

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ВОДНОГО ГОСПОДАРСТВА ТА
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ**

Навчально-науковий інститут економіки та менеджменту

06-07-70S

СИЛАБУС навчальної дисципліни		SYLLABUS	
Віртуальна культура		Virtual Culture	
Шифр за ОП	ВБ 1.5	Code in Degree Programme	
Освітній рівень: бакалаврський (перший)		Level of Education: Bachelor's (first)	
Галузь знань Гуманітарні науки	03	Field of Knowledge Humanities	
Культурологія	034	Field of Study: Cultural studies	
Освітня програма: Креативна та цифрова культура		Degree Programme: Creative and digital culture	

РІВНЕ– 2023

Силабус навчальної дисципліни «Віртуальна культура» для здобувачів вищої освіти ступеня «бакалавр», які навчаються за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія» денної та заочної форм навчання. Рівне. НУВГП. 2023. 10 стор.

ОПП на сайті університету
<http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/21004> (ОП-2021)

Розробник силабусу: *е-підпис* Мельничук Максим Святославович, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та культурології

Силабус схвалений на засіданні кафедри філософії та культурології
Протокол № 03 від "03" листопада 2023 року

Завідувач кафедри:
е-підпис Т.А. Шадюк, к.філос.н., доцент

Керівник ОП:
е-підпис Коберська Т.А., к.філос.н., доцент, доцент кафедри філософії та культурології НУВГП

Схвалено науково-методичною радою з якості ННІ економіки та менеджменту
Протокол № 5 від "14" листопада 2023 року


Голова науково-методичної ради з якості ННІЕМ:
е-підпис Ковшун Н.Е., д.е.н., професор

Попередня версія силабусу 06-07-27S

© НУВГП, 2023

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСИПЛІНИ «Віртуальна культура» ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ	
Ступінь вищої освіти	бакалавр
Освітня програма	Креативна та цифрова культура
Спеціальність	034 Культурологія
Рік навчання, семестр	4 рік навч., 7 сем. / 4 рік навч., .8 сем.
Кількість кредитів	6,0
Лекції:	30/4 години
Практичні заняття:	32/8 години
Самостійна робота:	118/168 годин
Форма навчання	денна/заочна
Форма підсумкового контролю	екзамен
Мова викладання	українська

ІНФОРМАЦІЯ ПРО РОЗРОБНИКА *

Лектор	 <p>Мельничук Максим Святославович, кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії та культурології.</p>
Вікіситет	http://wiki.nuwm.edu.ua/index.php/Мельничук Максим Святославович
ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4299-968X
Канали комунікації	m.s.melnuchyk@nuwm.edu.ua https://m.s.melnuchyk@nuwm.edu.ua

ІНФОРМАЦІЯ ПРО НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ

Мета та завдання

Дисципліна «Віртуальна культура» є галуззю гуманітарного знання, що розглядає найбільш актуальні питання взаємозв'язку новітніх інформаційних технологій, мистецтва та культури загалом. Дисципліна формує базис адаптативності в розрізі цифрових викликів неокультури метамодерну.

«Віртуальна культура» аналізує сучасні культурологічні проблеми, в ракурсі культурології, інформаційних технологій, психології, соціології, антропології тощо, інтерпретує сучасну віртуальну культуру крізь призму особистого досвіду, розкриває питання історії виникнення та основних особливостей віртуальної культури на тлі викликів сьогодення. Дисципліна вчить використовувати здобуті знання у професійній діяльності, критично осмислювати сучасні проблеми інформаційної культури та мистецтва, розуміти потреби суспільства та прогнозувати нові тенденції в індустрії новітніх інформаційних технологій.

Завдання дисципліни: є визначення масштабності та вивчення особливостей віртуальної культури як явища сьогодення, аналіз структури і взаємодії всіх елементів даного явища; дослідження поліфонізму проявів у світовій соціальній різноманітності, зокрема в ракурсі культурної практики у трансформаційному процесі сучасної культури, що сприяє формуванню високого рівня знань студентів.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні **знати:**

- характерні риси сучасної світової культури в ракурсі віртуалізації;
- основні ознаки та сутнісні характеристики віртуальної культури;
- концепції віртуальної реальності;
- антропологічні аспекти віртуалізації в ракурсі культурних революцій - викликів метапостмодерну
- концепції «неолюдини-постлюдини» крізь призму віртуальної культури, окреслення особливостей створення ідентичності у кіберпросторі.;
- соціокультурні аспекти інтернет-комунікації в ракурсі сьогодення.;

Вміти:

- визначати й оцінювати значення культурних подій в розрізі віртуалізації сучасності;
- використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку ;
- на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати в ракурсі викликів сьогодення різноманітні прояви віртуальної культури;

- формувати чіткі уявлення щодо віртуальної реальності в сучасній культурі та теоретично осмислювати та експлікувати дане явище;
- Навчальна програма розрахована на студентів, які навчаються за освітньо-кваліфікаційними програмами підготовки бакалаврів.

Посилання на розміщення освітнього компоненту на навчальній платформі Moodle, на платформі освітніх програм та їх освітніх компонентів

на навчальній платформі Moodle	https://exam.nuwm.edu.ua/course/view.php?id=4269
--------------------------------	---

Передумови вивчення* (місце освітнього компоненту в структурно-логічній схемі)

Передумови вивчення забезпечують такі навчальні дисципліни: Основи цифрових технологій; Інформаційні процеси і суспільні комунікації, Веб-дизайн та комп'ютерні технології, SMM Технології. Результати вивчення дисципліни стануть у нагоді при виконанні завдань переддипломної практики та підготовці кваліфікаційної роботи.

Компетентності

ЗК3. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
 ЗК4. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
 ЗК6. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.
 ЗК12. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

Спеціальні (фахові) компетентності

ФК1. Здатність презентувати результати професійної діяльності в усній та письмовій формі, надавати відповідну аргументацію.
 ФК5. Здатність використовувати різноманітні джерела інформації та методологічний апарат культурології для виявлення, аналізу культурних потреб суспільства.
 ФК10. Здатність популяризувати знання про культуру та поширювати інформацію культурологічного змісту, використовуючи сучасні інформаційні, комунікативні засоби та візуальні технології..
 ФК13. Демонструвати уміння об'єктивно висвітлювати події на культурологічну тематику в медіапросторі, в тому числі іноземною мовою.
 ФК14. Здатність надавати аналітичну оцінку інформаційного простору, використовувати SMM технології та знання з інформаційної безпеки з урахуванням особливостей перебігу соціокультурних і політичних процесів.

Програмні результати навчання

РН6. Виявляти, перевіряти та узагальнювати інформацію щодо різноманітних контекстів культурної практики, визначати ступінь її актуальності із застосуванням релевантних джерел, інформаційних, комунікативних засобів та візуальних технологій.
 РН 9. Аналізувати ефективність культурних політик, технологій реалізації культурних ідей у контексті конкретних параметрів їх впровадження.
 РН 10. Розпізнавати та класифікувати різні типи культурних продуктів, вивчати їх якісні характеристики на основі комплексного аналізу.
 РН 11. Здійснювати експертну оцінку культурних об'єктів за заданими критеріями та надавати рекомендації щодо їх соціальної актуалізації.
 РН 17. Здійснювати WEB-аналітику у сфері сучасних інформаційних технологій з проблем культури та оцінювати ефективність SMM технологій.

СТРУКТУРА ТА ЗМІСТ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Лекцій – 30/4год. Практичні – 32/8 год. Самостійна робота – 118/168 год.

Методи та технології	Лекції, презентації, обговорення, ситуаційні
----------------------	--

навчання	дослідження
Засоби навчання	Мультимедіа, проекційна апаратура, інформаційно-комунікаційні системи, програмне забезпечення

ЛЕКЦІЙНІ, ПРАКТИЧНІ ТА ЛАБОРАТОРНІ ЗАНЯТТЯ

Тема

Кількість годин, результати навчання, література	Зміст тем
--	-----------

Модуль I. Віртуальний світ як соціокультурний феномен Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен

лекцій – 4 год. практ. – 4 год. РН6, РН9, РН11 Література базова: [1, 2,3,7]	Віртуальна реальність та її смисли. «Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль.
---	--

Тема 2. Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі

лекцій – 6 год. практ. – 6 год. РН10, РН11, РН17 Література: [1,2,3,4]	Країна Кіберія як продукт постмодерну. Духовні орієнтири сучасності: реалії та перспективи. Кіберрелігія: нігілізм чи неомораль. Кібершаманізм як результат викликів постмодерну.
---	---

Тема 3. Кіберпростір та кіберчас

лекцій – 6 год. практ. – 6 год. РН6, РН9, РН10 Література: [1,3,4,5]	Дефініція простору в сучасні культурологічній та філософській думках. Культурологічне та філософське підґрунтя кіберпростору. Вплив субкультур кін. 1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпростору. Кіберчас та його характеристики.
---	--

Модуль 2. Особливості та сутнісні характеристики кіберкультури Тема 4. Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності.

лекцій – 4 год. практ. – 4 год. РН6, РН9, РН11,РН17 Література: [1,3,5,7,8,13]	Кібермистецтво як явище культури неосвіту. Віртуальна реальність та її смисли. "Електронна" та "неелектронна" версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в наукових концепціях. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль.
---	--

Тема 5. Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури.

лекцій – 4 год. практ. – 6 год. РН6, РН11 Література: [1,3,5,7]	«Жіноче» та «чоловіче» в інтернет-просторі. Питання гендеру та гендерних стереотипів. Сексизм та дискримінація в Інтернеті. Проблема ідентичності та ідентифікації в Інтернеті. Кіберкультурна теорія Донни Гаравей. Тіло, тілесність, краса-гламурність. Символізм тіла в ракурсі кіберкультури. Гендерна стереотипізація.
--	---

Тема 6. Антропологія відеоігри в ракурсі культурних революцій на тлі віртуалізації неокультури метамодерну

лекцій – 6 год. практ. – 6 год. РН6, РН9, РН11,РН11 Література: [1,3,5,7]	Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм в ракурсі неокультури. Концепція постлюдини: кіборг, клон, мутант. Самоідентифікація гравця як сублімаційні вияви індивіда. Надлюдина у відеоіграх: Deus Ex, Metal Gear, The Witcher. Концепція постлюдини в ракурсі віртуальної кіберкультури Версія Постлюдини: – Клон: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з репродуктивним
--	---

клонуванням та етичні проблеми.

– Мутант: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з генетикою. Євгеніка та етичні проблеми, пов'язані з генетичними модифікаціями.

Форми та методи навчання

Вивчення дисципліни досягається інформаційним, ілюстративним та проблемним методами навчання.

- лекції супроводжуються демонстрацією схем, таблиць з мультимедійним супроводом. На практичних заняттях розглядаються та розв'язуються задачі, наближені до реальних ситуацій: використовується роздатковий матеріал (наочність) для формування у студентів системного мислення, розвитку пам'яті;
- проводиться дискусійне обговорення проблемних питань;
- задаються провокаційні питання.

Навчання супроводжується опрацюванням нормативної, навчальної літератури, а також періодичних видань.

При викладанні навчальної дисципліни для активізації навчального процесу передбачено застосування сучасних навчальних технологій, таких, як: проблемні лекції, робота в малих групах, семінари-дискусії, кейс-метод, метод мозкового штурму, метод вільних асоціацій, метод обговорення тематичних зображень, метод "переваги та недоліки", метод "Робота в мережі", ділові ігри, екскурсійні заняття.

Проблемні лекції спрямовані на розвиток логічного мислення студентів. Коло питань теми лекції обмежується двома-трьома ключовими моментами, увага студентів концентрується на матеріалі, який не знайшов відображення в підручниках, використовується досвід закордонних навчальних закладів з роздаванням студентам під час лекції друкованого матеріалу та виділенням головних висновків з питань, що розглядаються.

Міні-лекції передбачають викладення навчального матеріалу за короткий проміжок часу і характеризуються значною ємністю, складністю логічних побудов, образів, доказів та узагальнень. Міні-лекції проводяться, як правило, як частина заняття-дослідження. На початку проведення мінілекції за вказаними темами лектор акцентує увагу студентів на необхідності представити викладений лекційний матеріал у так званому структурно-логічному вигляді. На розгляд виносяться питання, які зафіксовані у плані лекцій, але викладаються вони стисло.

Робота в малих групах дає змогу структурувати лекційні або практично-семінарські заняття за формою і змістом, створює можливості для участі кожного студента в роботі за темою заняття, забезпечує формування особистісних якостей та досвіду соціального спілкування. Після висвітлення проблеми (при використанні проблемних лекцій) або стислого викладання матеріалу (при використанні міні-лекцій) студентам пропонується об'єднуватися у групи по 5 – 6 осіб і презентувати наприкінці заняття своє бачення та сприйняття матеріалу.

Презентації – виступи перед аудиторією, що використовуються для представлення певних досягнень, результатів роботи групи, звіту про виконання індивідуальних завдань. Однією з позитивних рис презентації та її переваг за умови використання в навчальному процесі є обмін досвідом, який здобули студенти під час роботи в певній малій групі.

Семінари-дискусії передбачають обмін думками та поглядами учасників щодо даної теми, а також розвивають мислення, допомагають формувати погляди і переконання, виробляють вміння формулювати думки і висловлювати їх, вчаться оцінювати пропозиції інших людей, критично підходити до власних поглядів.

Ділові та рольові ігри – форма активізації студентів, внаслідок якої вони задіяні в процесі інсценізації певної виробничої ситуації в ролі безпосередніх учасників подій.

Обговорення тематичних зображень дає змогу візуально сприймати інформацію, сприяє розвитку асоціативного мислення та кращому засвоєнню матеріалу.

Інструменти, обладнання, програмне забезпечення

-технічні засоби навчання: мультимедійне обладнання, ноутбук;

-програмне забезпечення: MS Windows, доступ до Інтернет;

-програмне забезпечення: система дистанційного навчання Moodle.

Порядок та критерії оцінювання

Для досягнення цілей та завдань курсу студентам потрібно засвоїти теоретичний матеріал та здати модульні контролю знань, а також вчасно виконати практичні завдання. В результаті можна отримати такі обов'язкові бали:

– 60 балів - за вчасне та якісне виконання завдань практичних занять та інших поточних завдань, що становить поточну (практичну) складову його оцінки;
–40 балів – модульні контролю (20+20).

Всього 100 балів.

Шкала оцінювання наведена на сторінці навчальної дисципліни на навчальній платформі Moodle <https://exam.nuwm.edu.ua/course/view.php?id=5558>

Додаткові бали студентам також можуть бути зараховані за конкретні пропозиції з удосконалення змісту навчальної дисципліни. Положення про семестровий поточний та підсумковий контроль навчальних досягнень здобувачів вищої освіти <http://ep3.nuwm.edu.ua/15311/>.

Модульний контроль проходитиме у формі тестування на університетській платформі MOODLE.

Поєднання навчання та досліджень

Студенти мають можливість додатково отримати бали за виконання індивідуальних завдань дослідницького характеру, а також можуть бути долучені до написання та опублікування наукових статей з тематики курсу.

Інформаційні ресурси

Рекомендована література

Базова

1. Боровкова Н. Віртуальне зависання. Людина і наука. Київ, 2002. С. 18– 20.
2. Дубов Д. В. Кіберпростір як новий вимір геополітичного суперництва : монографія. Київ : НІСД, 2014. 328 с.
3. Культурологія: теорія та історія культури. Навч. посіб. / За ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. – К., 2004. – 367с.
4. A history of cybernetic animals and early robots [Електронний ресурс]. – URL: <https://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/>
5. Adamatzky, A. Game of Life Cellular Automata / A. Adamatzky. – Springer-Verlag London. – 2010.
6. Melnychuk Maksym. Cyberreligion In The View Of Postmodern Trends: Religious-Cultural View. Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Випуск 2(86). Філософські науки. – Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020 – С. 35-45.
7. Melnychuk Maksym. Exegesis Of Cyberculture From The Perspective Of The Requirements Of The Tendencies Of The Neoreligiized Metamodern World. Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Випуск 2(92). Філософські науки. – Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2022 – С. 23-32
8. Melnychuk M., Saukh P. Tendencies Of Desacralization And Symbolism In Spiritual Culture Through The Prism Of Modernity Challenges Вісник ЖДУ імені Івана Франка. Випуск 1(87). Філософські науки. – Житомир: вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020 – С. 5-14.

Допоміжна

1. Дері М. Швидкість втечі - кіберкультура на кордоні століть /К.: Знання, 2016. — 480 с.
2. Мельничук М. Символізм та образність у відеоігровій культурі. Актуальні проблеми сучасної філософії та науки: виклики сьогодення: зб. наук. праць / за ред. О. Л. Соколовського. Житомир: Видавничий центр ЖДУ імені Івана Франка, 2023. С. 45-48 <http://eprints.zu.edu.ua/37090/1/%D0%90%D0%9F%D0%A4%D0%9D-2023%20%281%29.pdf>
3. Hammet F. Virtualreality. New York, 1993. 213 p.
4. Melnichuk M. The Paradox Of Cyberculture . The 22th International scientific and practical conference “Modern theories and improvement of world methods” (June 06 – 09, 2023) Helsinki, Finland. International Science Group. 2023. P. 75-78. <file:///C:/Users/Admin/Downloads/MODERN-THEORIES-AND-IMPROVEMENT-OF-WORLD-METHODS-2.pdf>
5. Melnichuk M. Philosophical And Pedagogical Understanding Of Mythological Approaches Of Theomachia In Video Games As Liter./ Zaluzhna A, Zoshchuk N., Koberska T.,

Kovtun O. / Modern Science– Moderni Veda. – Praha. – Ceska republika, Nemoros . – 2022. – # 3. P. 149-158

6. Melnychuk M. Wirtualizacja kultury w perspektywie poszukiwań neoreligijnych w kontekście współczesności. Українська полоністика : наук. журн. / Житомир. держ. ун-т ім. І. Франка. – Житомир: [б. в.], Т. 18, 2021. С 53-62 (Index Copernicus Ulrich's Periodicals Directory, Citefactor, Google Scholar).

Інформаційні ресурси

1. Кабінет Міністрів України. URL : <http://www.kmu.gov.ua/>
2. Законодавство України . URL : <http://rada.gov.ua/>
3. Державна служба статистики України. URL : <http://www.ukrstat.gov.ua/>
4. Національна бібліотека ім. В. І. Вернадського. URL : <http://www.nbu.gov.ua/>
5. Рівненська обласна універсальна наукова бібліотека (м. Рівне, пл. Короленка, 6). URL : <http://libr.rv.ua/>
6. Рівненська централізована бібліотечна система (Київська, 44, Рівне). URL : <https://rivnecbs.com.ua/>
7. Наукова бібліотека НУВГП (м. Рівне, вул. Олекси Новака, 75). URL : http://nuwm.edu.ua/MySQL/page_lib.php
8. Національна історична бібліотека України / Релігія та слов'янська міфологія. URL : http://www.nibu.kiev.ua/index.php?option=com_irbis&Itemid
9. Інформаційні ресурси у електронному репозиторії Національного університету водного господарства та природокористування. URL : <http://ep3.nuwm.edu.ua/view/types/metods/>

ПОЛІТИКИ ВИКЛАДАННЯ ТА НАВЧАННЯ

Перелік соціальних, «м'яких» навичок (softskills)

Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

Цінування та повага різноманітності в контексті мультикультурності.

Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

Дедлайни та перескладання

Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (75% від можливої максимальної кількості балів за вид діяльності балів). Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Усі письмові роботи перевіряються на наявність

плагиату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 20%.

Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування.

Ліквідація академічної заборгованості здійснюється згідно «Порядку ліквідації академічних заборгованостей у НУВГП», <http://ep3.nuwm.edu.ua/4273/>. Згідно цього документу і реалізується право студента на повторне вивчення дисципліни чи повторне навчання на курсі.

Оголошення стосовно дедлайнів задачі частин навчальної дисципліни відповідно до політики оцінювання оприлюднюються на сторінці даної дисципліни на платформі MOODLE за календарем.

Неформальна та інформальна освіта

Студенти мають право на визнання (перезарахування) результатів навчання, набутих у неформальній та інформальній освіті згідно з відповідним Положенням: <https://nuwm.edu.ua/files/1299/--/2012/-----.pdf>.

Зокрема студенти можуть самостійно проходити онлайн-курси на таких навчальних платформах, як Prometheus, Coursera, edEx, edEra, FutureLearn та інших, для наступного перезарахування результатів навчання. При цьому важливо, щоб знання та навички, що формуються під час проходження певного онлайн-курсу чи

його частин, мали зв'язок з очікуваними навчальними результатами даної дисципліни (освітньої програми) та перевірялись в підсумковому оцінюванні.

Правила академічної доброчесності

Списування під час проведення модульного контролю чи підсумкового контролю, передбачає позбавлення студента подальшого права здавати матеріал і у нього виникає академічна заборгованість.

За списування під час виконання окремих завдань, студенту знижується оцінка у відповідності до ступеня порушення академічної доброчесності.

Документи з Академічної доброчесності викладені сайті університету <http://nuwm.edu.ua/sp/akademichna-dobrochesnistj>.

Студент зобов'язаний дотримуватися Кодексу честі студентів НУВГП, який встановлює загальні моральні принципи та правила етичної поведінки осіб, які навчаються в університеті, та якими вони мають керуватися у своїй діяльності: <http://ep3.nuwm.edu.ua/4917/1/Кодекс%20честі%20студентів%20зах.pdf>.

Письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями встановленими [Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату в НУВГП](#):

Принципи доброчесності у НУВГП та відповідність показникам забезпечення якості вищої освіти регламентовано НАЗЯВО та положеннями відділу якості освіти НУВГП.

Сайт НАЗЯВО: <https://naqa.gov.ua/>

Відділ якості освіти НУВГП: <https://nuwm.edu.ua/struktorni-pidrozdili/vyo>

Вимоги до відвідування

Лекції та практичні заняття відбуваються в офлайн або онлайн режимі згідно розкладу.

Консультації будуть проводитися онлайн за допомогою GoogleMeet за кодом у домовлений зі студентами час.

Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування тощо) навчання може відбуватись в он-лайн формі (змішана форма навчання) за погодженням із керівником курсу.

Здобувачі можуть на заняттях використовувати мобільні телефони та ноутбуки, але виключно в навчальних цілях з даної дисципліни.

Лектор

Мельничук М.С, к.філос.н., доцент

Автор
Доцент

Максим МЕЛЬНИЧУК

Затверджено

Проректор з науково-педагогічної та
навчальної роботи

Валерій СОРОКА

документ підписаний КЕП
Номер документа СИЛ №228
Підписувач Сорока Валерій Степанович
Підписувач (дані КЕП):
Сертифікат 58E2D9E7F900307B0400000807E2D0054327D00

