

## ДИЗАЙН КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

**Викладач:** Чемерис Ганна Юріївна – PhD з педагогіки, доцент, в.о.завідувача кафедри дизайну, член Спілки дизайнерів України

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

**E-mail кафедри:** [designznu@gmail.com](mailto:designznu@gmail.com)

**E-mail викладача:** [Anyta.Chemeris@gmail.com](mailto:Anyta.Chemeris@gmail.com)

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

<b>Освітня програма, рівень вищої освіти:</b>	022 Графічний дизайн Магістр						
<b>Статус дисципліни:</b>	Вибіркові компоненти освітньої програми						
<b>Кредити ECTS</b>	3	<b>Навч. рік:</b>	2023-24	<b>Рік навчання</b>	2	<b>Тижні</b>	14
<b>Кількість годин</b>	90	<b>Кількість змістових модулів</b>	4	<b>Лекційні заняття – 10</b> <b>Лабораторні заняття – 22</b> <b>Самостійна робота – 58</b>			
<b>Вид контролю:</b>	Залік						
<b>Посилання на курс в Moodle</b>	<a href="https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=15585">https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=15585</a>						
<b>Консультації:</b> особисті – за попереднім узгодженням, IV корпус ЗНУ, ауд. 210; дистанційні – Google Meet, ZOOM, за попередньою домовленістю Запис на консультації через Hangouts, Viber, Telegram, E-mail							

### ОПИС КУРСУ

Курс «Дизайн комп'ютерних ігор» пропонується студентам другого рівня вищої освіти (освітній ступінь «Магістр») освітньої програми «Графічний дизайн» спеціальності 022 «Дизайн», другого року навчання.

**Метою** вивчення навчальної дисципліни «Дизайн комп'ютерних ігор» є ознайомлення студентів з особливостями моделювання, текстурування, рендерінгу та анімації у середовищі Maya; формування уявлень про призначення і можливості програм обробки комп'ютерної графіки та анімації; дати студентам необхідні знання про створення і застосування 3D моделей; формувати вміння і навички учнів для створення і застосування 3D графіки і анімації на прикладах проектування житлових приміщень, створення фотореалістичних тривимірних сцен з використанням джерел світла; сформувати готовність студентів до самостійного освоєння технологій обробки комп'ютерної графіки та анімації; показати практичну значимість і спрямованість сформованих знань і навичок.

Основними завданнями викладання дисципліни «Дизайн комп'ютерних ігор» є:

- Створити у студентів цілісне уявлення про методи комп'ютерного моделювання та проектування, в тому числі із застосуванням пакетів прикладних програм;
- Сформувати стійке розуміння термінології, основних понять і визначень що використовуються в програмах 3D моделювання;
- Сформувати компетентності стосовно основних прийомів роботи з досліджуваними програмними засобами;
- Надати знання про особливості і області застосування досліджуваних програмних продуктів.

Зміст навчальної дисципліни «Комп'ютерна графіка» передбачає знайомство студентів з основами роботи в редакторі тривимірної графіки, створення тривимірних сцен, анімованих роликів. Отримані знання та навички можуть бути використані для подальшого самостійного вивчення більш складних прийомів і методів роботи в професійних програмах обробки 3D графіки, таких як 3D Studio Max, Maya, Cinema 4D і тощо.

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

## ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

У разі успішного завершення курсу студент зможє:

- використовувати методи комп'ютерного моделювання та проектування в дизайні комп'ютерних ігор, у тому числі із застосуванням пакетів прикладних програм;
- будувати тривимірні моделі з використанням як прямокутних, так і сферичних і циліндричних координат;
- створювати тривимірні моделі: каркасні, твердотільні, а також поверхневого типу;
- будувати двовимірні проекції по тривимірним моделям;
- застосовувати засоби візуалізації до тривимірним моделям;
- створювати анімаційні сцени на основі всіх основних способів анімації для подальшого використання в відео- або мультиплікаційних роліках.

## ОСНОВНІ НАВЧАЛЬНІ РЕСУРСИ

Лекційні матеріали та презентаційний матеріал до них, плани лабораторних занять та методичні рекомендації до них, методичні рекомендації до виконання індивідуальних дослідницьких завдань та групових творчих проєктів завдань розміщені на платформі Moodle: <https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=15585>

## 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 (проєкти, 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 екзамену (тах 10 балів). Творче завдання за індивідуальною тематикою.

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

## Критерії оцінювання

1. Максимальну кількість балів – 100 (А – за шкалою ECTS, «відмінно» за національною шкалою) може отримати студент, який регулярно працював і у повному обсязі опанував матеріал дисципліни, логічно побудував, і професійно виконав завдання, тести, при цьому студент не зробив жодної помилки, надав декілька варіантів за відповідними темами, став переможцем чи лауреатом всеукраїнського конкурсу студентських дизайнерських робіт, олімпіади з дизайну, підготував наукову публікацію або виступив з доповіддю на науковій конференції.

2. **90-99 балів** (A – за шкалою ECTS, «відмінно» за національною шкалою) отримує студент, який регулярно працював і у повному обсязі опанував матеріал дисципліни, вчасно та якісно справився з усіма завданнями, творчо підійшов до їх виконання, надав варіанти за відповідними темами, відповів на контрольні питання не зробивши помилок.
3. **82-89 балів** (B – за шкалою ECTS, «добре» за національною шкалою) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал дисципліни, відповідно до вимог якісно справився з усіма завданнями, і допустив незначні помилки.
4. **75-81 балів** (C – за шкалою ECTS, «добре» за національною шкалою) отримує студент, який в цілому впорався з матеріалами дисципліни і отримав певні знання та навички роботи з комп'ютерними програмами, виконав основні задачі, але виконана робота мала значні недоліки, допущені декілька суттєвих помилок в відповідях.
5. **64-74 балів** (D – за шкалою ECTS, «задовільно» за національною шкалою) заслуговує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, при цьому виконана робота має ряд значних недоліків (неохайність виконання, формальний підхід у відношенні творчого рішення, невчасна подача, тощо), відповів на основні контрольні запитання, при цьому допустивши суттєві помилки.
6. **60-63 балів** (E – за шкалою ECTS, «задовільно» за національною шкалою) отримує студент, який не проявив належного відношення до опанування матеріалів дисципліни, не впорався з головними вимогами завдання, виконав роботу на низькому рівні з численними недоліками, відповів на основні контрольні запитання, при цьому допустивши значну кількість помилок.
7. **35-59 балів** (FX- за шкалою ECTS, «незадовільно» за національною шкалою) отримує студент, який не впорався із завданням, мав погані показники поточного контролю, вчасно не підготував (або виконав на незадовільному рівні) роботу, не опанував основних положень дисципліни. За такої оцінки студент має змогу перездати роботу у відведений для цього час.
8. **0-34 балів** (F – за шкалою ECTS, «незадовільно» за національною шкалою) отримує студент, який за відсутності поважних причин ігнорував аудиторні і самостійні заняття, не опанував жодного розділу навчальної програми, мав незадовільні оцінки за результатами поточного контролю, не виконав завдання і не з'явився на захист проєкту.

**Заохочувальні бали:**

**5 балів** – публікація тез доповіді

**5 балів** – виступ з доповіддю на студентській науковій конференції, олімпіаді

**10 балів** – участь у всеукраїнському чи міжнародному конкурсі дизайнерських робіт або здобуття призового місця у конкурсі наукових робіт з дизайну

**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)	3 (задовільно)	
E	60 – 69 (достатньо)		
FX	35 – 59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	Не зараховано
F	1 – 34 (незадовільно – з обов'язковим повторним курсом)		

<b>Контрольний захід</b>		<b>Термін виконання</b>	<b>% від загальної оцінки</b>
<b>Поточний контроль (max 60%)</b>			
<i>Змістовий модуль 1 (розділ 1) Огляд програмного забезпечення середовища моделювання</i>	<i>Усне опитування, термінологічний диктант, експрес-тестування</i>	<i>тиждень</i>	1%
	<i>Робота на лабораторних заняттях</i>	<i>лабораторні 1, 2,</i>	4%
	<i>Завдання самостійної роботи</i>	<i>до завершення змістовного модулю</i>	2%
<i>Змістовий модуль 2 (розділ 2) Моделювання</i>	<i>Усне опитування, експрес-тестування, термінологічний диктант</i>	<i>тиждень</i>	1%
	<i>Робота на лабораторних заняттях</i>	<i>лабораторні 3, 4,</i>	6%
	<i>Завдання самостійної роботи</i>	<i>до завершення змістовного модулю</i>	2%
<i>Змістовий модуль 3 (розділ 3) Текстурування та матеріали</i>	<i>Усне опитування, термінологічний диктант, експрес-тестування</i>	<i>тиждень</i>	1%
	<i>Робота на лабораторних заняттях</i>	<i>лабораторні 5, 6, 7</i>	9%
	<i>Завдання самостійної роботи</i>	<i>до завершення змістовного модулю</i>	3%
	<i>Контрольне тестування</i>	<i>останнє очне заняття змістовного модулю 3</i>	2%
<i>Змістовий модуль 4 (розділ 4) Анімація та візуалізація</i>	<i>Усне опитування, експрес-тестування, термінологічний диктант</i>	<i>тиждень</i>	1%
	<i>Робота на лабораторних заняттях</i>	<i>лабораторні 8-10</i>	9%
	<i>Завдання самостійної роботи</i>	<i>до завершення змістовного модулю</i>	3%
<b>Підсумковий контроль (max 40%)</b>			<b>40%</b>
<i>Залік (теоретична частина)</i>			<b>30%</b>
<i>Залік (практична частина)</i>			<b>10%</b>
<b>Разом</b>			<b>100%</b>

**РОЗКЛАД КУРСУ ЗА ТЕМАМИ І КОНТРОЛЬНІ ЗАВДАННЯ**

Тиждень і вид заняття	Тема заняття	Контрольне завдання	Кількість балів (max)
<b>Змістовий модуль 1. Огляд програмного забезпечення та середовища моделювання</b>			
Лекція 1	Інтерфейс maуa. Організація сцен в maуa	Проходження контрольного тестування 1	1
Лабораторне заняття 1	Маніпуляції з об'єктами.	Робота над проектом	2
Лабораторне заняття 2	Створення полігональних поверхонь. Відмінності між purbs і полігонами; створен	Робота над проектом	2
Самостійна робота	Робота над індивідуальною темою	Робота над проектом	2
<b>Змістовий модуль 2 Моделювання</b>			
Лекція 2	Моделювання полігональних поверхонь. Методи моделювання purbs	Проходження контрольного тестування 1	1
Лабораторне заняття 3-4	Обробка полігональних сіток. Скульптінг. Обробка моделей purbs	Робота над проектом	6
Самостійна робота	Робота над індивідуальною темою	Робота над проектом	2
Контрольне тестування 1		Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу	2
<b>Змістовий модуль 3 Текстурування і матеріали</b>			
Лекція 3	Створення матеріалів	Проходження контрольного тестування 1	1
Лабораторне заняття 5-7	Застосування матеріалів і текстур	Робота над проектом	9
Самостійна робота	Робота над індивідуальною темою	Робота над проектом	3
<b>Змістовий модуль 4 Анімація та візуалізація</b>			
Лекція 4-5	Анімація в maуa	Проходження контрольного тестування 2	1
Лабораторне заняття 8-11	Анімація в maуa. Візуалізація в maуa. Візуалізація в arnold	Робота над проектом	9
Самостійна робота	Робота над індивідуальною темою	Робота над проектом	3
Контрольне тестування 2		Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу	2
Залік	Теоретичне завдання	Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу	10
Залік	Практичне завдання	Виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проектванні	30

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

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Основна

1. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології : навч. посіб. для студентів вищ. навч. закл. Київ : Центр учбової літератури, 2020
2. Лотошинська Н., Ізонін І. Технології 3D-моделювання в програмному середовищі 3ds Max з дисципліни "3D-Графіка" Львів, Львівська політехніка., 2020. 216 с.
3. Пічугін М.Ф., Канкін І.О., Воротніков В.В. Комп'ютерна графіка : навч. посіб. для студентів вищ. навч. закл. рек. МОНМСУ Київ : Центр учбової літератури, 2020
4. Єфімов Ю.В. Комп'ютерна графіка: Adobe двома руками : навч. посіб. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2018 URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi61/0046037.pdf>
5. Чемерис Г.Ю. Методичні рекомендації з дисципліни “Комп'ютерна графіка (3D моделювання)”. Методичні рекомендації. Мелітополь: РВЦ МДПУ, 2019. 48 с.

### Допоміжна

1. Грабченко А.І., Доброскок В.Л. Теорія 3D моделювання. Харків : НТУ "ХПІ", 2009. 230 с.
2. Bocharov B.P., Levikov Y.V., Voevodina M.Y. Computer Graphics : tutorial. Kharkiv : O. M.
3. Eck D.J. Introduction to Computer Graphics. Geneva : Hobart and William Smith Colleges, URL: 2021 <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051361.pdf>
4. Geronazzo M., Serafin S. (eds.) Sonic Interactions in Virtual Environments. Cham : Springer, 2023 <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi70/0051027.pdf>
5. Luna F.D. Introduction to 3d Game Programming with DirectX 9.0. Plano : Wordware Publishing, 2003 [http://ebooks.znu.edu.ua/files/comp.books/PDF-Docs/introduction\\_to\\_3d\\_game\\_programmin\\_g.pdf](http://ebooks.znu.edu.ua/files/comp.books/PDF-Docs/introduction_to_3d_game_programmin_g.pdf)
6. Luna F.D. Introduction to 3d Game Programming with DirectX 9.0. Plano : Wordware Publishing, 2003 URL: [http://ebooks.znu.edu.ua/files/comp.books/PDF-Docs/introduction\\_to\\_3d\\_game\\_programmin\\_g.pdf](http://ebooks.znu.edu.ua/files/comp.books/PDF-Docs/introduction_to_3d_game_programmin_g.pdf)
7. Bocharov B. P., Levikov Y. V., Voevodina M. Y. Computer Graphics : tutorial / ; O. M. Beketov National University of Urban Economy in Kharkiv. Kharkiv : O. M. Beketov NUUE, 2018. 144 p. <http://ebooks.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi67/0049253.pdf>

## РЕГУЛЯЦІЯ І ПОЛІТИКИ КУРСУ

### Відвідування занять. Регуляція пропусків.

Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і практичні 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 практичних 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 – 2023-2024 рр.

### ГРАФІК НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ 2023-2024 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 вмій (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/y9pkmmp5>. 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/ycds57la>.

**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/ycyfws9v>. 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/yd6bqb9p>; *Положення про призначення та виплату соціальних стипендій у ЗНУ*: <https://tinyurl.com/y9r5dpwh>.

**ПСИХОЛОГІЧНА ДОПОМОГА.** Телефон довіри практичного 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](mailto:moodle.znu@gmail.com), Савченко Тетяна Володимирівна

· для студентів Інженерного інституту ЗНУ - [alexvask54@gmail.com](mailto: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>.