



Робоча програма дисципліни «Етика та естетика»

СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 123 · КОМП'ЮТЕРНА ІНЖЕНЕРІЯ

БАКАЛАВР

90

Годин

Загальний обсяг дисципліни

3

Кредити ЄКТС

Відповідно до стандарту

3

Модулі

Змістовних блоки курсу

Загальна інформація про дисципліну

Ідентифікація

Назва: Етика та естетика

Спеціальність: 123 Комп'ютерна інженерія

Освітні програми: Фінанси, банківська справа та страхування в УІСІТ; Облік і оподаткування в УІСІТ

Ступінь: Бакалавр

Обсяг: 90 годин / 3 кредити ЄКТС

Модулів: 3 змістовних блоки

Підсумковий контроль: Залік

Призначення дисципліни

Дисципліна «Етика та естетика» формує у студентів системне розуміння моральних та естетичних засад людської діяльності, у тому числі у сфері інформаційних технологій і цифрового середовища. Курс охоплює теоретичні основи етики та естетики, їх категоріальний апарат, основні концепції й напрями, а також прикладні аспекти — професійну етику ІТ-фахівця, цифрову естетику та мистецтво в інформаційному суспільстві.

Дисципліна є обов'язковою загальноосвітньою для підготовки бакалаврів зі спеціальності 123 «Комп'ютерна інженерія» та сприяє формуванню загальних і фахових компетентностей, необхідних для відповідальної та свідомої професійної діяльності.

Загальні компетентності

Аксіологічне мислення

Здатність до ціннісного аналізу, критичного осмислення моральних та естетичних явищ; виявлення ключових ціннісних орієнтирів, порівняння позицій, формування обґрунтованих моральних і естетичних суджень.

Самоорганізація

Уміння самостійно навчатися, планувати роботу та виконувати завдання у визначені строки, зокрема під час підготовки рефератів, аналітичних записок, есе та практичних кейсів.

Комунікація

Здатність до усної та письмової професійної комунікації: чітко викладати морально-філософські ідеї, аргументовано відстоювати позицію, оформлювати аналітичні тексти та висновки.

Командна робота

Відповідальність, ініціативність та готовність до спільної діяльності під час групового аналізу етичних дилем, дискусій і колективного пошуку рішень у ситуаціях морального вибору.

Студент повинен вміти: аналізувати морально-естетичну інформацію та виділяти головне; планувати власну навчальну діяльність; коректно спілкуватися й аргументувати позицію; брати участь у командній роботі та брати відповідальність за власні рішення.

Фахові компетентності

Розуміння етики та естетики

Розуміння предмета, структури та функцій етики й естетики як філософських наук; знання основних етичних теорій (утилітаризм, деонтологія, чеснотна етика), естетичних категорій і концепцій; здатність застосовувати їх для аналізу реальних ситуацій у сфері ІТ та фінансово-облікової діяльності.

Професійна та цифрова етика

Здатність аналізувати етичні проблеми у сфері інформаційних технологій: кібербезпека й конфіденційність, інтелектуальна власність, алгоритмічна упередженість, відповідальність розробника; орієнтуватися в кодексах професійної етики ІТ-фахівця (ACM, IEEE).

Естетика та мистецтво

Знання основних естетичних категорій (прекрасне, піднесене, трагічне, комічне), видів і жанрів мистецтва; розуміння естетики цифрового середовища, UI/UX-дизайну та візуальної культури інформаційного суспільства.

Студент повинен вміти: застосовувати категоріальний апарат етики та естетики до аналізу конкретних ситуацій; орієнтуватися в нормативно-правовій базі у сфері захисту авторського права й персональних даних; оцінювати моральний вимір технологічних рішень; характеризувати естетику цифрових продуктів та медіасередовища.

Результати навчання

→ Пояснення понять і категорій

Пояснювати сутність основних понять і категорій етики та естетики: моральна норма, обов'язок, цінність, відповідальність, прекрасне, піднесене, трагічне, художній образ, естетичний смак.

→ Оцінювання естетичних явищ

Характеризувати основні напрями та стилі мистецтва, застосовувати методи естетичного аналізу, визначати естетичні особливості цифрових продуктів, інтерфейсів та медіасередовища.

→ Аналіз етичних ситуацій

Аналізувати конкретні морально-етичні ситуації у сфері комп'ютерної інженерії та цифрових технологій, виявляти суперечності й обґрунтовувати шляхи їх вирішення.

→ Нормативно-правова база

Орієнтуватися у правовому регулюванні захисту авторського права, персональних даних і кіберетики в Україні та ЄС; використовувати відповідні джерела для обґрунтування рішень у сфері ІТ.

Теоретичні основи етики

Тема 1.1

Предмет і завдання етики. Мораль як суспільний феномен: поняття, структура, функції. Основні категорії етики: добро і зло, обов'язок, відповідальність, совість, честь, гідність.

Тема 1.2

Основні напрями та теорії етики: утилітаризм, деонтологія, чеснотна етика, етика відповідальності. Розвиток етичної думки від античності до сучасності.

Тема 1.3

Прикладна етика та моральний вибір. Моральна дилема, критерії морального вибору, відповідальність особистості. Прикладні галузі: біоетика, екологічна етика, цифрова етика.

Тема 1.1 — Лекційний матеріал

Предмет і завдання етики. Мораль як суспільний феномен

Лекція 1 (2 год.): Предмет і завдання етики як філософської науки.

Поняття моралі: ознаки, структура (норми, цінності, принципи, ідеали), функції (регулятивна, оціночна, виховна, комунікативна).

Мораль і право: спільне та відмінне. Мораль і звичай. Мораль і релігія.

Основні категорії етики: добро і зло як фундаментальні моральні категорії; обов'язок і відповідальність; совість як форма морального самоконтролю; честь і гідність особистості; сенс життя та щастя як вищі морально-ціннісні орієнтири.

Ключові питання лекції

- Предмет, структура та завдання етики
- Поняття моралі та її відмінність від права й звичаю
- Функції моралі в суспільстві та в IT-середовищі
- Добро і зло: зміст і взаємозв'язок категорій
- Поняття обов'язку, відповідальності та совісті
- Честь, гідність і репутація: значення для IT-фахівця

❏ Моральні категорії — не абстракція: вони формують основу корпоративної культури, кодексів поведінки та стандартів IT-галузі.

Тема 1.1 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (1 год.)

Завдання 1. Аналіз реальних ситуацій: визначення моральних норм, цінностей і принципів, що діють у конкретних корпоративних середовищах ІТ-компаній. Обговорення прикладів дотримання та порушення ділової етики.

Завдання 2. Кейс: розгляд ситуації морального конфлікту (витік корпоративних даних, порушення авторського права, маніпуляція алгоритмами). Визначення категорій добра, зла, обов'язку та відповідальності.

Завдання 3. Тестування за ключовими термінами теми (10 питань).

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання розділу «Мораль як суспільний феномен» за підручником: Малахов В. А. «Етика» — конспектування ключових положень
- Підготовка порівняльної характеристики: мораль і право у сфері цифрових технологій (2–3 приклади)
- Складання схеми «Категорії етики та їх взаємозв'язок»
- Опрацювання: Єресько О. В. «Прикладна етика» — розділ 1 «Мораль та її функції»

Очікуваний результат: студент вміє характеризувати предмет і функції моралі, пояснювати зміст основних категорій етики та наводити приклади їх прояву в ІТ-середовищі.

Тема 1.2 — Лекційний матеріал

Основні напрями та теорії етики

Лекція 2 (2 год.): Антична етика: Сократ, Платон, Аристотель (чесотна етика, евдемонізм). Середньовічна і новочасна етика: Кант (деонтологія, категоричний імператив), Мілль (утилітаризм, принцип користі). Сучасні напрями: етика відповідальності Г. Йонаса, комунікативна етика К.-О. Апеля та Ю. Габермаса.

Порівняння підходів: деонтологія (орієнтація на норму і обов'язок), утилітаризм (орієнтація на наслідки і користь), чесотна етика (орієнтація на характер і чесноти). Застосування кожного підходу до аналізу морального вибору в ІТ.

Ключові питання лекції

- Основні етичні теорії: зміст і відмінності
- Категоричний імператив Канта і його застосування до ІТ
- Утилітаризм: принцип «найбільшого блага для найбільшої кількості»
- Чесотна етика: чесноти ІТ-фахівця
- Етика відповідальності в умовах технологічного суспільства
- Моральний релятивізм та його критика
- Золоте правило моральності у різних культурах

Тема 1.2 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (1 год.)

Завдання 1. Порівняльний аналіз трьох основних етичних теорій (деонтологія, утилітаризм, чеснотна етика): заповнення порівняльної таблиці за критеріями (основний принцип, критерій правильного вчинку, переваги та обмеження).

Завдання 2. Кейс: застосування трьох теорій до однієї ситуації морального вибору у сфері ІТ (наприклад, рішення щодо збору персональних даних без явної згоди користувача). Порівняння отриманих висновків.

Завдання 3. Міні-дискусія: «Яка етична теорія найкраще підходить для регулювання діяльності ІТ-компаній?» — аргументація позиції.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання підручника: Аболіна Т. Г., Єрмоленко А. М. та ін. «Етика» — теми «Деонтологія», «Утилітаризм», «Чеснотна етика»
- Підготовка аналітичної записки: «Яку етичну теорію сповідує обрана ІТ-компанія? (за публічними заявами та кодексом поведінки)» (1–2 сторінки)
- Складання порівняльної таблиці основних етичних теорій з прикладами з ІТ-галузі
- Читання першоджерела: уривки з «Основ метафізики моральності» Канта та «Утилітаризму» Мілля

Очікуваний результат: студент вміє характеризувати основні етичні теорії, порівнювати їхні підходи та застосовувати до аналізу ситуацій морального вибору в ІТ-контексті.

Тема 1.3 — Лекційний матеріал

Прикладна етика та моральний вибір

Лекція 3 (2 год.): Прикладна етика як галузь: предмет, завдання, методи. Поняття моральної дилеми: ознаки, типи, способи вирішення. Критерії морального вибору: принцип справедливості, принцип поваги до особи, принцип «не нашкодь», принцип прозорості. Відповідальність особистості як суб'єкта морального вибору.

Прикладні галузі етики

1. Біоетика: проблеми штучного інтелекту в медицині
2. Екологічна етика: відповідальність ІТ за вуглецевий слід
3. Цифрова (комп'ютерна) етика: конфіденційність, безпека, справедливість алгоритмів
4. Ділова (корпоративна) етика: стандарти поведінки в ІТ-організації
5. Етика штучного інтелекту: упередженість, прозорість, підзвітність
6. Інформаційна етика: достовірність даних, дезінформація, цифрове авторське право

Тема 1.3 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (2 год.)

Завдання 1. Розбір реальних морально-етичних дилем у сфері ІТ (за варіантами): аналіз ситуації, ідентифікація суперечності, застосування критеріїв морального вибору, формулювання рішення.

Завдання 2. Аналіз кодексів етики ACM та IEEE: виявлення ключових принципів, порівняння підходів, оцінка відповідності сучасним викликам (ШІ, великі дані, кіберзагрози).

Завдання 3. Презентація та захист позиції щодо обраної морально-етичної проблеми (3–5 хвилин на групу).
Взаємооцінювання за критеріями.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання: Скворець В. О. «Цифрова етика» — розділ «Прикладна етика в ІТ-середовищі»
- Підготовка реферату: «Моральні дилеми у сфері штучного інтелекту: сутність та способи вирішення» (обсяг 3–4 сторінки)
- Аналіз кодексу ACM Code of Ethics (з відкритих джерел [acm.org](https://www.acm.org)): виявлення ключових принципів
- Підготовка есе: «Яку моральну відповідальність несе розробник програмного забезпечення?»

Очікуваний результат: студент вміє аналізувати морально-етичні дилеми у сфері ІТ, застосовувати критерії морального вибору та орієнтуватися в основних кодексах професійної етики.

Теоретичні основи естетики та мистецтво

Тема 2.1

Предмет і категорії естетики. Естетичне як особлива форма освоєння дійсності: прекрасне, піднесене, трагічне, комічне, потворне. Естетичний смак і естетичний ідеал.

Тема 2.2

Мистецтво як соціальний та культурний феномен. Художній образ, функції мистецтва. Основні види, жанри та стилі мистецтва. Провідні напрями мистецтва Нового часу і сучасності.

Тема 2.3

Цифрова естетика та візуальна культура інформаційного суспільства. Естетика UI/UX-дизайну, цифрове мистецтво, медіаестетика. Краса та функціональність у IT-продуктах.

Тема 2.4

Естетичне виховання та формування естетичної культури особистості. Роль естетики в становленні IT-фахівця: дизайн-мислення, творчість, візуальне сприйняття.

Тема 2.1 — Лекційний матеріал

Предмет і категорії естетики

Лекція 4–5 (4 год.): Предмет, завдання та методи естетики як науки. Зв'язок естетики з філософією, психологією, мистецтвознавством. Естетичне як специфічна форма ціннісного освоєння дійсності. Поняття естетичного досвіду. Структура естетичної свідомості: естетичне сприйняття, відчуття, смак, оцінка, ідеал.

Основні категорії естетики: прекрасне і потворне (діалектика, критерії); піднесене і низьке; трагічне (сутність, катарсис); комічне (гумор, сатира, іронія, гротеск). Зв'язок естетичних і етичних категорій (калокагатія).

Естетичний смак та ідеал

Естетичний смак: природа, чинники формування, суб'єктивне та об'єктивне в естетичній оцінці. Дискусія про «суперечку смаків» (Кант). Естетичний ідеал: поняття, рівні (особистісний, суспільний, культурно-епохальний). Зміна ідеалів краси в історії культури.

Ключові поняття

- Естетичне — прекрасне — художнє: взаємозв'язок
- Естетичний досвід: чуттєвий і раціональний компоненти
- Калокагатія: єдність краси і добра
- Естетичний смак як здатність до оцінювання

Тема 2.1 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (1 год.)

Завдання 1. Аналіз творів мистецтва різних епох крізь призму категорій прекрасного, піднесеного, трагічного та комічного. Заповнення аналітичної таблиці.

Завдання 2. Дискусія: «Чи існують об'єктивні критерії краси в цифровому продукті?» Обговорення на прикладі інтерфейсів відомих IT-сервісів (Google, Apple, Figma).

Завдання 3. Розв'язання тестових завдань за категоріями естетики (10 питань).

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання підручника: Левчук Л. Т. та ін. «Естетика» — розділи «Предмет естетики», «Категорії естетики»
- Підготовка аналітичного есе: «Прекрасне у цифровому просторі: від класичного ідеалу до мінімалізму» (2–3 сторінки)
- Аналіз концепції «калокагатії»: пошук прикладів єдності краси і добра в сучасних IT-продуктах
- Перегляд TED Talk: «The Beauty of Data Visualization» — конспект основних тез

Очікуваний результат: студент вміє характеризувати категорії естетики, аналізувати естетичні явища та застосовувати поняття прекрасного, піднесеного, трагічного, комічного до оцінки цифрового середовища.

Тема 2.2 — Лекційний матеріал

Мистецтво як соціальний та культурний феномен

Лекція 6 (2 год.): Мистецтво як специфічна форма відображення дійсності та людської творчості. Художній образ: поняття, властивості (конкретність, узагальненість, емоційність), функції. Функції мистецтва: пізнавальна, виховна, гедоністична, комунікативна, катарсична.

Класифікація мистецтва: за матеріалом (просторові, часові, просторово-часові); основні види (архітектура, скульптура, живопис, графіка, музика, танець, театр, кіно, фотографія, дизайн). Жанри та стилі мистецтва. Взаємодія видів мистецтва в цифровому середовищі.

Провідні стилі мистецтва

- **Класицизм:** ієрархія жанрів, раціоналізм, наслідування античності
- **Романтизм:** індивідуалізм, емоційність, ідеалізація
- **Реалізм:** правдивість, типовість, соціальна критика
- **Модернізм:** формальний експеримент, суб'єктивізм, новаторство
- **Постмодернізм:** іронія, інтертекстуальність, симуляція
- **Цифрове мистецтво:** генеративне мистецтво, NFT, інсталяції, нові медіа

Тема 2.2 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (2 год.)

Завдання 1. Визначення художнього стилю для заданих творів мистецтва (живопис, архітектура, дизайн, цифрове мистецтво). Обґрунтування відповіді за ключовими ознаками стилю.

Завдання 2. Аналіз художнього образу в обраному творі мистецтва: конкретність, узагальненість, емоційний вплив. Взаємозв'язок форми і змісту.

Завдання 3. Міні-дискусія: «Чи є цифрове мистецтво (генеративне, NFT) справжнім мистецтвом?» Аргументація позиції.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання підручника: Левчук Л. Т. та ін. «Естетика» — розділи «Мистецтво», «Художній образ», «Класифікація мистецтв»
- Підготовка аналітичної записки: «Цифрове мистецтво та нові медіа: сучасний стан і перспективи» (2 сторінки)
- Складання порівняльної таблиці стилів мистецтва з прикладами з цифрового середовища
- Перегляд та аналіз відомого твору цифрового мистецтва (на вибір): виявлення художніх засобів та естетичної цінності

Очікуваний результат: студент вміє характеризувати основні види та стилі мистецтва, аналізувати художній образ, визначати естетичну цінність творів, у тому числі цифрового мистецтва.

Тема 2.3 — Лекційний матеріал

Цифрова естетика та візуальна культура інформаційного суспільства

Лекція 7 (2 год.): Поняття цифрової естетики: специфіка та розвиток. Медіаестетика: естетичне освоєння реальності через цифрові медіа. Візуальна культура інформаційного суспільства: інфографіка, соціальні мережі, відеоконтент. Поняття UX та UI: функціональність і краса цифрового інтерфейсу.

Дизайн-мислення (Design Thinking): поняття, етапи (емпатія, визначення, ідеяція, прототипування, тестування). Принципи хорошого дизайну Дітера Рамса. Естетика в продуктах Apple, Google, Figma як приклад балансу форми і функції.

Естетика та IT-продукти

Принципи візуального дизайну: баланс, контраст, ієрархія, ритм, єдність. Кольорова теорія в дизайні інтерфейсів. Типографіка як естетичний і функціональний елемент. Доступність (Accessibility) як етично-естетична вимога.

- Генеративне мистецтво та алгоритмічна краса
- Штучний інтелект у творчості: DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion
- NFT та нові форми авторського права в цифровому мистецтві
- Естетика vs. ергономіка: пошук балансу

Тема 2.3 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (1 год.)

Завдання 1. Естетичний аналіз інтерфейсів відомих ІТ-продуктів (веб-сайти, мобільні застосунки, фінансові платформи): оцінка за критеріями балансу, контрасту, типографіки, кольорової палітри.

Завдання 2. Порівняльний аналіз двох цифрових продуктів однієї категорії: визначення естетичних переваг і недоліків, обґрунтування оптимального рішення.

Завдання 3. Розрахунок рівня доступності (Accessibility) обраного інтерфейсу за стандартом WCAG та формулювання рекомендацій з поліпшення.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання матеріалу: Nielsen J., Norman D. «The Definition of User Experience (UX)» (nngroup.com) — конспектування ключових тез
- Підготовка аналітичної записки: «Естетика фінансових і облікових інформаційних систем: критерії якості UX/UI» (2 сторінки)
- Аналіз генеративного мистецтва: огляд інструментів DALL-E або Midjourney, оцінка естетичного результату
- Підготовка презентації: «Дизайн-мислення як метод створення естетичних ІТ-продуктів» (5–7 слайдів)

Очікуваний результат: студент вміє застосовувати принципи візуального дизайну, аналізувати естетику цифрових продуктів та оцінювати UI/UX з позицій естетики і доступності.

Тема 2.4 — Лекційний матеріал

Естетичне виховання та формування естетичної культури особистості

Лекція 8–9 (4 год.): Естетична культура особистості: поняття, структура (естетичні знання, смак, почуття, ідеал, потреби, діяльність). Естетичне виховання: мета, засоби, принципи. Роль мистецтва, природи, навчання та праці у формуванні естетичної культури. Естетика побуту, праці та людських взаємин.

Творчість як естетичний феномен: поняття творчості, натхнення, генія. Дизайн-мислення як технологія творчого розв'язання проблем. Роль естетичної культури ІТ-фахівця: від візуальної грамотності до відповідального дизайну.

Естетична культура ІТ-фахівця

- **Візуальна грамотність:** здатність «читати» та критично аналізувати візуальні повідомлення
- **Критичне медіаспоживання:** розпізнавання естетичних маніпуляцій (реклама, дезінформація)
- **Відповідальний дизайн:** етично-естетичні вимоги до ІТ-продуктів (доступність, інклюзивність)
- **Творче мислення:** дизайн-мислення, латеральне мислення, SCAMPER

Естетична культура ІТ-фахівця — це не «прикраса», а конкурентна перевага: продукти з кращою естетикою мають вищі показники залученості та задоволеності користувачів.

Тема 2.4 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (2 год.)

Завдання 1. Самодіагностика рівня естетичної культури: виконання тесту з наступним груповим обговоренням. Визначення зон для розвитку.

Завдання 2. Творче завдання: застосування дизайн-мислення для розробки концепції естетично привабливого та етично відповідального цифрового продукту (за варіантами: фінансова платформа, освітній застосунок, облікова система).

Завдання 3. Критичний аналіз рекламного матеріалу IT-компанії: виявлення естетичних засобів впливу, маніпулятивних прийомів, оцінка з позицій етики та естетики.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання: Скворець В. О. «Цифрова естетика» — розділ «Естетична культура в інформаційному суспільстві»
- Аналіз реального IT-продукту фінансового або облікового призначення: оцінка естетики інтерфейсу та відповідності принципам відповідального дизайну
- Підготовка аналітичної записки: «Роль естетичної культури у кар'єрі IT-фахівця: аналіз вакансій та вимог ринку праці»
- Систематизація матеріалу Модуля 2 для підготовки до контрольної роботи

Очікуваний результат: студент вміє характеризувати структуру естетичної культури особистості, застосовувати дизайн-мислення та оцінювати естетичну якість і відповідальність цифрових продуктів.

Професійна етика та естетика в ІТ-середовищі

Тема 3.1

Професійна та корпоративна етика ІТ-фахівця. Кодекси етики ACM, IEEE. Ділове спілкування, конфіденційність, академічна доброчесність.

Тема 3.2

Цифрова етика та кіберетика. Конфіденційність і захист персональних даних. Кібербезпека, інтелектуальна власність, авторське право у цифровому середовищі.

Тема 3.3

Етика штучного інтелекту та алгоритмічних систем. Упередженість алгоритмів, прозорість, підзвітність, справедливість. Міжнародне регулювання ШІ: AI Act ЄС.

Тема 3.4

Міжкультурна етика та глобальне ІТ-середовище. Толерантність, інклюзивність, різноманіття в ІТ. Сталий розвиток та екологічна відповідальність ІТ-галузі.

Тема 3.1 — Лекційний матеріал

Професійна та корпоративна етика ІТ-фахівця

Лекція 10–11 (4 год.): Поняття професійної етики: специфіка, структура, функції. Особливості моральної регуляції у сфері ІТ. Кодекс етики ACM (Association for Computing Machinery): загальні моральні принципи (внесок до суспільства, уникнення шкоди, чесність, справедливість), принципи для фахівців, принципи для організацій. Кодекс IEEE: відповідальність, безпека, доброчесність.

Ділова етика та корпоративна культура: поняття ділової етики, норми ділового спілкування (вербального та невербального), корпоративний кодекс поведінки, академічна доброчесність у навчанні та науці.

Ключові принципи ІТ-етики

- Конфіденційність і нерозголошення корпоративної інформації
- Відповідальність за якість та безпеку програмного продукту
- Чесність у комунікації з замовником та командою
- Уникнення конфлікту інтересів
- Повага до інтелектуальної власності та ліцензій
- Академічна доброчесність: плагіат, фабрикація, фальсифікація
- Кодекс поведінки у відкритих ІТ-спільнотах (open source)

Тема 3.1 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (2 год.)

Завдання 1. Аналіз реальних кодексів поведінки ІТ-компаній (Google, Microsoft, Apple): виявлення спільних і відмінних принципів, оцінка ефективності механізмів дотримання.

Завдання 2. Кейс: аналіз ситуацій порушення ділової етики в ІТ (витік даних, приховування вразливостей, маніпуляція алгоритмами). Визначення порушених принципів та розробка рекомендацій.

Завдання 3. Розробка фрагменту корпоративного кодексу поведінки для умовної ІТ-компанії, що надає фінансові або облікові сервіси.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання: Бех І. Д., Чорна К. І. «Програма морального виховання та розвитку» — розділ «Основи професійної етики»
- Підготовка аналітичної записки: «Академічна доброчесність у вищій школі: принципи, порушення, наслідки» (2 сторінки)
- Ознайомлення з повним текстом Кодексу ACM Code of Ethics (acm.org) та його реферування
- Підготовка таблиці «Порівняння кодексів ACM та IEEE за ключовими принципами»

Очікуваний результат: студент вміє проводити аналіз кодексів професійної етики, виявляти порушення ділової та корпоративної етики та розробляти рекомендації щодо їх попередження.

Тема 3.2 — Лекційний матеріал

Цифрова етика та кіберетика

Лекція 12–13 (4 год.): Цифрова (комп'ютерна) етика: поняття, становлення, основні проблеми. Кіберетика: норми поведінки в цифровому просторі, відповідальність за дії в інтернеті. Захист персональних даних: GDPR (ЄС), Закон України «Про захист персональних даних». Право на приватність у цифрову епоху.

Інтелектуальна власність: поняття авторського права (copyright), ліцензування (Creative Commons, GPL, MIT), патентна система у сфері ПЗ. Піратство та його наслідки. Кібербезпека як етична проблема: відповідальне розкриття вразливостей, «хакерська етика», соціальна інженерія.

Ключові нормативні документи

- **GDPR (General Data Protection Regulation, ЄС)** — регулювання обробки персональних даних
- **Закон України «Про захист персональних даних» № 2297-VI**
- **Закон України «Про авторське право і суміжні права»**
- **Директива ЄС про кіберстійкість (CRA, 2024)**
- **ACM Code of Ethics, п. 2.9** — захист конфіденційності

Фінансові та облікові інформаційні системи підпадають під підвищені вимоги захисту даних: порушення становлять не лише юридичну, а й серйозну моральну відповідальність.

Тема 3.2 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (2 год.)

Завдання 1. Аналіз реального витоку даних (кейс): визначення порушених правових норм (GDPR, національне законодавство), моральних принципів та відповідальних сторін. Розробка заходів попередження.

Завдання 2. Класифікація типових ліцензій програмного забезпечення (MIT, GPL, Apache, Creative Commons). Визначення відповідної ліцензії для умовного проекту фінансової/облікової системи.

Завдання 3. Кейс: розгляд ситуації «відповідального розкриття вразливостей» — аналіз дій з позицій кіберетики та кодексу АСМ.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання: Скворець В. О. «Цифрова етика» — розділи «Кіберетика», «Захист персональних даних»
- Підготовка реферату: «GDPR та захист персональних даних у фінансових інформаційних системах: правовий та моральний аспект» (3–4 сторінки)
- Ознайомлення із Законом України «Про захист персональних даних» (zakon.rada.gov.ua) та конспектування ключових положень
- Розв'язання практичних задач на визначення правомірності обробки персональних даних у типових ІТ-ситуаціях (5 задач)

Очікуваний результат: студент вміє аналізувати цифрові етичні проблеми (конфіденційність, авторське право, кібербезпека), орієнтуватися в нормативно-правовій базі та застосовувати її до конкретних ІТ-ситуацій.

Тема 3.3 — Лекційний матеріал

Етика штучного інтелекту та алгоритмічних систем

Лекція 14 (2 год.): Поняття етики штучного інтелекту (AI Ethics): ключові принципи (FATE — Fairness, Accountability, Transparency, Ethics). Алгоритмічна упередженість (bias): визначення, джерела (упереджені навчальні дані, дизайн алгоритму), наслідки (дискримінація у фінансових рішеннях, медицині, правосудді). Метод XAI (eXplainable AI): пояснювальний ШІ як відповідь на вимогу прозорості.

Відповідальність і підзвітність: проблема «чорної скриньки», відповідальність розробника, компанії та держави за рішення ШІ. Концепція «Human in the loop».

Міжнародне регулювання ШІ

- **EU AI Act (2024):** класифікація ризиків ШІ (неприйнятний, високий, обмежений, мінімальний), заборони та вимоги до високоризикових систем
- **UNESCO Recommendation on the Ethics of AI (2021):** глобальні принципи розвитку ШІ
- **OECD AI Principles:** надійність, безпека, прозорість, підзвітність
- **Ризики в фінансових ШІ-системах:** кредитний скоринг, антифрод, автоматизована звітність

Системи автоматизованого бухгалтерського обліку, кредитного скорингу та фінансового моніторингу є прикладами «високоризикових» ШІ-систем за класифікацією EU AI Act.

Тема 3.3 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (2 год.)

Завдання 1. Аналіз реального випадку алгоритмічної упередженості (наприклад, упереджений кредитний скоринг або дискримінація в рекрутингових алгоритмах): ідентифікація проблеми, джерел та наслідків. Розробка рекомендацій.

Завдання 2. Класифікація умовних ІТ-систем за рівнями ризику відповідно до EU AI Act. Визначення обов'язкових вимог для кожного класу.

Завдання 3. Кейс: розробка базових принципів відповідального ШІ для умовної фінансової або облікової платформи. Обґрунтування запропонованих заходів.

Самостійна робота (4 год.)

- Опрацювання: Філіпова Т. В. «Штучний інтелект та право: монографія» — розділ «Етика ШІ»
- Підготовка аналітичної записки: «Алгоритмічна упередженість у фінансових системах: виклики та методи усунення» (2 сторінки)
- Ознайомлення з EU AI Act (2024) на офіційному ресурсі ЄС: конспектування структури та ключових положень
- Підготовка таблиці «Методи виявлення та усунення упередженості алгоритмів: переваги та обмеження»

Очікуваний результат: студент вміє ідентифікувати та оцінювати етичні ризики ШІ-систем, розробляти принципи відповідального ШІ та орієнтуватися в міжнародному регулюванні AI.

Тема 3.4 — Лекційний матеріал

Міжкультурна етика та глобальне ІТ-середовище

Лекція 15 (2 год.): Міжкультурна комунікація та її етичні виміри: культурний релятивізм vs. універсалізм у моральних нормах. Моделі Г. Хофстеде (дистанція влади, індивідуалізм/колективізм тощо) та їх значення для глобальних ІТ-команд. Толерантність, рівність, інклюзивність і різноманіття (DEI — Diversity, Equity, Inclusion) в ІТ.

Сталий розвиток та екологічна відповідальність ІТ:

вуглецевий слід дата-центрів, «зелений» ІТ, Цілі сталого розвитку ООН (SDGs) та роль ІТ-галузі в їх досягненні. Цифровий добробут (Digital Wellbeing): відповідальне проектування, захист від цифрової залежності.

Глобальна ІТ-етика

- Цифровий розрив (Digital Divide): нерівний доступ до технологій як моральна проблема
- Технологічний колоніалізм: залежність країн від глобальних ІТ-платформ
- Мова ненависті та дезінформація: відповідальність платформ і розробників
- SDGs та ІТ: ціль 9 (Інновації), ціль 16 (Мир та справедливість), ціль 17 (Партнерство)
- «Зелений» ІТ: стандарти Green Software Foundation

Тема 3.4 — Практичне заняття та СРС

Практичне заняття (2 год.)

Завдання 1. Аналіз практик DEI (Diversity, Equity, Inclusion) у провідних ІТ-компаніях: оцінка ефективності, виявлення суперечностей між задекларованими цінностями та реальними діями.

Завдання 2. Розробка стратегії відповідального цифрового продукту: визначення місії, інклюзивних принципів, заходів зі зменшення екологічного впливу та захисту цифрового добробуту користувачів.

Завдання 3. Підсумкова дискусія: «Яка роль ІТ-фахівця у побудові справедливого та сталого цифрового суспільства?»

Самостійна робота (5 год.)

- Опрацювання: Горбань О. В. «Глобальна інформаційна етика: навч. посіб.» — розділ «Міжкультурна комунікація та ІТ»
- Підготовка комплексного аналітичного завдання: «Оцінка відповідальності обраної ІТ-компанії у сферах DEI, екологічності та цифрового добробуту» (за відкритими звітами ESG)
- Підготовка презентації: «Моя позиція як майбутнього ІТ-фахівця: етика та естетика у професійній діяльності» (10–12 слайдів)
- Систематизація матеріалу всього курсу для підготовки до заліку

Очікуваний результат: студент вміє аналізувати глобальні етичні виклики ІТ-галузі, розробляти принципи відповідальної та інклюзивної ІТ-діяльності та сформулювати власну етичну позицію як майбутнього фахівця.

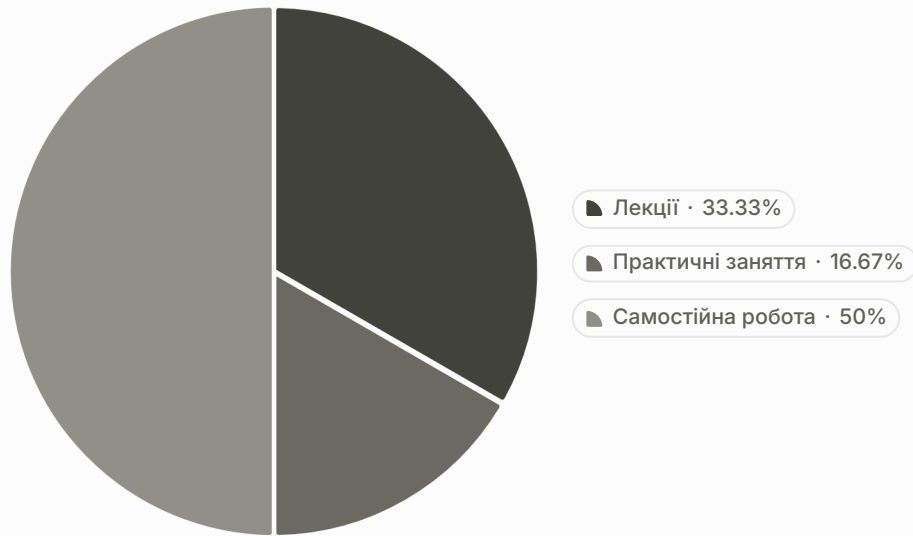
Розподіл навчального часу — 90 годин

Модуль	Тема	Лекції (год.)	Практичні (год.)	СРС (год.)
Модуль 1	Тема 1.1 — Предмет і категорії етики	2	1	4
	Тема 1.2 — Теорії етики	2	1	4
	Тема 1.3 — Прикладна етика та моральний вибір	2	2	4
Модуль 2	Тема 2.1 — Предмет і категорії естетики	4	1	4
	Тема 2.2 — Мистецтво як феномен	2	2	4
	Тема 2.3 — Цифрова естетика та UX/UI	2	1	4
	Тема 2.4 — Естетична культура ІТ-фахівця	4	2	4
Модуль 3	Тема 3.1 — Корпоративна та професійна етика	4	2	4
	Тема 3.2 — Цифрова етика та кіберетика	4	2	4
	Тема 3.3 — Етика ШІ та алгоритмів	2	2	4
	Тема 3.4 — Міжкультурна етика та сталий розвиток	2	2	5
Разом		30	15	45



Загальний обсяг: **90 годин = 3 кредити ЄКТС**. Розподіл є орієнтовним і може коригуватися відповідно до специфіки навчального процесу.

Структура навчального часу



Коментар до розподілу

Загальний обсяг — **90 годин (3 кредити ЄКТС)** — розподілено між трьома формами роботи для забезпечення балансу між теорією та практикою.

Лекції — 30 год. (33,33%)

Системне подання ключового теоретичного матеріалу з використанням наочних схем, прикладів та кейсів з ІТ-середовища і фінансово-облікової практики.

Практичні — 15 год. (16,67%)

Відпрацювання навичок: аналіз кейсів, дискусії, розробка кодексів, оцінка цифрових продуктів та захист міні-проектів.

Самостійна робота — 45 год. (50%)

Поглиблене вивчення, підготовка рефератів, есе, аналітичних записок, робота з нормативно-правовими джерелами. Самостійна робота становить **50% обсягу дисципліни**.

Самостійна робота студентів — Детальний опис



Опрацювання літератури

Поглиблене вивчення теоретичного матеріалу за підручниками з етики та естетики (Малахов, Левчук, Аболіна та ін.), нормативно-правовими актами (GDPR, EU AI Act, Закон про захист персональних даних), науковими статтями у фахових виданнях. Студент конспектує ключові положення, виділяє головні поняття та порівнює підходи різних авторів.



Індивідуальні завдання

Виконання аналітичних завдань (аналіз кодексів етики, оцінка цифрових продуктів, кейс-аналіз ШІ-систем); творчих завдань — есе, реферати, аналітичні записки з актуальних проблем цифрової етики та естетики; розробка фрагментів кодексу поведінки та концепцій відповідального ІТ-продукту.



Робота з інформаційними ресурсами

Опрацювання офіційних ресурсів: ACM ([acm.org](https://www.acm.org)), IEEE ([ieee.org](https://www.ieee.org)), EUR-Lex (EU AI Act, GDPR), Верховна Рада України (zakon.rada.gov.ua), UNESCO ([unesco.org](https://www.unesco.org)). Аналіз публічних звітів ESG ІТ-компаній, пошук актуальної інформації для навчальних завдань.



Підготовка до занять

Підготовка до практичних занять (опрацювання кейсів, повторення теорії); підготовка до тестувань (ключові поняття, принципи, нормативні документи); підготовка до контрольних робіт за кожним модулем (систематизація знань, типові ситуації морального вибору).

Форми контролю знань

1

Поточний контроль

Завдання: аналітичні та практичні вправи за темами змістовного модуля. Оцінюються регулярність виконання завдань, якість відповідей і рівень засвоєння матеріалу. Поточний контроль формує накопичувальну оцінку протягом семестру. Проводиться після кожної теми у формі тестування (10–15 питань) або усного опитування.

2

Проміжний контроль

Самостійна робота — комплексне ситуаційне завдання або реферат, які охоплюють теми змістовних модулів (теоретичні питання, аналіз кейсів, оцінка кодексів етики та естетики цифрових продуктів). Оцінюються повнота відповіді, глибина аналізу та обґрунтованість висновків. Проводиться після завершення кожного змістовного модуля.

3

Підсумковий контроль — Залік

Залік відповідно до навчального плану. Форма проведення — тестування. Підсумкова оцінка враховує результати поточного, проміжного та підсумкового контролю відповідно до встановленої шкали: **100-бальна система** з переведенням у національну шкалу та ЄКТС (A, B, C, D, E, FX, F). Оцінка «зараховано» відповідає 60 і більше балам.

Методи викладання

Викладання дисципліни «Етика та естетика» поєднує класичні академічні та інтерактивні методи, що забезпечує формування не лише міцної теоретичної бази, а й практичних навичок, необхідних для відповідальної та свідомої діяльності у сфері комп'ютерної інженерії, фінансів, банківської справи та обліку й оподаткування.

Лекції

Системне подання теоретичного матеріалу з використанням наочних схем, таблиць і прикладів із ІТ-практики та цифрового середовища; студенти ведуть конспекти та задають уточнювальні запитання.

Кейс-стаді

Аналіз реальних ситуацій морально-етичного і естетичного характеру в ІТ-середовищі; студенти виявляють проблему, застосовують теорію та обґрунтовують висновки.

Аналіз документів

Опрацювання кодексів етики (ACM, IEEE), нормативно-правових актів (GDPR, EU AI Act, законодавство України) та публічних кодексів поведінки ІТ-компаній.

Дискусії

Обговорення актуальних морально-естетичних проблем ІТ (упередженість ШІ, цифрова конфіденційність, естетика продуктів); розвиток критичного мислення та аргументації.

Творчі завдання

Розробка концепцій відповідального ІТ-продукту, фрагментів кодексу поведінки, есе та аналітичних записок; розвиток навичок самостійного аналізу та обґрунтованого висловлювання позиції.

Самостійне дослідження

Підготовка рефератів, аналітичних записок і презентацій за обраними темами; розвиток навичок пошуку, критичного оцінювання та систематизації інформації.



Усі методи спрямовані на формування компетентностей, передбачених освітніми програмами спеціальності 123 «Комп'ютерна інженерія».

Рекомендована література та ресурси

Підручники та навчальні посібники (2022–2024 рр.)

1

Аболіна Т. Г., Єрмоленко А. М., Кисляк А. В. та ін.
Етика : підручник / За заг. ред. А. М. Єрмоленка. — Київ : Либідь, 2023. — 436 с.

2

Горбань О. В., Бессараб А. О., Ільченко О. Ю.
Глобальна інформаційна етика : навч. посіб. — Київ : Університет «Україна», 2022. — 198 с.

3

Єресько О. В., Данилюк-Черних І. М.
Прикладна етика : навч. посіб. — Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2023. — 256 с.

4

Левчук Л. Т., Оніщенко О. І., Кучерюк Д. Ю., Панченко В. І.
Естетика : підручник. 4-те вид., перероб. і доп. — Київ : Київський університет, 2022. — 559 с.

5

Малахов В. А.
Етика : курс лекцій. 8-ме вид. — Київ : Либідь, 2022. — 384 с.

6

Нападиста В. Г., Шинкаренко О. В., Рогожа М. М. та ін.
Професійна та корпоративна етика : навч. посіб. / За наук. ред. В. І. Панченка. — Київ : Київський університет, 2022. — 368 с.

7

Скворець В. О., Тягнирядно Є. В.
Цифрова етика та кіберетика : навч. посіб. — Запоріжжя : ЗНУ, 2023. — 224 с.

8

Філіпова Т. В., Гладченко О. В.
Штучний інтелект та право : монографія. — Одеса : Юридична література, 2024. — 312 с.

9

Бех І. Д., Чорна К. І.
Програма морального виховання та розвитку : навч.-метод. посіб. — Київ : Інститут проблем виховання НАПН України, 2022. — 120 с.

10

Скворець В. О.
Цифрова естетика : навч. посіб. — Запоріжжя : ЗНУ, 2024. — 176 с.

Нормативно-правова база

- **EU AI Act (Regulation 2024/1689)**
eur-lex.europa.eu
- **GDPR (Regulation 2016/679)**
gdpr.eu
- **Закон України «Про захист персональних даних» № 2297-VI**
zakon.rada.gov.ua
- **Закон України «Про авторське право і суміжні права»**
zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20

Офіційні ресурси та фахові видання

ACM Code of Ethics acm.org/code-of-ethics	IEEE Code of Ethics ieee.org
Верховна Рада України zakon.rada.gov.ua	Nielsen Norman Group (UX/UI) nngroup.com
UNESCO — AI Ethics unesco.org	Журнал «Філософія освіти» philosopheducation.com
Журнал «Мультиверсум. Філософський альманах»	