього процесу відіграє важливу роль у сенсах і значеннях, конкретних ситуаціях і досвіді. Професійна спрямованість як суб'єктивний стан особистості може змінюватися відповідно до виникаючих потреб, завдань фахівця, його цілей, цінностей, під впливом професійної діяльності.

Вихідною точкою реалізації професійної спрямованості менеджера соціокультурної діяльності є професійно-управлінський процес у соціокультурній сфері, де фахівець може реалізовувати себе як особистість, проявляючи свої професійні якості як доказ своєї професійно спрямованої здібності.

Розвиток ринкових відносин у соціокультурній діяльності значною мірою змінив місію, цілі та завдання її функціонування, оновив методи та принципи управління. Динамічні процеси поділу праці, що виявляються в оновленні соціальних функцій, ролей і статусів сучасних спеціалістів,

поглибили їх спеціалізацію в різних сферах соціокультурної діяльності: управлінській, інтелектуальній, мистецькій, культурно-творчій, дозвіллевій, комунікативній та ін. інші. Тенденція до поглиблення специфіки різних видів діяльності сьогодні об'єктивно стала вагомим фактором загального соціокультурного прогресу [13].

Ключовий вплив на соціокультурну діяльність у процесі розподілу праці мають культура, освіта, культура дозвілля, соціальна педагогіка тощо. Інакше кажучи, це ті напрями діяльності, які є найближчими до людини, її духовного, морального, мистецького розвитку, її соціального здоров'я та соціального захисту.

Культура є продуктом колективної життєдіяльності людей, а її окремі творці та виконавці виступають як особистості. Традиційно кожен індивід виступає по відношенню до культури водночас у кількох іпостасях: як до «продукту» культури, запровадженого в неї нормам і цінностям, навченого технологіям діяльності, етики взаємин з іншими людьми в процесі їхньої інкультурації та соціалізація, що здійснюється в процесі навчання в дитинстві, при отриманні загальної та спеціальної освіти, в процесі контакту з соціальним середовищем.

Інкультурація – це процес входження особистості в культуру, оволодіння етнокультурним досвідом. Основним змістом інкультурації є засвоєння особливостей мислення і дії, поведінкових моделей, що складають культуру [7]. В Оксфордській енциклопедії соціалізація трактується як складний процес оволодіння системою знань, норм і цінностей, що дозволяють їй функціонувати в суспільстві [5, с. 270].

Отже, структура соціокультурної діяльності органічно представлена наукою, освітою і практикою. Предметна галузь цієї науки має багате підґрунтя у сфері культурно-освітньої роботи, нові напрями, спрямовані на наукову, освітню та практичну діяльність: культурно-дозвіллева діяльність, соціальна педагогіка, соціологія культури, прикладна культурологія та ін.

Саме поняття «соціокультурна діяльність» через широку проблематику не має однозначного тлумачення, але кожне з існуючих понять збагачує це багатогранне явище новими гранями та аспектами, подібно до багатозначного тлумачення поняття «. культура». Соціокультурну діяльність можна розглядати в двох значеннях:

- у широкому розумінні – як спосіб існування людини, як система успадкованого досвіду, як матеріальне і духовне середовище, що сприятиме формуванню та піднесенню людини;
- у вузькому розумінні - як певна форма життєдіяльності народу, що включає збереження і використання культурно-історичної спадщини (музейної, бібліотечної, архівної справи, національних і місцевих традицій), художню освіту, творчість, організацію дозвілля і розваг, самодіяльність, етнографію, ремесла, а також забезпечує формування (менеджмент, економіка, інформатика, підготовка та перепідготовка спеціалістів) та формування їх професійної спрямованості як об'єктів і суб'єктів соціокультурної діяльності.

Етимологія поняття «соціокультурна діяльність» із самого початку передбачає діяльнісний характер процесів, що відбуваються в цій сфері, в якій розвивається професійна спрямованість. Структурно ця діяльність, на думку науковців [4], протікає у трьох основних напрямках:

- економічний, де переважне місце в характеристиці соціокультурної діяльності посідають такі категорії, як державні витрати та рентабельність, витрати та розвиток інвестицій, ефективність, самоокупність, матеріальна забезпеченість;
- гуманітарний, охоплюють широкий спектр змісту та сучасних технологій соціокультурної діяльності, що включає цілий блок початкових понять соціальної роботи, дозвілля, соціокультурної сфери, соціального призначення, принципів і функцій, приватних і галузевих методик, вітчизняного та зарубіжного досвіду. ;

- організаційно-управлінська, де основу змістоутворюючих структур становлять концепції управління в соціокультурній сфері, централізації та децентралізації, демократії та самоврядування, контролю та звітності, соціокультурної діагностики, прогнозування та проектування.

Загальною рисою діяльності менеджера соціокультурної сфери є високий рівень систематизації цих об'єктів. Іншими словами, об'єкт діяльності менеджера – це цілісна комплексна відкрита система, в якій пізнавальна діяльність менеджера може і повинна охоплювати як всю систему в цілому (об'єкт), так і окремі її елементи (окремі сторони об'єкта – групи, установи та організації). При цьому професійно спрямована діяльність менеджера повинна враховувати максимум системних зв'язків об'єкта, як внутрішньосистемних, так і з іншими об'єктами (системами). Це, на наш погляд, є однією з характерних ознак віртуально спрямованої діяльності менеджера в соціокультурній сфері [6].

Згідно з основною ідеєю системної теорії, цілісна соціокультурна система складається з багатьох елементів, які поєднані різноманітними взаємозв'язками. Він являє собою узагальнений, сукупний результат багатьох соціальних і культурних компонентів, таких як кінцеві елементи (активна і масова культурна діяльність людей); взаємозв'язок елементів (соціокультурні зв'язки, міжособистісні стосунки, культурні обміни, взаємодії, спілкування тощо); функції елементів системи в цілому (необхідність певних культурно-нормативних дій для збереження культури); кордон (розширення можливостей для включення людей у культурні процеси); підсистеми (кількість колективів самодіяльної творчості, любительських об'єднань і клубів за інтересами та інших клубних формувань); середовища (створення умов для культурної діяльності, взаємодія із сусідніми соціокультурними системами) [6, с. 47].

Виходячи з цього можна зробити висновок, що саме специфіка об'єкта діяльності визначає зміст предмета діяльності менеджера

соціокультурної діяльності, та характер реалізації його професійної спрямованості.

Широкий діапазон практичних прагнень менеджера соціокультурної діяльності реалізується на рівні засвоєння видів діяльності, характерних для всього циклу взаємодії з об'єктом-системою. Менеджер як фахівець з високим ступенем орієнтації у своїй професійно орієнтованій діяльності не відчуває великих труднощів у перенесенні (при необхідності) основних видів діяльності в інші, раніше невідомі йому предметні сфери [9].

Широке коло професійно спрямованих інтересів менеджера соціокультурної діяльності, між тим, не означає розмитість його кваліфікації, здатність і готовність вирішувати досить вузький і специфічний тип завдань без додаткової адаптації.

Реалізація професійної спрямованості менеджера соціокультурної діяльності забезпечується, на нашу думку, оптимальним співвідношенням загальних і специфічних типів професійних завдань, що вирішуються, рівнем стійкості професійно-практичної спрямованості, сформованим закладом вищої освіти (ВВО), відповідно до цілей замовника (держави, установ та організацій), а також специфічних для ВВО культурно-мистецьких традицій фундаментальної професійної освіти.

Об'єднуючою ідеєю в усіх галузях знання в управлінні соціокультурною діяльністю є пошук шляхів духовно-практичного вдосконалення життя кожної окремої особистості, виходячи з унікальності її індивідуальної ситуації та загальних закономірностей людського буття. Відсутність достатнього рівня оволодіння вищою освітою базовими знаннями у майбутньому унеможливить отримання інформації та практичних знань, необхідних для формування професійних навичок. Про це свідчить обмежений вузький словниковий запас професійної термінології. На наш погляд, заповнити всі ці прогалини може системне використання інноваційних підходів у навчально-виховному процесі,

спрямованих на реалізацію практичної та соціальної значущості обраної професії менеджера соціокультурної діяльності [9].

Провідними теоретичними основами професійних компетенцій фахівців даної галузі є культурологічні знання. Водночас знання основних положень теорії та історії культури чи культурології є лише загальною обізнаністю. Така свідомість є необхідною складовою будь-якої соціогуманітарної освіти. Але для формування добре підготовленого фахівця в галузі менеджменту соціокультурної діяльності такої загальної обізнаності недостатньо. Загальну обізнаність не можна вважати професійною компетентністю, якщо вона не може бути безпосередньо використана у професійній практиці.

Мета практичної підготовки менеджерів соціокультурної діяльності є засвоєння достатнього обсягу наукових уявлень для професійної діяльності у сфері організації соціокультурної діяльності. Ця мета визначає основні завдання їхньої практичної підготовки: формування у здобувачів вищої освіти уявлень про соціокультурну діяльність та менеджмент як сукупність різноманітних видів професійної діяльності; усвідомлення студентами вищої освіти сфери соціокультурної діяльності та управління в сучасному суспільстві як сукупності галузей, організованих за законами виробничої економіки; закріплення сутності соціокультурного виробництва в сучасному суспільстві як сфери ділового розуміння майбутнього фахівця даної спеціальності; засвоєння майбутніми фахівцями уявлень про початкові кроки технології самостійного формування власного робочого місця у сфері менеджменту соціокультурної діяльності; вивчення студентами вищих навчальних закладів цієї спеціальності історичних і сучасних технологій управління соціокультурною діяльністю крізь призму їх авторства та індивідуально розроблених і апробованих засобів ринкової реалізації соціокультурних продуктів [11].

Визначення цілей і завдань практичної підготовки соціокультурної діяльності майбутніх менеджерів є основою для формулювання, відповідно до якої розкривається зміст основних дисциплін професійного циклу. Реалії вітчизняної системи вищої освіти сьогодні також демонструють відсутність масштабної та системної роботи в напрямку інституційно-методичного забезпечення такого оперативного реагування, зокрема роботи з розробки професійних стандартів із чітким баченням необхідних компетенцій менеджера соціокультурної діяльності, та впорядкування принципів і алгоритму вивчення соціокультурних потреб різних категорій. Населення, яке має бути основою для розробки якісних освітніх програм [8, с. 23].

Одним із дієвих механізмів вирішення цих проблем є запровадження дуальної моделі навчання, яка може забезпечити набуття фахівцями у сфері управління соціокультурною діяльністю необхідних теоретичних знань та практичних компетенцій.

Досвід підготовки фахівців у провідних європейських країнах, зокрема в Німеччині, побудованих на дуальній формі навчання, вже показав, що така організація навчального процесу є найбільш ефективною в сучасних умовах, особливо для тих спеціальностей, які потребують поглибленого навчання. теоретичні знання, мобільність, комунікабельність та здатність вирішувати складні проблеми.

Особливості дуальної форми навчання є збільшення обсягу навчання безпосередньо на базах практики, на виробництві (приблизно 40% від загальної освітньої програми) [13].

Подвійні підходи у підготовці фахівців з менеджменту соціокультурної діяльності сьогодні реалізуються через: практичний зміст навчального плану спеціальності; забезпечення наскрізної практичної складової (робота в організаціях та установах соціальної та соціально-культурної сфер); залучення практиків для проведення занять; забезпечення гнучкого графіка для можливості проведення занять на базі підприємств,

установ, громадських організацій; активні форми навчальної роботи, лекції, практичні заняття в малих підгрупах, тренінги, кейс- та проектні методи; самостійна робота з консультаційною підтримкою вчителя; формування навичок проектної діяльності та впровадження проектних технологій; активне використання інформаційних технологій для пошуку та обробки інформації,

Важливо зазначити, що ефективність системи дуальної освіти забезпечується шляхом послідовного та системного впровадження цих базових підходів і принципів та спільної відповідальності всіх учасників цього процесу – викладачів, роботодавців і самих студентів, без вмотивованої та активної діяльності. роботи, позитивний результат неможливий.

У цьому контексті важливо наголосити на важливості високого рівня відповідальності випускників вищих навчальних закладів, які навчаються за дуальною моделлю навчання. Водночас така відповідальність є важливою як з точки зору підвищених вимог до рівня організованості та дисциплінованості студентів, які вже на цьому етапі навчання вчать розуміти особливості кожної конкретної організації, поважати її традиції, цінувати час і зусилля майбутніх колег, так і в частині формування професійних компетенцій майбутніх менеджерів, які мають реалізувати зазначені якості у своїй діяльності [8, с. 25].

У сучасних методичних дослідженнях управління вищою освітою розкривається та переосмислюється традиційна категорія особистісної спрямованості навчальної діяльності як вимога студентоорієнтованого навчального процесу. Принципи реалізації особистісно-орієнтованого підходу до навчання неодноразово розкривалися вітчизняними та зарубіжними дослідниками – педагогами та психологами. Неодноразово мало місце впровадження цього підходу в технології навчання та виховної роботи в школі [2; 3]. Достатньо доведено такі переваги особистісно-

орієнтованої технологічної освіти як сприяння саморозвитку особистості, її успішній соціалізації, самозахисту, самовихованню, ідентичності. Ці технології забезпечують не тільки звичайну задовільну адаптацію людини до соціального середовища, а й її продуктивну інтеграцію в суспільство. У сфері вищої освіти важливість поглиблення особистісно орієнтованого підходу є ще більш важливою.

Отже, можна стверджувати, що використання інноваційних підходів до практичної підготовки менеджерів соціокультурної сфери є важливою складовою управління освітою та формування відеоекскурсії. З огляду на резонансність базовою складовою практичної підготовки менеджера соціокультурної діяльності є використання базових інноваційних підходів, серед яких виділяємо ризиковий, дуальний та особистісно-орієнтований підходи.

1.3 Особливості розроблення відео-екскурсії

В останні роки інформаційні технології набувають все більшого поширення в культурному туризмі у формі додатків віртуальної реальності, які пропонують все більш захоплюючий досвід, який зближує місця та робить відвідувачів активною частиною їхньої подорожі. Віртуальні тури стають дедалі привабливішими завдяки своїй здатності забезпечувати захоплюючий та персоналізований досвід для все більш широкої та різноманітної аудиторії. Як альтернатива дорожчим гарнітурам віртуальної реальності дедалі популярнішими стають картонки: це недорогі пристрої, оснащені лінзами, які дозволяють смартфон, розміщеному в них, перетворюватися на VR-візор.

Згідно з визначенням, прийнятим Всесвітньою туристичною організацією ООН (UNWTO), культурний туризм передбачає вид туристичної діяльності, в якій основною мотивацією відвідувача є вивчення, відкриття, досвід і споживання культурних пам'яток/продуктів,

матеріальних і нематеріальних, у туристичне місце. Ці пам'ятки/продукти включають мистецтво та архітектуру, історичну та культурну спадщину, кулінарну спадщину, літературу, музику, творчі індустрії та живі культури з їхнім способом життя, системами цінностей, віруваннями та традиціями.

Таблиця 1.2.

Інструменти у використанні створення відеоекскурсії

	Критерій порівняння	3ds Max	Maya
1.	Інтерфейс	Інтерфейс 3D Max набагато простіший у використанні	Інтерфейс складний, тому може знадобитися допомога користувача з досвідом, щоб вивчити широкий спектр інструментів програми.
2.	Характеристики	Більше підходить для 3D архітектурних проєктів, моделей, інженерних моделей і т. д.	Має більше можливостей 3D-анімації та текстурування.
3.	Використання	3D Max в основному зручний для розробки ігор і розробки архітектури.	Maya використовують великі виробничі студії для анімації, використовують на ТБ та кіноіндустрії.
4.	Використання у відео-екскурсії	Максимально підходить для моделювання та дизайну архітектурних споруд, та інших об'єктів.	Максимально підходить для створення анімації.

Джерело: складено на основі [11]

Враховуючи стрімкий розвиток рішень, що працюють на основі технології доповненої реальності, необхідно постійно аналізувати основні принципи, щоб надати кінцевому користувачеві якісний інформаційний продукт, представлений у вигляді мережі. Результати аналізу наявних інструментів дозволяють побудувати найбільш оптимальну відеоекскурсії будівлями вищого навчального закладу з накладенням на нього доповненої реальності та зробити зручний, зрозумілий для кінцевого користувача інтерфейс.

Щоб успішно виконати завдання по створенню відеоекскурсії, виконайте наступні кроки:

- формування вимог до програмного забезпечення;
- проведення системного аналізу сучасних засобів створення інформаційних технологій для систем доповненої реальності;
- побудова концептуальної моделі інформаційної системи;
- проектування архітектури програмного забезпечення;
- розробка базових модулів системи;
- проведення експериментів щодо роботи необхідних протоколів;
- тестування програмного продукту [5-22].

Дерево задач - це граф, який полегшує процес пошуку шляхів розв'язування задач і формування необхідних завдань. Дерево задач є одним із ключових інструментів системного аналізу. Його використання дозволяє визначити весь спектр взаємопов'язаних причин і наслідків проблеми, практично повністю виключаючи вплив зовнішніх суб'єктивних факторів. На рисунку 1 показано дерево задач для розробленого додатку. Для побудови дерева проблем окремі проблеми додатково класифікуються за приналежністю до функціональних сфер діяльності.

Для побудови дерева проблем окремі проблеми додатково класифікуються за приналежністю до функціональних сфер діяльності. Верх містить узагальнену вихідну проблему, а потім, зверху вниз, проблеми-причини, а потім проблеми-наслідки [21].

Дерево задач є засобом аналізу рішення задач. Очевидно, що розв'язок усіх проблем має бути визначений у часі, тобто структурувати їх у задачі першої, другої та наступної черги. Причому, маючи загальний стратегічний план їх спільного вирішення, необхідно на кожному етапі розробляти план конкретних дій щодо вирішення проблем цієї черги з коригуванням стратегічного плану за результатами.

Дерево цілей – це наочне графічне зображення взаємозв’язку та підпорядкованості цілей, що представляє поділ загальної мети на підцілі, завдання та конкретні дії. На рисунку 2 наведено дерево цілей для даного проекту

Для ефективного досягнення поставлених цілей було точно та вичерпно сформульовано мету, визначено об’єкт і предмет дослідження, описано завдання, які необхідно виконати для досягнення мети. Далі послідовно формулюються функціональні (вимоги до функцій системи) і нефункціональні вимоги (вимоги, що описують обмеження функціональності).

Під час реалізації цього етапу було надано детальний опис функціональних можливостей програми. Це сприяє трансформації абстрактних понять у конкретні рішення, які реалізуються в інформаційній системі, проектуванні алгоритмів обробки даних, проектуванні її основних модулів, оптимізації програмного забезпечення [19].

Збір даних — це процес збирання та обробки інформації про ці змінні, систематизованої для відповідей на поточні запитання та оцінки результатів. Метою збору даних є відбір якісних даних, які після обробки дадуть переконливі та достовірні відповіді на запитання.

Засобом збору даних у нашому дослідженні є спеціальні пристрої, які необхідні для оцифрування середовища в 360-градусному просторі.

Зображення низької якості, спотворені відблесками, викликаними джерелами сильного освітлення, спричиняють проблеми під час зйомки під таким широким кутом. Для їх усунення всі елементи об’єктива мають покриття Super Spectra, розроблене Canon. Внутрішня поверхня переднього елемента також покрита Canon із субхвильовою структурою (SWC), яка менша за довжину хвилі видимого світла. Це зменшує швидкість, з якою світло проходить через скло, запобігаючи ризику появи відблисків, коли світло потрапляє на матрицю.

Для обробки даних, які є результатом оцифровки середовища, ми використовуємо сервер баз даних – MySQL, який є безкоштовною системою для управління реляційними базами даних і розроблений компанією «ТХ» для збільшення даних. Ця система управління базами даних (СУБД) з відкритим кодом була створена як альтернатива комерційним системам. MySQL була дуже схожа на mSQL із самого початку, але з часом вона розширилася, і тепер MySQL є однією з найпоширеніших систем керування базами даних. У дослідженні MySQL використовується в основному для створення динамічних веб-сторінок, оскільки забезпечує підтримку різноманітних мов програмування.

MySQL використовується при розробці додатків малого та середнього розміру. У розробленій інтелектуальній системі MySQL використовується як сервер, до якого мають доступ локальні або віддалені клієнти, проте в дистрибутив входить внутрішня бібліотека сервера, що дозволяє включити його в автономний [22].

Гнучкість системи MySQL підтримується великою кількістю типів таблиць: користувачі можуть вибрати як таблиці MyISAM, які підтримують повнотекстовий пошук, так і таблиці InnoDB, які підтримують транзакції на рівні транзакцій. MySQL містить спеціальні типи таблиць EXAMPLE, що спрощує процес створення нових типів таблиць, а завдяки відкритій архітектурі та ліцензуванню GPL у ній постійно з'являються нові типи таблиць.

Існує багато технологій візуалізації, і серед них є дуже складні, але дуже прості техніки, адаптовані до вимог розробника, достатні для передачі багатьох повідомлень. Наприклад, віково-статеву (популяційну, демографічну) піраміду, стандартний інструмент для візуалізації даних демографічних трендів населення та порівняння популяцій, представлена двома гістограмами, розташованими вертикально.

Сучасними методами візуалізації є кола Ейлера та відповідні діаграми Венна, які використовуються для ілюстрації зв'язків множин та їх перетинів, грані Чернова, графіки та організаційні діаграми використовуються для демонстрації. Для деяких візуалізацій використовуються не полярні декартові координати, а полярні.

Одним із рівнів побудови архітектури інформаційної системи є концептуальний рівень, який передбачає побудову концептуальної моделі (або моделі предметної області) цієї інформаційної системи. Компонентами моделі є об'єкти та їхні зв'язки. Концептуальна модель забезпечує концептуальне представлення даних, використовується для вираження, організації, організації та обміну представленнями. За допомогою концептуальної моделі даних представлені об'єкти предметної області та зв'язок між ними [23].

Оскільки розроблена інформаційна система досить складна, різко зросла роль концептуального моделювання при її створенні. При формуванні такого розширеного функціоналу було проведено концептуальне моделювання, що дозволило створити прототип системи з визначенням її основних функцій. На основі запропонованого функціоналу створено численні методи концептуального моделювання. Ці методи були використані для покращення представлення функцій змодельованої інформаційної системи. При створенні концептуальної моделі інформаційної системи використовувалися методи та прийоми концептуального моделювання, які передбачають моделювання робочих процесів, моделювання робочої сили, швидку розробку додатків, розробку додатків.

Графічний інтерфейс дозволяє користувачам переглядати інформацію про навчальний заклад у візуальному вигляді, тобто переглядати панорами, які були оцифровані, використовувати можливості

доповнювальної реальності для отримання додаткової інформації про об'єкти, зображені на панорамах.

Серверна частина розробленого програмного продукту обробляє запити до адміністратора, виконує роль «маршрутизатора», який з'єднує запити від користувача до бази даних, в якій зберігається інформація, і клієнтської частини до клієнта.

Безпосередній візуальний досвід є одним з найефективніших засобів просування та розповсюдження даного місця, оскільки він дає користувачеві та майбутньому туристу можливість оцінити цілісність простору місця, на відміну від часткових турів, наданих простими фотографіями каталогу. Крім того, віртуальні тури надали культурному туризму цінні альтернативи, особливо під час пандемії Covid-19.

Віртуальні тури можуть надати досвід, заснований на 360° високої чіткості та повністю досліджуваних зображеннях і відео, які можуть містити мультимедійні елементи, такі як аудіо, текст або тривимірні моделі.

Створено віртуальний тур, у якому користувач може вільно переміщатися та дізнаватися, як зароджувалося місто, як воно розвивалося до наших днів та які причини тих чи інших змін. Віртуальний тур був розроблений як засіб поширення спадщини міста серед його громадян, особливо серед молодих поколінь, і як інклюзивний інструмент, здатний зробити можливим відвідування тих місць, які зазвичай недоступні через те, що вони небезпечні для громадськості або тому, що вони матеріально недоступні для людей з проблемами мобільності [22].

Протягом багатьох років розробка недорогих, простих у використанні та реалізації програмних і апаратних інструментів сприяла зростанню популярності віртуальних досліджень.

Кілька додатків віртуальної та доповненої реальності, розроблених останніми роками для популяризації культурної спадщини, пропонують різні персоналізовані туристичні маршрути. Зазвичай ці цифрові

середовища демонструють певний рівень інтерактивності, наприклад, дозволяючи користувачеві вибрати конкретне місце в межах місця або змінювати кут огляду, дивлячись довкола так, ніби вони фізично там. Багато з цих програм використовують гейміфікацію, що може покращити рівень уваги та залучення до процесів навчання.

Перевагою відео-ескурсії є подолання проблем доступності. Вони забезпечують доступ до місць, які вважаються непривітними або надто віддаленими, і можуть використовуватися як інструмент для подолання архітектурних бар'єрів, які перешкоджають людям з обмеженими можливостями отримати доступ до туристичних місць.

Віртуальні портали дозволяють на місці досліджувати віртуально реконструйовану минулу реальність місць або пам'яток, які користувач може візуалізувати на своєму смартфоні, проходячи через портали, розміщені в певних точках інтересу.

На попередньому етапі роботи необхідно було провести поглиблене дослідження, спрямоване на виявлення найбільш цікавих і актуальних пам'яток, щоб зрозуміти еволюцію міста.

У сфері культурної спадщини віртуальні тури по суті відіграють дві ролі: вони використовуються як музейний «продукт» і як засіб просування туризму. У першому випадку можливість створення віртуальних музейних екскурсій дозволяє відвідувачу насолоджуватися музейною пропозицією навіть у місцях, віддалених від самої виставки. У другому випадку тури стають інструментами передачі туризму, підтримуючи попередній вибір місць для відвідування та дослідження. Прямий візуальний досвід, заснований на віртуальних турах, є одним з найефективніших засобів просування місця, оскільки він надає користувачеві можливість оцінити його весь простор, на відміну від часткового огляду, запропонованого простими фотографіями з каталогу.

Створено екскурсію історичною забудовою, за допомогою якої реконструйовано історію та еволюцію міста аж до сучасного планування. Порівняно з віртуальними турами, доступними на ринку, додано компонент гейміфікації, який полягає в тому, щоб користувач вгадав, яка із запропонованих історичних листівок відповідає місцю, де користувач зараз знаходиться, щоб зрозуміти, через до/після порівняння, зміни в місті за роки.

РОЗДІЛ 2.
ПРАКТИЧНІ СКЛАДОВІ РОЗРОБЛЕННЯ ВІДЕО-ЕКСКУРСІЇ
«STREET-ART – ЗАХОПЛИВЕ ВУЛИЧНЕ МИСТЕЦТВО
КОНОТОПА»

2.1 Аналіз змісту та значення наявних street-об’єктів в місті Конотоп

Вуличне мистецтво міста Конотоп найбільше представлене такими напрямками мистецтва, як: графіті, мурали, настінні малюнки, зображення у громадських місцях на різних об’єктах, вуличні інсталяції, стікери, постери та музичні фестивалі.

Рис 1.1 Ключові напрямки вуличного мистецтва в місті Конотоп



Джерело: складено автором

У результаті аналізу наявних стріт-об’єктів міста я з’ясувала, що пріоритетними темами об’єктів стріт арту для мешканців Конотопа є наступні:

1. Видатні особи із незаплямованою репутацією, представники найважливіших професій.

Вдалими прикладами є створення муралів, які прямо чи опосередковано підкреслюють значення певних установ. До таких стріт-

об'єктів в місті Конотоп, де посилено не лише функціональне призначення будівлі, але й загальне сприйняття прилеглої території, належить мурал «Лазаревський О.М.» (Додаток А). Цей мурал був створений у листопаді 2018 року. На ньому зображено видатного українського історика, краєзнавця, громадського діяча, – Олександра Матвійовича Лазаревського.

Розміщений мурал в центрі міста на зовнішній стінні одного із найдавніших та найбагатших музеїв Сумщини, а саме йде мова про Конотопський краєзнавчий музей ім. О.М. Лазаревського. Доля і життя Олександра Лазаревського нерозривно пов'язана з містом Конотоп і краєм, його сучасники ще у ХІХ столітті називали «конотопським патріотом».

Він зробив великий внесок у створення перших експозицій Конотопського музею, подарувавши перші експонати – картини, старовинну зброю, рукописи.

Нині в Конотопському міському краєзнавчому музеї імені О.М. Лазаревського нараховується близько 24 тисячі експонатів з основного фонду, серед яких можна знайти різні колекції фауни та флори, старовинні твори українського та західноєвропейського мистецтва, археологічні та нумізматичні колекції, зразки старовинної зброї ХVІІ-ХІХ століть та періоду Другої світової війни, містять історичні відомості про Конотопщину, моральні та матеріальні цінності, документи і матеріали.

Мурал «Лазаревський О.М.» – єдиний в Конотопі, що розміщений на фасаді комунальної установи та створений за грантові кошти. Але настінні малюнки в Конотопі є й на будівлях іншої форми власності.

Також на муралі розміщені: логотип Українського культурного фонду, що надав грантову підтримку та логотип краєзнавчого музею.

Автором муралу є сумський художник Єгор Авдеєнко, роботи якого прикрашають фасади будівель Сумщини.

2. Природа та міські пейзажі.

Вдалим прикладом даної тематики є мурали, які розташувалися на стінах міського кафе «Нічка». Вони були створенні у 2018 році та є справжніми витворами вуличного мистецтва міста. Тематика зображень вкрай різна.

Наприклад, зображення батька та дитини, які споглядають на міст та гори вкриті туманом.

Зображенням для наступного мурала стала картина, яка має назву «Мисливці на пероні» (Додаток Б). На картині зображено трьох мисливців у розмові. Один із них — старший, досвідчений мисливець, ймовірно, зі збіднілого дворянського походження, який із пристрасстю та захопленням розповідає про свої мисливські «подвиги». Другий — чоловік середніх років, одягнений у селянський одяг, із підозріло усміхненим виразом обличчя слухає мисливську байку співрозмовника.

Третій був довірливий молодий новачок, який з трепетом слухав вигадку першого мисливця, навіть забув запалити цигарку в правій руці. Вся сцена розгортається на тлі досить похмурого осіннього пейзажу, що надає тривожного відтінку її комедійному змісту. У фресках також можуть бути цікаві жанрові поєднання елементів побуту, пейзажів і навіть натюрмортів з предметів полювання та дичини.

На сусідній стіні кафе видно зображення старого чоловіка із здивованим виразом обличчя. Він був заможним рибалкою, який у вільний час ловив рибу на річках. В очах немає втоми і туги, навпаки, в очах грайливість і розслабленість, видно, що він захоплений цим процесом. Привертає увагу також і кількість знарядь для рибальства.

На задньому плані автор зображує ще одного рибалку, який із заздрістю дивиться на суперника і насаджує черв'яків, сподіваючись зловити велику рибу, щоб похизуватися. На задньому плані видно берези на фоні ранкового неба.

Зображеннями для ще двох муралів стала одна із вулиць Венеції та міські краєвиди ще одного невідомого місця.

3. Патріотична тематика.

Наприклад, яскраві графіті у центрі міста. Ці стріт об'єкти були створені у рамках арт фестивалю «Mirakle Colors», під час якого вуличні художники розфарбували бетонну огорожу в центрі міста. Попередньо планувалось зобразити символічні для районного центру місця та намалювати 6 малюнків, а саме площу Миру з центральним фонтаном, пам'ятник коню, вежу Шухова, собор Різдва Пресвятої Богородиці, трамвай і вертоліт. У процесі молодь так захопилась, що окрім запланованого, на стіні також з'явилися художньо виконані величезні написи «I Love Ukraine» та «З днем міста Конотоп», які точно вразять око кожного, хто захоче погуляти центром міста.

Подібні фестивалі проводяться в Конотопі майже щосезонно. Конотопська молодь має активне бажання демонструвати свої таланти, а в місті багато парканів, які в розмальованому вигляді будуть значно яскравішими та стануть окрасою міста.

4. Тексти відомих віршів, цитати філософів та письменників.

Натхненням для створення таких арт об'єктів стала творча акція, під час якої група молодих вуличних художників розмалювала кілька сірих плит паркану меморіального комплексу. Серед робіт є прапор України, рядки з поезій та портрети українських письменників Лесі Українки та Тараса Шевченка (Додаток В).

Ще одим проявом стріт-арту в місті Конотоп є музичне мистецтво. День вуличної музики – це найбільший міжнародний музичний волонтерський проект, ініційований легендарним литовським музикантом Андрюсом Мамонтовасом (Andrius Mamontovas) у 2007 році. «День вуличної музики» стартував 14 років тому у Вільнюсі. Зараз у Литві фестиваль проходить у понад 50 містах країни. Згодом до нього

приєдналися більше десятка країн, у тому числі Литва, а в 2014 році приєдналася й Україна. Суть ідеї проста - щороку в узгоджений день у всіх містах і країнах сотні виконавців найрізноманітніших музичних стилів приїжджають в серце своїх міст, щоб грати і співати людям свою музику: просту та складну, стару та нову, фолк та рок, джаз та хіп-хоп – що завгодно!

На фестивалі виступають професійні музиканти та аматори, «душевні» виконавці та визнані майстри сцени, діти, які тільки починають свій творчий шлях, виходять перед глядачами, щоб продемонструвати свої таланти та отримати справжнє задоволення від виступу.

Вперше День вуличної музики в Конотопі відбувся у 2017 році. 19 вересня 2021 року відбувся п'ятий захід проекту. Організатори запрошують усіх бажаючих [27].

До проведення 5-го «Дня вуличної музики Конотопа» організатори зібрали велику кількість виконавців, творчих громадян, як дітей, так і дорослих, гостей з різних куточків країни (Додаток Г).

2.2 Розробка відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопа»

На першому етапі розроблення відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопа» мною були визначені мета, завдання, методичні прийоми та обрані об'єкти екскурсії. Завданнями даного етапу було знайомство з вуличним мистецтвом міста Конотоп, формування уявлень про найбільш цікаві вуличні об'єкти в місті, оволодіння додатковим лексико-граматичним матеріалом української мови за даною темою; формування регулятивних, комунікативних та пізнавальних компетенцій; виховання естетичного сприйняття творів вуличного мистецтва, розвиток інтересу до вуличних об'єктів міста.

В рамках даного етапу була сформульована мета. Отже, метою розроблення відео-екскурсії є ознайомити онлайн-екскурсантів з вуличним мистецтвом міста Конотоп.

Для досягнення поставленої мети, необхідно вирішити наступні **завдання**:

- підвищити в екскурсантів рівень знань про вуличне мистецтво міста, його основні напрямки та форми;
- дати уявлення про найбільш цікаві вуличні об'єкти мистецтва в місті;
- розвивати в екскурсантів креативність та вміння звертати увагу на дрібниці;
- виховувати любов та повагу до рідного краю;
- розширювати світогляд екскурсантів.

Методичними прийомами відео-екскурсії є:

Прийоми розповіді:

- прийом опису;
- прийом екскурсійної довідки;
- прийом характеристики;
- прийом новизни матеріалу ;
- прийом коментування(репортажу);
- прийом персоніфікації.

Прийоми показу:

- прийом демонстрації об'єкта;
- прийом екскурсійного аналізу;
- прийом зорового порівняння;
- прийом зорової аналогії або асоціації;
- прийом перемикання уваги.
- прийом локалізації.

Таким чином, обраними об'єктами для розроблення відео-екскурсії є:

1. Мурал «Лазаревський О.М.» (Додаток А);

Таблиця 1.3.

Карточка об'єкта № 1 – «Лазаревський О.М.»

Найменування	Лазаревський О.М.
Місце знаходження	вулиця Садова, 2
Час створення	листопад, 2018 рік
Автор	Єгор Авдеєнко
Зміст	Перший мурал в місті. На стіні зображено видатного українського історика, краєзнавця, громадського діяча, засновника конотопського музею – Олександра Матвійовича Лазаревського.

Джерело: складено автором

2. «Яскраві графіті в центрі міста»;

Таблиця 1.4.

Карточка об'єкта № 2 – «Яскраві графіті в центрі міста»

Найменування	Яскраві графіті в центрі міста
Місце знаходження	проспект Миру, 21
Час створення	2019 рік
Автор	молодь міста
Зміст	Графіті були розроблені в рамках творчої акції. На плитах зображені надписи: «I love Ukraine», «З днем міста Конотоп» та ін.

Джерело: складено автором

3. «Мурали на стінах міського кафе» (Додаток Б);;

Таблиця 1.5.

Карточка об'єкта № 3 – «Мурали розташовані на стіні кафе Нічка»

Найменування	Street art
Місце знаходження	просп. Мира, 93
Час створення	2018 рік
Автор	невідомий
Зміст	Мурали стінах кафе "Нічка"

Джерело: складено автором

4. «Малюнки на стінах меморіального комплексу» (Додаток В).

Таблиця 1.6.

Карточка об'єкта № 4 – «Малюнки на стінах меморіального комплексу»

Найменування	Малюнки на стінах меморіального комплексу
Місце знаходження	вулиця Братів Лузанів, 33
Час створення	2022 рік
Автор	молодь міста
Зміст	Талановита молодь міста прикрасила стіни меморіального комплексу яскравими патріотичними малюнками. Серед робіт є прапор України, поезії та портрети українських письменників Лесі Українки та Тараса Шевченка.

Джерело: складено автором

На наступному етапі була розробка сценарію до екскурсійного відео (Додаток Е).

На третьому етапі відбулося ознайомлення із технологією створення відео-екскурсії та підбір найоптимальнішої площадки для розробки екскурсійного відео.

Для розробки відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопа» я обрала застосунок InShot. Застосунок InShot є одним з найбільш зручних рішень для редагування відеоматеріалів. Сервіс

має великий безкоштовний функціонал та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.

Щоб створити новий відеопроєкт, я на головній сторінці «Video» та натиснула у випадному списку зелену кнопку «New». Потім відкривається телефонна галерея, де я вибираю необхідне відео для подальшого редагування. Вибравши потрібний мені матеріал, я потрапила безпосередньо на сторінку редагування відео.

На наступному етапі я познайомилася з інструментами редагування. Сторінка редагування відео складається з трьох основних блоків:

- Відео для редагування;
- Панель інструментів;
- Робоча панель.

Основним місцем для роботи з відео є стрічка внизу сторінки. Треба провести пальцем праворуч і ліворуч, щоб швидко перемотати назад до потрібного моменту відео. Якщо додавати кілька медіафайлів, вони з'являтимуться один за одним на панелі. Якщо потрібно поміняти їх місцями потрібно вирізати будь-який відеоряд, а потім перетягнути вікно з файлами в потрібному порядку.

В нижній частині сторінки можна переглянути такі зміни, як додавання зображень, тексту, накладання відео, аудіо, зображень і т.д. Все це виглядає як короткі стрічки, котрі можна розтягти, стискати та рухати. Досить відрізати потрібну стрічку за дві секунди.

Заключний етап – збереження проєкту. Але спочатку я передивилась усю роботу від початку до кінця з увімкненим звуком, щоб переконатися, що я не зробила жодної помилки. Для цього потрібно провести пальцем вліво по панелі з відеорядом і натиснути кнопку «Пуск». Після цього було збережено проєкт, натиснувши символ у верхній частині екрана. У випадному вікні я вибрала розмір кадру, якість та натиснула «Зберегти». Програма починає обробку проєкту та зберігає його протягом хвилин або

секунд, залежно від розміру. На цьому етапі головне не поспішати закривати додаток. Крім того, відео зберігаються в пам'яті програми, тож завжди можна повернутися та відредагувати їх.

На завершальному етапі необхідно було надати результати роботи, а саме – опублікувати відео-екскурсію на онлайн-площадці.

Для розміщення відео-екскурсії я обрала YouTube канал, який має назву «Менеджмент соціокультурної діяльності в СумДу». Даний канал був створений в 2022 році, з метою популяризації спеціальності «Менеджмент соціокультурної діяльності».

Чому я обрала площадку YouTube для розміщення відео-екскурсії?

По перше, за допомогою YouTube можна без зайвих зусиль розповісти потенційному глядачеві про унікальність свого продукту (в моєму випадку – це відео-екскурсія).

Відеохостинг несе повну відповідальність за правильне кодування відеофайлів. Користувач може бути впевнений, що його файли однаково добре відтворюватимуться на різних пристроях і екранах. Це дуже важливо в умовах цифровізації суспільства.

YouTube дозволяє швидко й недорого вирішувати проблеми з перевантаженням веб-серверів і браком пам'яті. Досить завантажити файл на хост і всюди посилатися на нього. Також це може бути не тільки посилання, а й повна відеовставка.

По-друге, за допомогою YouTube можна адаптувати своє відеозвернення до цільової аудиторії, наприклад, у моєму випадку цільовою аудиторією можуть бути жителі міста Конотоп або потенційні туристи, які хочуть відвідати місто.

Ще одна перевага YouTube – безкоштовне просування продукту. YouTube чудово підходить для цієї мети, оскільки відео має потенціал стати вірусним, і якщо ви створите відео, яке досягне 10 найбільших інтересів ваших глядачів, їх увагу гарантовано.

Окрім того, в плані бюджету це досить економний спосіб перевірити можливу реакцію на нові продукти, наприклад, випустивши невеликий тизер з анонсом.

ВИСНОВКИ

1. У ході написання дипломної роботи було проаналізовано понятійно-термінологічний апарат обраної теми. Тут варто зауважити, що стріт-арт – це явище, яке зумовлене потребами творчого розвитку молодих митців та виникло завдяки наявності значної кількості невикористаних промислових підприємств, де порожні приміщення здавали в оренду, артистів за символічну плату.

Особливістю стріт-арту є його самодостатність, адже його основний наратив – втручання в міський простір. У цьому випадку мета оповіді кожного художника різна: конкретне повідомлення, щоб залишити спогад, реакція на політичну подію, форма протесту, творче натхнення тощо.

Серед ключових елементами вуличного мистецтва можна виділити: графіті, мурал, стінопис, постери, стікери, громадську активність, урбаністичний стиль, музичне мистецтво, тощо.

Також визначила значення поняття «відео-екскурсія». Отже, відео-екскурсія – це відтворення реально існуючих об'єктів з метою безпосереднього перебування у віртуальному середовищі.

Перевагою відео-екскурсії є те, що вони забезпечують доступ до місць, які вважаються непривітними або надто віддаленими, і можуть використовуватися як інструмент для подолання архітектурних бар'єрів, які перешкоджають людям з обмеженими можливостями отримати доступ до туристичних місць.

2. З'ясувала значення та функції менеджера СКД у розробленні відео-екскурсії.

Однією з особливостей реалізації професійної спрямованості менеджера соціокультурної діяльності є професійно-управлінський процес у соціокультурній сфері, де фахівець може реалізовувати себе як особистість, проявляючи свої професійні якості як доказ своєї професійно спрямованої здібності.

Високий рівень знань у розробленні відео-екскурсій є загальною рисою діяльності менеджера соціокультурної сфери. Іншими словами, об'єкт діяльності менеджера СКД – це цілісна комплексна відкрита система, в якій пізнавальна діяльність менеджера може і повинна охоплювати як всю систему в цілому (об'єкт), так і окремі її елементи (окремі сторони об'єкта – групи, установи та організації). При цьому професійно спрямована діяльність менеджера повинна враховувати максимум системних зв'язків об'єкта, як внутрішньосистемних, так і з іншими об'єктами (системами). Це, на мій погляд, є однією з характерних ознак віртуально спрямованої діяльності менеджера в соціокультурній сфері.

3. Дослідила особливості розроблення відео-екскурсії.

Щоб успішно виконати завдання по створенню відео-екскурсії, потрібно виконати наступні кроки:

- сформулювати мету, визначити об'єкт і предмет відео-екскурсії, описати завдання, які необхідно виконати для досягнення мети;
- провести системний аналіз сучасних засобів створення відео-екскурсії;
- проаналізувати та зібрати інформацію для створення сценарію відео-екскурсії;
- розробити сценарій до екскурсійного відео.

4. У контексті написання дипломної роботи я охарактеризувала зміст та значення наявних street-об'єктів в місті Конотоп.

Вуличне мистецтво міста Конотоп представлене наступними напрямками вуличного мистецтва: графіті, мурали, настінні малюнки, зображення у громадських місцях на різних об'єктах, вуличні інсталяції, стікери, постери та музичні фестивалі.

Пріоритетними темами об'єктів стріт арту для міста Конотопа є:

– видатні особи із незаплямованою репутацією, представники найважливіших професій;

- природа та міські пейзажі;
- патріотична тематика;
- тексти відомих віршів, цитати філософів та письменників.

Ще одним проявом стріт-арту в місті Конотоп є музичне мистецтво.

5. Здійснила розробку відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопу».

Розробка відео-екскурсії «Street-art – захопливе вуличне мистецтво Конотопу» складалася з 4 логічно послідовних етапів:

- визначення мети, завдання, методичних прийомів та об'єктів екскурсії;
- розробка сценарію до екскурсійного відео;
- знайомство із технологією створення відео-екскурсії та підбір найоптимальнішої площадки для розробки екскурсійного відео;
- публікація відео-екскурсії на YouTube.

6. Описала технологію створення екскурсійного відео.

Для розробки відео-екскурсії я обрала застосунок InShot. Даний сервіс є одним з найбільш зручних рішень для редагування відеоматеріалів та має безліч переваг, зокрема великий безкоштовний функціонал та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Глушман Т. М. Компоненти професійної культури майбутнього менеджера організацій. Scientific Journal «ScienceRise: Pedagogical Education». 2016. № 5 (1). С. 8–13.
2. Городинський І. В., Скібіцька Е. Г. Форми організації занять з використанням навчальних компютерних технологій. Інформаційні технології в освіті. 1995. № 12. С. 21-27.
3. Димченко Н. С. Модель сучасного менеджера-професіонала. Вісник Сумського національного аграрного університету Серія «Економіка і менеджмент». 2013. Вип. 12 (58). С. 10–13.
4. Діденко М. С. Професійно значимі якості особистості менеджера організацій: теоретичний аспект. Міжнародний науковий форум: соціологія, психологія, педагогіка, менеджмент. 2013. Вип. 13. С. 201–211
5. Дудар Т. Г., Мельниченко В. В. Інноваційний менеджмент. Тернопіль : Економічна думка, 2008. 250 с.
6. Дупак Н. В. Стандартизація в галузі освіти як комплексна проблема. Вісник Житомирського держ. ун.-ту. 2010. Вип. 52. С. 53–57.
7. Жигайло Н. І., Карпінська Р. І. Психологія професійного і духовного становлення керівника. Проблеми сучасної психології. 2014. Вип. 24. С. 228–239
8. Обґрунтування парадигми менеджмент-освіти у соціокультурній сфері. За ред. Я. М. Мартинишина. Біла Церква : Вид. О. В. Пшонківський, 2017. 509 с
9. Тодорова І. С., Бульченко Д. В. Розвиток креативно-інноваційного потенціалу майбутніх менеджерів. Психологія і особистість. 2017. № 1 (11). С. 258–267. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.260215>
10. Барна Н. В. Іміджологія: навч. посібник для дистанційного навчання. Київ: Університет «Україна», 2007. – 217 с.

11. Статінова Н. П. Етика бізнесу : навч. посібник / Н. П. Статінова, С. Г. Радченко. – К. : КНТЕУ, 2001. – 280 с
12. Любарець В.В. Теорія і практика професійної підготовки майбутніх менеджерів соціокультурної діяльності в умовах інформаційно-освітнього середовища: дис.... д-ра. педагогічних. наук 13.00.04 / Любарець Владислава Вікторівна; НПУ імені М.П. Драгоманова. Київ, 2019. 504 с.
13. Крвавич Д. П. Українське мистецтво : в 3 т. / Д. П. Крвавич, В. А. Овсійчук, О. Д. Горбул. – Львів, 2003–2005.
14. Нариси з історії образотворчого мистецтва України ХХ ст. – Кн. 2 / ред.: В. Д. Сидоренко, О. О. Авраменко, В. Я. Даниленко ; Академія мистецтв України, Інститут проблем сучасного мистецтва. – Київ : Інтертехнологія, 2006. – 656 с.
15. Скляренко Г. Я. Сучасне мистецтво України. Портрети художників / Г. Я. Скляренко. – Видання третє, українською мовою, доповнене. – Київ, 2018
16. Савельєв В. П. Новітній термінологічний словник з культурології і мистецтвознавства / В. П. Савельєв, С. М. Повторєва. – 2-ге вид – Львів : Новий світ, 2000
17. Велігоцька Н. Віктор Григоров – це стиль // Образотворче мистецтво. – 2002. – №1. – С.84-86.
18. Сущенко О.А., Кравченко В.В. Становлення віртуального туризму як напрямку розвитку інформатизації діяльності туристичного підприємства. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/kgm_tech_2018_140_6
19. Галасюк С.С., Нездоймінов С.Г. Організація туристичних подорожей та екскурсійної діяльності: навчальний посібник. Друге видання, доповнене і доопрацьоване. Херсон: ОЛДІ ПЛЮС, 2016. 248 с
20. Деякі питання цифрової трансформації: Розпорядження Кабінету Міністрів України від 17 лютого 2021 р.

21. Кузик С. П. Географія туризму: навч. посібник / С.П.Кузик; Львівський нац. унт ім. І. Франка. – Київ : Знання, 2011 . – 271 с
22. Коваленко О.В. Використання віртуальних екскурсій як сучасних форм організації навчального процесу. Інноваційна педагогіка : науковий журнал. 2019. Випуск 9. С. 94–97
23. Подліняєва О.О. Особливості використання сучасних медіа в освіті: віртуальна екскурсія. Фізикоматематична освіта : науковий журнал. 2016. Випуск 4(10). С. 100-104.
24. Використання інтерактивних методів та мультимедійних засобів у підготовці педагога: зб. наук. праць/наук. ред. Завальнюк О.М.– Кам'янець-Подільський: Абетка-НОВА, 2003. – 208 с.
25. Перспективи впровадження інформаційних та комунікаційних технологій у навчально-виховний процес. Матеріали науково-практичної інтернетконференції. /Кол.авт/ – Вінниця: Вінницький обласний інститут післядипломної освіти педагогічних працівників, 20 листопада – 4 грудня 2009 року. – 244 с.
26. Удовиченко І.В. Музейна педагогіка: теорія і практика: науковометодичний посібник. Київ: Лотос, Національний музей історії України, 2017. 72 с
27. «День Вуличної Музики. Конотоп» [Електронний ресурс]. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://konotop.city/articles/164317/19-veresnya-vidbudetsya-pyatij-den-vulichnoi-muziki-konotop>



Рис. 1 – Мурал «Лазаревський О.М.»



Рис. 2 – Мурал «Мисливці на пероні»



Рис. 3 – одна з вулиць Венеції



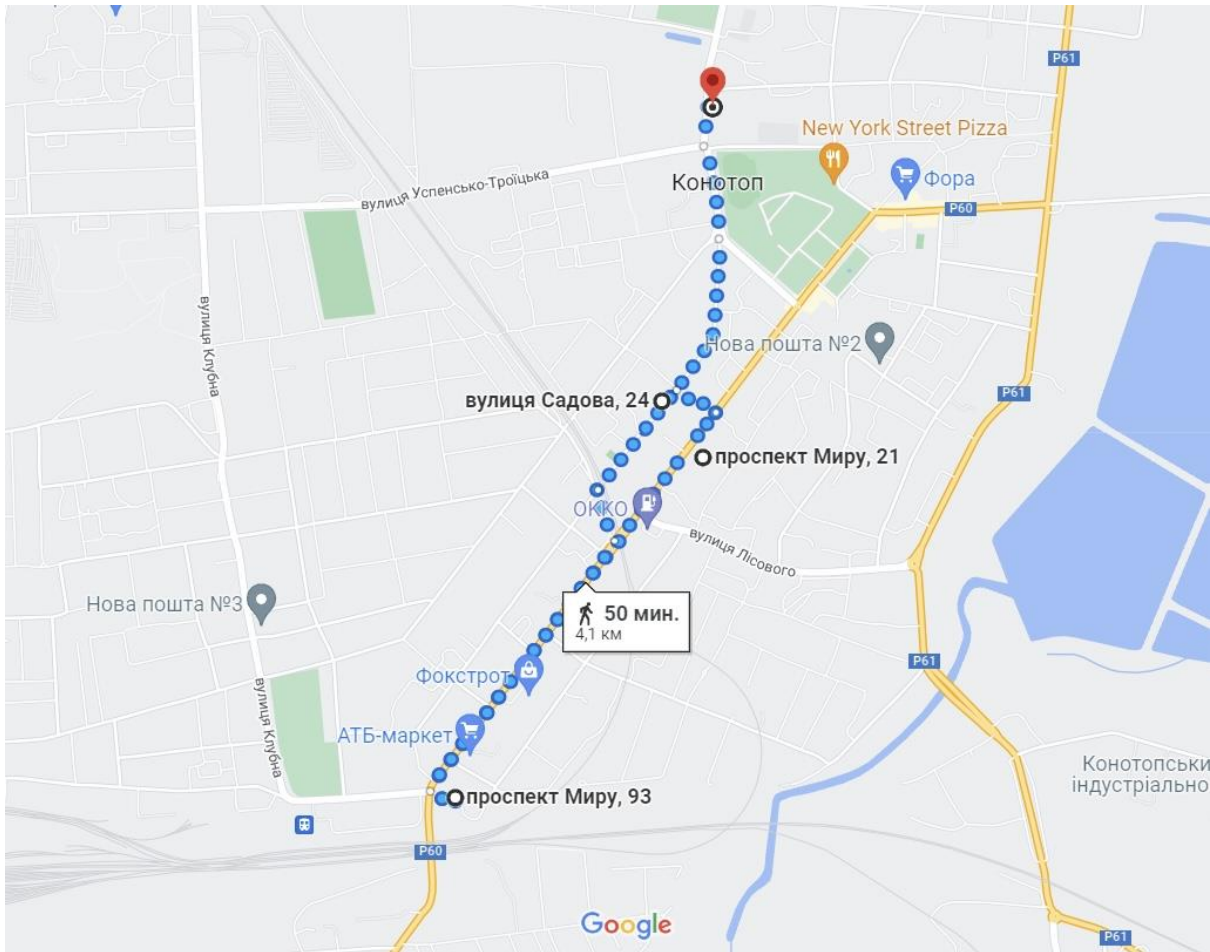
Рис. 4.1, 4.2 – арт-об'єкти на плитах паркану меморіального комплексу



Рис. 5.1, 5.2 – фото-звіт з фестивалю за 2017 р.

Схема об'єктів відео-екскурсії:

Дистанція – 4.1 км



Сценарій до відео-екскурсії

1 частина/00:00 – 00:22 (вступна частина)

Вітаю! Мене звати Ліза і сьогодні я хочу запропонувати Вам поглибитися у вуличне мистецтво міста Конотоп. Під час екскурсії ми познайомимося з різними видами сучасного вуличного мистецтва, дізнаємося чим відрізняється графіті від муралу і побачимо їх найяскравіші приклади в Конотопі.

00:22 – 00:26

Ну що поїхали!

00:26 – 00:36

звучить фонова музика

2 частина/00:36 – 1:59 (показ муралу Лазаревський О.М)

Всього декілька хвилин від знаменитого Конотопського коня і Ви опиняєтесь тут, біля першого муралу в місті Конотоп. Взагалі поняття мурал зазвичай перекладають словом «стінопис», бо в українській мові не бракує для цього ні слів, ні понять. З англійської mural — «фреска»; з іспанської muro — «стіна», «мур». Цей різновид монументального і декоративного малярства старий, як світ. Виконували його безпосередньо на стіні або на штукатурці різними техніками.

Цей мурал був створений у листопаді 2018 року. На ньому зображено видатного українського історика, краєзнавця, громадського діяча, засновника одного із найдавніших та найбагатших музеїв Сумщини – Олександра Матвійовича Лазаревського. Доля і життя Олександра Лазаревського нерозривно пов'язана з містом Конотоп і краєм, його сучасники ще у ХІХ столітті називали «конотопським патріотом».

Також на муралі розміщені: логотип Українського культурного фонду, що надав грантову підтримку та логотип краєзнавчого музею. Автором

муралу є сумський художник Єгор Авдеєнко, роботи якого прикрашають фасади будівель Сумщини.

1:59 – 2:01

звучить фонова музика

3 частина/2:01 – 3:12 (показ графіті в центрі міста)

Пройшовши декілька метрів ми опиняємося в самому центрі міста, в якому знаходиться найголовніший парк – це парк імені Тараса Шевченка. В самому серці парку можна побачити яскраві графіті, які були створені у рамках арт фестивалю «Mirakle Colors». Попередньо планувалось зобразити символічні для районного центру місця та намалювати 6 малюнків, а саме площу Миру з центральним фонтаном, пам'ятник коню, вежу Шухова, собор Різдва Пресвятої Богородиці, трамвай і вертоліт. У процесі молодь так захопилась, що окрім запланованого, на стіні також з'явилися художньо виконані величезні написи I Love Konotop та З днем міста Конотоп, які точно вразять око кожного, хто захоче погуляти центром міста.

Подібні фестивалі проводяться в Конотопі майже щосезонно. Конотопська молодь має активне бажання демонструвати свої таланти, а в місті багато парканів, які в розмальованому вигляді будуть значно яскравішими та стануть окрасою міста.

3:12 – 3:39

звучить фонова музика

4 частина/3:39 – 7:12 (показ муралів на стінах кафе «Нічка»)

Наступні мурали є справжнім витвором вуличного мистецтва міста Конотоп. Вони були створенні у 2018 році та розташувалися на стінах міського кафе «Нічка». Тематика зображень вкрай різна.

Наприклад, зображення батька та дитини, які споглядають на міст та гори покриті туманом.

Зображенням для наступного мурала стала картина, яка має назву «Мисливці на пероні». На картині зображено троє мисливців, які ведуть між собою розмову. Один з них — літній, досвідчений мисливець, мабуть, із збіднілих дворян, з захопленням і пристрасною розповіддю розповідає про свої мисливські «подвиги». Другий — середніх років, в селянському одязі, недовіжливо і з усмішкою слухає мисливські байки свого співрозмовника. Третій же — довірливий молодий новачок, з трепетом вислуховує вигадки першого мисливця, що навіть забуває запалити цигарку в правій руці. Вся ця сцена відбувається на тлі досить похмурого осіннього пейзажу, що вносить тривожний відтінок в її комічний зміст. Цікавим є також поєднання в картині жанрово побутових елементів, і пейзажу і навіть натюрморту з мисливських речей і дичини.

На суміжній стіні кафе можна побачити зображення літньої людини, яка має на обличчі здивування. Це рибалка, який живе в достатку, і у вільний час займається риоловлею. У його погляді немає втоми чи туги, навпаки його погляд грайливий і невимушений, видно, що він захоплений процесом. Також привертає увагу кількість рибальського начиння.

Позаду автор зобразив ще одного рибалку, який із заздрістю дивиться на свого конкурента і насаджує черв'яка, сподіваючись зловити велику рибу, щоб похвалитися. На фоні можна побачити берізки на тлі вранішнього неба.

Зображеннями для ще двох муралів стала одна із вулиць Венеції та міські краєвиди ще одного невідомого місця.

5 частина/7:12 – 9:20 (показ арт-об'єктів на плитах меморіального комплексу)

Натхненням для створення наступних арт об'єктів стала творча акція, під час якої група молодих вуличних художників розмалювала кілька сірих плит паркану меморіального комплексу. Серед робіт є прапор України,

поезії та портрети українських письменників Лесі Українки та Тараса Шевченка.