



ГЕЙМ-ДИЗАЙН

Викладач: доктор філософії у галузі педагогіки, старший викладач кафедри дизайну, член Спілки дизайнерів України Чемерис Ганна Юріївна

Кафедра: дизайну (факультет СПП ЗНУ, Жуковського 55-а, IV корпус ЗНУ, ауд. 208, 210)

E-mail кафедри: designznu@gmail.com

E-mail викладача: Anyta.Chemeris@gmail.com

Телефон викладача: (068) 44-68-496

Інші засоби зв'язку з викладачем: Moodle (форум курсу, приватні повідомлення), E-mail, Hangouts, Viber, Telegram.

Освітня програма, рівень вищої освіти:		022 Графічний дизайн Бакалавр					
Статус дисципліни:		Дисципліни вибору навчального закладу					
Кредити ECTS	4	Навч. рік:	2021-22	Рік навчання	3	Тижні	16
Кількість годин	120	Кількість змістових модулів	6	Лекційні заняття – 0 Лабораторні заняття – 60 Самостійна робота – 60			
Вид контролю:		залік					
Посилання на курс в Moodle			https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=11635				
Консультації: особисті – четвер з 11.25 до 12.45, IV корпус ЗНУ, ауд. 208, 210; дистанційні – Google Meet, ZOOM, за попередньою домовленістю Запис на консультації через Hangouts, Viber, Telegram, E-mail							

ОПИС КУРСУ

Курс «Гейм-дизайн» пропонується студентам першого рівня вищої освіти (освітній ступінь «Бакалавр») освітньої програми «Графічний дизайн» спеціальності 022 «Дизайн», третього року навчання.

Даний курс допоможе отримати навички розробки гейм-дизайну на всіх основних етапах, починаючи від творчого пошуку та формулювання вимог закінчуючи готовим проектним рішенням. Матеріали курсу націлені на підвищення рівня професійної компетентності майбутніх дизайнерів. Комплексне використання різноманітних методів організації і здійснення навчально-пізнавальної діяльності студентів та методів стимулювання і мотивації їх навчання, що сприяють розвитку творчих засад особистості майбутнього дизайнера, з урахуванням індивідуальних особливостей студента й спілкування.

Мета вивчення навчальної дисципліни «Гейм-дизайн» полягає у ознайомленні з особливостями створення графіки для ігрового дизайну, набутті практичних навичок створення гейм дизайну (персонаж, додаткові об'єкти та ігровий рівень), наданні теоретичного й практичного підґрунтя для ефективного проведення проектної діяльності; демонстрації практичної значущості сформованих знань і навичок.

Даний курс допоможе отримати навички розробки гейм-дизайну на всіх основних етапах: від творчого пошуку та формулювання вимог, до готового проектного рішення. Вивчення дисципліни сприятиме підвищенню рівня професійної компетентності майбутніх дизайнерів. Комплексне використання різноманітних методів організації і здійснення навчально-пізнавальної діяльності студентів та методів стимулювання і мотивації їх навчання, що сприяють



розвитку творчих засад особистості майбутнього дизайнера, з урахуванням індивідуальних особливостей студента й спілкування.

Основними завданнями викладання дисципліни «Гейм-дизайн» є:

- надання студентам знання і практичні навички опрацьовувати проекти з гейм дизайну (опрацювання користувацького інтерфейсу для ігор, модулювання персонажів та оточення, формування рівнів гри тощо.);
- формування у студентів вміння застосовувати комп'ютерні методи побудови двовимірних та тривимірних зображень та графічної подачі візуального матеріалу макетно-модельними матеріалами і технологіями їх опрацювання відповідно до цілей гейм-дизайну;
- розширення уяви застосовуючи методи розвитку креативності мислення (мозковий штурм, синектика тощо);
- підготовка студентів до професійної діяльності з гейм дизайну.

Формат курсу – очний, заочний, дистанційний: проведення інтерактивних лабораторних занять, занять у форматі тренінгу та консультацій.

ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

У разі успішного завершення курсу студент зможе:

- Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у лабораторних ситуаціях.
- Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методiku дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.
- Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.
- Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.
- Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.
- Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.
- Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.
- Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.
- Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.
- Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.
- Демонструвати вміння інтегрувати об'єкти графічного дизайну та їх окремі елементи в інформаційне та предметно-просторове середовище.
- Використовувати електронні ресурси, комп'ютерні технології та засоби мультимедіа для створення й обробки двовимірних зображень, тривимірних об'єктів, розробки, демонстрації мультимедійних продуктів та/або у процесі навчання.

ОСНОВНІ НАВЧАЛЬНІ РЕСУРСИ

Навчальні матеріали та презентаційний матеріал до них, плани лабораторних занять та методичні рекомендації до них, методичні рекомендації до виконання індивідуальних дослідницьких завдань розміщені на платформі Moodle: <https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=11635>

КОНТРОЛЬНІ ЗАХОДИ

Поточні контрольні заходи (тах 60 балів):

Поточний контроль здійснюється у ході повсякденної навчальної діяльності студентів: експрес-тестування під час аудиторних занять; виконання лабораторних завдань (проекти, презентації, доповіді); усні відповіді; контрольні тестування по закінченню вивчення розділів.

При наявності 35 балів поточного контролю, студент допускається до підсумкового контролю. Якщо студент із поважних причин пропустив заняття, для відпрацювання матеріалу йому пропонується виконання пропущених завдань (теоретичних та лабораторних) та проводиться усне опитування щодо вивчених тем.

Підсумкові контрольні заходи (тах 40 балів):

Підсумковий контроль – здійснюється після завершення вивчення курсу: залік.

Практична частина (тах 10 балів). Передбачає опрацювання макету згідно до індивідуального творчого завдання та його презентації.

Теоретична частина - підсумкове тестування на платформі Moodle (тах 30 балів).

Критерії оцінювання

1. Виконання практичного завдання на лабораторному занятті оцінюється у 5 балів (4 бали – за практичну реалізацію та 1 бал за відповіді на теоретичні питання за змістом лекційного матеріалу).

4 бали – отримує студент, який самостійно, у повному обсязі виконав завдання, виявив творчий підхід до його виконання та представлення; продемонстрував розуміння сутності досліджуваної проблеми; виявив навички комунікації та взаємодії під час командної роботи у мікрогрупах, запропонував дискусійні питання для групового обговорення.

3 бали – отримує студент, який самостійно, у повному обсязі виконав завдання; продемонстрував розуміння сутності досліджуваної проблеми.

2 бали – отримує студент, який виконав завдання не в повному обсязі, стереотипно, але принципово вірно; під час обговорення проблемних питань, виявив певну активність, запропонував шляхи пошуку відповідей на проблемні запитання, або виконав завдання у повному обсязі, але не виявив активності у процесі обговорення проблемних питань.

1 бал – отримує студент, який виконав завдання не в повному обсязі, з порушенням структури роботи; під час виконання завдання припускався певних помилок.

0 балів – отримує студент, який не виконав завдання або виконав його принципово невірно. У таких випадках студенту надається одна можливість повторного виконання завдання, але не пізніше наступного лабораторного заняття. При цьому максимально можлива кількість балів складає 3.

Контрольне тестування після вивчення змістовних модулів оцінюється максимально у 5 балів. Кількість балів підраховується згідно з відсотковим коефіцієнтом із розрахунку 100% правильних відповідей – 5 балів.

6. Перевірка творчих робіт самостійної роботи передбачає можливість отримати 10 балів. Для їх отримання студент має виконати та надати на перевірку письмові завдання, що входять до блоку самостійної роботи до початку екзаменаційно-залікової сесії.

Критерії оцінювання:

10-9 балів – отримує студент, який самостійно, у повному обсязі виконав завдання, виявив творчий підхід до його виконання;

8-7 балів – отримує студент, який самостійно, у повному обсязі виконав завдання, але стереотипно.

6-5 балів – отримує студент, який виконав завдання не в повному обсязі, стереотипно, але принципово вірно;

4-3 балів – отримує студент, який виконав завдання не в повному обсязі, з порушенням структури та під час виконання завдання припустився певних помилок;



2-1 балів – отримує студент, який виконав завдання номінально, без глибокого осмислення проблеми, творчого підходу;

0 балів – отримує студент, який не виконав завдання або виконав його принципово невірно.

7. Залік.

Практична частина, творче завдання, передбачає опрацювання об'єкту гейм дизайну за запропонованим індивідуальним завданням (завдання обирається випадковим чином засобами платформи Moodle).

Критерії оцінювання.

Максимальна кількість балів – 10, які нараховуються за виконання таких частин роботи:

1 бал – Студент має фрагментарні знання при незначному загальному їх обсязі за відсутності сформованих умінь та навичок. Завдання не виконано.

2 бали – Студент має рівень знань вищий, ніж початковий, та стійкі навички виконання елементарних операцій в середовищі графічного редактору. Завдання виконано частково, наявні суттєві помилки.

3 бали – Студент має стійкі знання та навички використання середовища графічного редактору. Завдання виконано частково, наявні суттєві помилки.

4 балів – Студент уміє застосовувати вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; може пояснити основні процеси, що відбуваються під час роботи програмного засобу та наводити власні приклади на підтвердження деяких тверджень. Завдання виконано частково, наявні незначні помилки.

5 балів – Студент уміє аналізувати навчальну інформацію, в цілому самостійно застосовувати її на практиці у стандартних ситуаціях, контролювати власну діяльність; самостійно виправляє вказані помилки. Завдання виконано частково, наявні незначні помилки.

6 балів – Студент уміє аналізувати навчальну інформацію, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність; самостійно виправляє вказані помилки. Завдання виконано повністю, є недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні.

7 балів – Рівень знань і лабораторних умінь студента загалом відповідає вимогам освітньої програми підготовки бакалавра. Завдання виконано повністю, є недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні.

8 балів – Студент вільно володіє навчальним матеріалом; вміє узагальнювати і систематизувати навчальну інформацію; самостійно знаходить і виправляє допущені помилки; може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання навчального завдання, судження його логічні і обґрунтовані. Завдання виконано повністю, недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні відсутні або незначні.

9 балів – Студент володіє узагальненими знаннями, вміє оцінювати нові факти, явища; вміє самостійно знаходити додаткову інформацію та використовує її для реалізації поставлених перед ним навчальних цілей; судження його логічні й достатньо обґрунтовані. Завдання виконано повністю, недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні відсутні; аргументація щодо композиційного, кольоро-графічного вирішення та ергономічних особливостей відсутня.

10 балів – Студент володіє ґрунтовними знаннями з дисципліни; вміє самостійно знаходити джерела інформації і використовувати її відповідно до мети і завдань власної пізнавальної діяльності. Студент має стійкі навички використання засобів UX досліджень. Завдання виконано повністю з використанням найбільш оптимальних засобів, недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні відсутні; аргументація щодо композиційного, кольоро-графічного вирішення та ергономічних особливостей вичерпна.

Теоретична частина (тестування на платформі Moodle) оцінюється у 30 балів. Кількість балів підраховується згідно з відсотковим коефіцієнтом із розрахунку 100% правильних відповідей – 30 балів.



Контрольний захід		Термін виконання	% від загальної оцінки
Поточний контроль (max 60%)			
Змістовий модуль 1 (розділ 1) Вступ до pixelart у геймдизайні	Усне опитування, термінологічний диктант, експрес-тестування	до завершення змістовного модулю	2%
	Робота на лабораторному занятті	лабораторні 1, 2,	4%
	Завдання самостійної роботи	до завершення змістовного модулю	1%
	Контрольне тестування	останнє очне заняття змістовного модулю	3%
Змістовий модуль 2 (розділ 2) Опрацювання спрайта персонажа гри	Усне опитування, експрес-тестування, термінологічний диктант	до завершення змістовного модулю	2%
	Робота на лабораторному занятті	лабораторні 3, 4,	4%
	Завдання самостійної роботи	до завершення змістовного модулю	1%
	Контрольне тестування	останнє очне заняття змістовного модулю	3%
Змістовий модуль 3 (розділ 3) Анімація спрайта персонажа гри	Усне опитування, термінологічний диктант, експрес-тестування	До завершення модуля	2%
	Робота у мікрогрупах на лабораторному занятті	лабораторна 5	4%
	Завдання самостійної роботи	до завершення змістовного модулю	1%
	Контрольне тестування	останнє очне заняття змістовного модулю	3%
Змістовий модуль 4 (розділ 4) Оптимізація. Техніка градієнтів та дізерінг	Усне опитування, експрес-тестування, термінологічний диктант	до завершення змістовного модулю	2%
	Робота у мікрогрупах на лабораторному занятті	Лабораторні 6, 7	4%
	Завдання самостійної роботи	до завершення змістовного модулю	1%
	Контрольне тестування	останнє очне заняття змістовного модулю	3%
Змістовий модуль 5 (розділ 5) Ігрове оточення	Усне опитування, експрес-тестування, термінологічний диктант	до завершення змістовного модулю	2%
	Робота на лабораторному занятті	Лабораторні 8, 9	4%
	Завдання самостійної роботи	до завершення змістовного модулю	1%
	Контрольне тестування	останнє очне заняття змістовного модулю	3%

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет соціальної педагогіки та психології
Силабус навчальної дисципліни



Змістовий модуль 6 (розділ 6) Бандування. Опрацювання GUI	Усне опитування, експрес-тестування, термінологічний диктант	до завершення змістовного модулю	2%
	Робота на лабораторному занятті	Лабораторні 10, 11	4%
	Завдання самостійної роботи	до завершення змістовного модулю	1%
	Контрольне тестування	останнє очне заняття змістовного модулю	3%
Підсумковий контроль (max 40%)			40%
Залік (теоретична частина)			30%
Залік (практична частина)			10%
Разом			100%

Шкала оцінювання: національна та ECTS

За шкалою ECTS	За шкалою університету	За національною шкалою	
		Екзамен	Залік
A	90 – 100 (відмінно)	5 (відмінно)	Зараховано
B	85 – 89 (дуже добре)	4 (добре)	
C	75 – 84 (добре)		
D	70 – 74 (задовільно)		
E	60 – 69 (достатньо)	3 (задовільно)	Не зараховано
FX	35 – 59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	
F	1 – 34 (незадовільно – з обов'язковим повторним курсом)		

РОЗКЛАД КУРСУ ЗА ТЕМАМИ І КОНТРОЛЬНІ ЗАВДАННЯ

Тиждень і вид заняття	Тема заняття	Контрольне завдання	Кількість балів (max)
Змістовий модуль 1. Вступ до pixelart у геймдизайні			
Лабораторне заняття 1	Вступ до гейм-дизайну. Мистецтво pixelart. Технічне завдання на розробку персонажа та рівня гри	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту)	2
Лабораторне заняття 2	Методи і прийоми дизайнерської творчості. Мистецтво контурінгу та лайнарт. Створення лайнарту спрайта персонажа гри	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту)	2
Самостійна робота з теми		Опрацювання індивідуальних творчих проєктів за темою змістового модуля	1
		Тестування на платформі Moodle на сторінці курсу	5

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет соціальної педагогіки та психології
Силабус навчальної дисципліни



	Змістовий модуль 2 Опрацювання спрайта персонажа гри		
Лабораторне заняття 3	Aliasing та antialiasing. Корекція лайнарту	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Лабораторне заняття 4	Теорія кольороподілу у гейм-дизайні на прикладі pixelart. Добір кольорового рішення для спрайту персонажа гри. Shading та джерела освітлення. Шейдінг спрайту персонажа гри	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Самостійна робота		Опрацювання індивідуальних творчих проектів за темою змістового модуля	1
Контрольне тестування		Тестування на платформі Moodle на сторінці курсу	5
	Змістовий модуль 3 Анімація спрайта персонажа гри		
Лабораторне заняття 5	Анімація pixelart Створення неактивної анімації спрайта персонажа гри. Створення циклу анімації спрайту персонажа гри (біг)	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	4
Самостійна робота		Опрацювання індивідуальних творчих проектів за темою змістового модуля	1
Контрольне тестування		Тестування на платформі Moodle на сторінці курсу	5
	Змістовий модуль 4 Оптимізація. Техніка градієнтів та дізерінг		
Лабораторне заняття 6	Оптимізація для кращого читання.	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Лабораторне заняття 7	Blending та техніка градієнтів.	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Самостійна		Опрацювання індивідуальних творчих	1

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет соціальної педагогіки та психології
Силабус навчальної дисципліни



робота		проектів за темою змістового модуля	
Контрольне тестування		Тестування на платформі Moodle на сторінці курсу	5
	Змістовий модуль 5 Ігрове оточення		
Лабораторне заняття 8	Перспектива ігрового оточення	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Лабораторне заняття 9	Плиткові фони. Створення плиткового фону гри. Змішування плиткових середовищ для рішення фону гри	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Самостійна робота		Опрацювання індивідуальних творчих проектів за темою змістового модуля	1
Контрольне тестування		Тестування на платформі Moodle на сторінці курсу	5
	Змістовий модуль 6 Бандування. Опрацювання GUI		
Лабораторне заняття 10	Бандування	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Лабораторне заняття 11	Формування GUI	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні, експрес-тестування або термінологічний диктант. Перевірка виконання лабораторних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проекту)	2
Самостійна робота		Опрацювання індивідуальних творчих проектів за темою змістового модуля	1
Контрольне тестування		Тестування на платформі Moodle на сторінці курсу	5
Екзамен	Теоретичне завдання	Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу	30
Екзамен	Практичне завдання	Виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проекуванні	10

Наприкінці семестру, під час екзаменаційно-залікової сесії проводиться підсумковий контроль – екзамен.



ОСНОВНІ ДЖЕРЕЛА

Основна:

1. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник Київ : Центр навчальної літератури, 2018. 180 с.
2. Василюк А., Мельнікова Н. Комп'ютерна графіка. Львів: Львівська політехніка, 2016. 308 с.
3. Пічугін М., Канкін І., Воротніков В. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник. Київ : Центр навчальної літератури, 2019. 346 с.
4. Яочен Цзя Творчий потенціал фахівців з графічного дизайну: реалії та перспективи. Київ: Центр навчальної літератури, 2019. 230 с.

Додаткова:

1. Зальцман М. Компьютерные игры. Как это делается. Москва : Логрус.РУ, 2000. 530 с.
2. Adams E. Fundamentals of Game Design, 2nd Edition. New Riders, 2009. 697 p.
3. Bates B. Game design. Thomson Course Technology. 377 p
4. Carman Ch. Visual Design Concepts for Mobile Games. Broken Sound Parkway: CRC Press Taylor & Francis Group, 2018. 187p.
5. Moore M. Basics of Game Design. CRC Press, 2011. 400 p.
6. Rouse R. Game Design: Theory & Practice. Los Rios Boulevard, Plano, Texas, USA : Wordware Publishing, 2004. 698 с.

Інформаційні джерела:

1. Блог митців Pixel Art | OpenGameArt.org URL: <https://opengameart.org/>
2. Казакова Н. Ю. Гейм-дизайн. Художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды. Дис. д-р иск. 2017. URL: https://kosygin-rgu.ru/aspirantura/files/defence/KazakovaNU/Автореферат_Казакова Н.Ю..pdf
3. Рубрика «Принципи гейм-дизайну» Яна Шрайбера URL: <http://aushestov.ru/category/геймдизайн/принципы-гейм-дизайна-яна-шрайбера/>
4. Рубрика «Принципи ігрового балансу» Яна Шрайбера URL: <http://aushestov.ru/category/геймдизайн/принципы-игрового-баланса-яна-шрайбе/>
5. Рубрика гейм-дизайн URL: <http://aushestov.ru/category/геймдизайн/>
6. Challenges for Game Designers: Глава 1. Основы (Переклад першого розділу збірки завдань по гейм-дизайну Challenges for Game Designers за авторство Яна Шрайбера.) URL: <http://aushestov.ru/challenges-of-game-designers-глава-1-основы/>
7. Game Development URL: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/>
8. IGDA Games Research and User Experience SIG RSS URL: <https://grux.org/>



РЕГУЛЯЦІЯ І ПОЛІТИКИ КУРСУ

Відвідування занять. Регуляція пропусків.

Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і лабораторні заняття курсу. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. Студенти зобов'язані дотримуватися термінів виконання усіх видів робіт, передбачених курсом. У разі наявності поважної причини для пропуску заняття або невиконання завдань у встановлений термін, передбачається відпрацювання студентом пропущеного матеріалу протягом наступних двох тижнів, або за домовленістю з викладачем.

За умови систематичних пропусків може бути застосована процедура повторного вивчення дисципліни (див. посилання на Положення у додатку до силабусу).

Політика академічної доброчесності

Усі письмові роботи, що виконуються слухачами під час проходження курсу, перевіряються на наявність плагіату за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення UniCheck.

Відповідно до чинних правових норм, плагіатом вважатиметься: копіювання чужої наукової роботи чи декількох робіт та оприлюднення результату під своїм іменем; створення суміші власного та запозиченого тексту без належного цитування джерел; рерайт (перефразування чужої праці без згадування оригінального автора). Будь-яка ідея, думка чи речення, ілюстрація чи фото, яке ви запозичуєте, має супроводжуватися посиланням на першоджерело. Виконавці індивідуальних дослідницьких завдань обов'язково додають до текстів своїх робіт власноруч підписану Декларацію академічної доброчесності (див. посилання у Додатку до силабусу).

Роботи, у яких виявлено ознаки плагіату, до розгляду не приймаються і відхиляються без права перескладання. Якщо ви не впевнені, чи підпадають зроблені вами запозичення під визначення плагіату, будь ласка, проконсультуйтеся з викладачем.

Висока академічна культура та європейські стандарти якості освіти, яких дотримуються у ЗНУ, вимагають від дослідників відповідального ставлення до вибору джерел. Посилання на такі ресурси, як Wikipedia, бази даних рефератів та письмових робіт (Studopedia.org та подібні) є неприпустимим. Рекомендовані бази даних для пошуку джерел:

Електронні ресурси Національної бібліотеки ім. Вернадського: <http://www.nbuv.gov.ua>

Цифрова повнотекстова база даних англomовної наукової періодики JSTOR: <https://www.jstor.org/>

Усі учасники навчального процесу дотримуються академічної доброчесності. Під час виконання письмових видів робіт або під час підготовки виступів, які передбачають самостійне опрацювання літературних та інших джерел плагіат не допускається. Використання всіх теоретичних матеріалів передбачає обов'язкове посилання на офіційне джерело (автора). Виявлення плагіату стає підставою для незарахування виконаної роботи.

Якщо ви не впевнені, що таке плагіат, фабрикація, фальсифікація, порадьтеся з викладачем. До студентів, у роботах яких буде виявлено списування, плагіат чи інші прояви недоброчесної поведінки можуть бути застосовані різні дисциплінарні заходи (див. посилання на Кодекс академічної доброчесності ЗНУ в додатку до силабусу).

Використання комп'ютерів/телефонів на занятті

Будь ласка, вимкніть на беззвучний режим свої мобільні телефони та не користуйтеся ними під час занять. Мобільні телефони відволікають викладача та ваших колег. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо. Електронні пристрої можна використовувати лише за умови виробничої необхідності в них (за погодженням з викладачем).

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та лабораторних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). Будь ласка, не забувайте активувати режим «без звуку» до початку заняття.



Під час виконання заходів контролю (термінологічних диктантів, контрольних робіт, іспитів) використання гаджетів заборонено. У разі порушення цієї заборони роботу буде анульовано без права перескладання.

Комунікація

Базовою платформою для комунікації викладача зі студентами є Moodle. Важливі повідомлення загального характеру – зокрема, оголошення про терміни подання контрольних робіт тощо – регулярно розміщуються викладачем на форумі курсу. Для персональних запитів використовується сервіс приватних повідомлень.

Відповіді на запити студентів подаються викладачем впродовж трьох робочих днів. Для оперативного отримання повідомлень про оцінки та нову інформацію, розміщену на сторінці курсу у Moodle, будь ласка, переконайтеся, що адреса електронної пошти, зазначена у вашому профайлі на Moodle, є актуальною, та регулярно перевіряйте папку «Спам».

Очікується, що студенти перевірятимуть свою електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle та реагуватимуть своєчасно. Всі робочі оголошення можуть надсилатися через старосту, на електронну пошту та розміщуватимуться в Moodle. Будь ласка, перевіряйте повідомлення вчасно. Ел. пошта має бути підписана справжнім ім'ям і прізвищем.



ДОДАТОК ДО СИЛАБУСУ ЗНУ – 2020-2021 рр.

ГРАФІК НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ 2020-2021 н. р.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ. Студенти і викладачі Запорізького національного університету несуть персональну відповідальність за дотримання принципів академічної доброчесності, затверджених **Кодексом академічної доброчесності ЗНУ**: <https://tinyurl.com/ya6yuk4ad>. Декларація академічної доброчесності здобувача вищої освіти (додається в обов'язковому порядку до письмових кваліфікаційних робіт, виконаних здобувачем, та засвідчується особистим підписом): <https://tinyurl.com/y6wzzlu3>.

НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС ТА ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ. Перевірка набутих студентами знань, навичок та вмінь (атестації, заліки, іспити та інші форми контролю) є невід'ємною складовою системи забезпечення якості освіти і проводиться відповідно до *Положення про організацію та методику проведення поточного та підсумкового семестрового контролю навчання студентів ЗНУ*: <https://tinyurl.com/y9tve4lk>.

ПОВТОРНЕ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН, ВІДРАХУВАННЯ. Наявність академічної заборгованості до 6 навчальних дисциплін (в тому числі проходження практики чи виконання курсової роботи) за результатами однієї екзаменаційної сесії є підставою для надання студенту права на повторне вивчення зазначених навчальних дисциплін. Порядок повторного вивчення визначається *Положенням про порядок повторного вивчення навчальних дисциплін та повторного навчання у ЗНУ*: <https://tinyurl.com/y9rkmmmp5>. Підстави та процедури відрахування студентів, у тому числі за невиконання навчального плану, регламентуються *Положенням про порядок переведення, відрахування та поновлення студентів у ЗНУ*: <https://tinyurl.com/ycds571a>.

НЕФОРМАЛЬНА ОСВІТА. Порядок зарахування результатів навчання, підтверджених сертифікатами, свідоцтвами, іншими документами, здобутими поза основним місцем навчання, регулюється *Положенням про порядок визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті*: <https://tinyurl.com/y8gbt4xs>.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ. Порядок і процедури врегулювання конфліктів, пов'язаних із корупційними діями, зіткненням інтересів, різними формами дискримінації, сексуальними домаганнями, міжособистісними стосунками та іншими ситуаціями, що можуть виникнути під час навчання, регламентуються *Положенням про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ЗНУ*: <https://tinyurl.com/усуфws9v>. Конфліктні ситуації, що виникають у сфері стипендіального забезпечення здобувачів вищої освіти, вирішуються стипендіальними комісіями факультетів, коледжів та університету в межах їх повноважень, відповідно до: *Положення про порядок призначення і виплати академічних стипендій у ЗНУ*: <https://tinyurl.com/yd6bq6p9>; *Положення про призначення та виплату соціальних стипендій у ЗНУ*: <https://tinyurl.com/y9r5dpwh>.

ПСИХОЛОГІЧНА ДОПОМОГА. Телефон довіри лабораторного психолога (061)228-15-84 (щоденно з 9 до 21).

ЗАПОБІГАННЯ КОРУПЦІЇ. Уповноважена особа з питань запобігання та виявлення корупції (Воронков В. В., 1 корп., 29 каб., тел. +38 (061) 289-14-18).

РІВНІ МОЖЛИВОСТІ ТА ІНКЛЮЗИВНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ. Центральні входи усіх навчальних корпусів ЗНУ обладнані пандусами для забезпечення доступу осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення. Допомога для здійснення входу у разі потреби надається черговими охоронцями навчальних корпусів. Якщо вам потрібна спеціалізована допомога, будь-ласка, зателефонуйте (061) 228-75-11 (начальник охорони). Порядок супроводу (надання допомоги) осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення у ЗНУ: <https://tinyurl.com/ydhcsagx>.

РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ. *Наукова бібліотека*: <http://library.znu.edu.ua>. Графік роботи абонементів: понеділок – п'ятниця з 08.00 до 17.00; субота з 09.00 до 15.00.

ЕЛЕКТРОННЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАННЯ (MOODLE): <https://moodle.znu.edu.ua>

Якщо забули пароль/логін, направте листа з темою «Забув пароль/логін» за адресами:

- для студентів ЗНУ - moodle.znu@gmail.com, Савченко Тетяна Володимирівна
- для студентів Інженерного інституту ЗНУ - alexvask54@gmail.com, Василенко Олексій Володимирович

У листі вкажіть: прізвище, ім'я, по-батькові українською мовою; шифр групи; електронну адресу.

Якщо ви вказували електронну адресу в профілі системи Moodle ЗНУ, то використовуйте посилання для відновлення паролю <https://moodle.znu.edu.ua/mod/page/view.php?id=133015>.