

# **ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП**

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ**

**Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції**

**20-21 листопада 2023 р.**

**Міністерство освіти і науки України**  
**Вінницький національний технічний університет**  
**Національна академія Державної прикордонної служби України**  
**ім. Богдана Хмельницького**  
**Вінницький національний медичний університет ім. М.І. Пирогова**  
**КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»**  
**КЗ «Сумський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»**  
**Інститут комп'ютерних систем і технологій "Індустрія 4.0"**  
**ім. П. Н. Платонова**  
**Люблінська політехніка (Польща)**  
**Університет Бельсько-Бяльський (Польща)**

**«ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ  
РЕСУРСИ: СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ,  
ДОСТУП»**

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ**

**Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції**  
**20-21 листопада 2023 р.**

**Суми/Вінниця**  
**НІКО/КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»**  
**2023**

**УДК 004**  
**ББК 32.97**  
**Е50**

Рекомендовано до видання Вченою радою КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти» (протокол № 8 від 20.11.2023 р.)

**Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ.**  
Збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції 20-21 листопада 2023 р. – Суми/Вінниця: НІКО/КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», 2023. – 336 с.

**ISBN 978-617-7422-23-4**

Збірник містить матеріали Міжнародної науково-практичної Інтернет конференції «Електронні інформаційні ресурси: створення, використання, доступ. Матеріали збірника подано у авторській редакції. Автори опублікованих матеріалів несуть повну відповідальність за підбір, точність наведених фактів, цитат, статистичних даних, власних імен та інших відомостей, Матеріали відтворюються зі збереженням змісту, орфографії та синтаксису текстів, наданих авторами.

**УДК 004**  
**ISBN 978-617-7422-23-4**

**© КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», 2023**  
**© Вид-во Суми, НІКО, 2023**

Малицький Т.Б., Чешун О.В., Чешун В.М.	Алгоритм роботи системи захисту інформаційних ресурсів мережі із застосуванням критеріїв довіри	154
Мартинюк А.І.	Бібліографічні посібники в системі електронних інформаційних ресурсів бібліотеки Житомирського державного університету імені Івана Франка	156
Марчишин І. А., Романюк О. Н., Круподьорова Л. М.	Вплив екшн-ігор на зір людини	161
Мельник Д.О.	Використання штучного інтелекту у комп'ютерній візуалізації	162
Нестерук В.А., Кательніков Д.І.	Реєстрація авторського права на комп'ютерні ігри в Україні: проблеми та перспективи	164
Ніколаєнко М.С.	Огляд програмного забезпечення SMART SCHOOL – системи автоматизації для загальноосвітніх, професійно-технічних навчальних закладів	165
Ніколаєнко Н.А	Громадянська ідентичність як важлива складова формування особистості	169
Озарчук А. В.	Застосування штучного інтелекту для покращення якості та ефективності stem- освіти	173
Павленко І.М.	Цифрова грамотність: ключ до успішного майбутнього	175
Павлічко В. Т.	Передбачення ціни автомобіля з використанням каскадно-ітеративного підходу	179
Павлюк І.А.	Розробка відмовостійких методів передавання повідомлень та розподіленої BAAS-платформи для мобільних та веб-застосувань	181
Паламарчук Є.А., Коваленко О.О., Матківський А.М.	Особливості моделі інтеграції програмних продуктів для управління подіями квесту	182
Паляниця Д.Р., Кательніков Д.І.	Використання технологій SSG та SSR для розробки серверу системи керування контентом	183

## РЕЄСТРАЦІЯ АВТОРСЬКОГО ПРАВА НА КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ В УКРАЇНІ: ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

*Анотація: Ця робота аналізує питання, пов'язані з процедурою реєстрації авторських прав на відеоігри в Україні та пропонує способи вирішення цих проблем. Основні аспекти включають в себе відсутність актуального законодавства, недостатній контроль над піратством та відсутність централізованого реєстру авторських прав. Для поліпшення ситуації, рекомендується адаптувати законодавство до потреб сучасності, впровадити централізований публічний реєстр, зміцнити міжнародну співпрацю та пристосуватися до технологічних змін. Ефективний захист прав авторів у галузі відеоігор вимагає комплексного підходу.*

Проблематику та можливості покращення реєстрації авторських прав на комп'ютерні ігри в Україні можна розглядати з різних точок зору, оскільки ця галузь входить до сфери інформаційних технологій, що постійно розвивається та стикається з новими викликами. Загалом, авторські права виникають автоматично з моменту створення відповідного твору, але процедура реєстрації сприяє спрощенню підтвердження авторства на різних етапах суспільних відносин.

До проблем реєстрації авторського права на комп'ютерні ігри в Україні віднесимо наступні:

По-перше, в рамках даної роботи як механізм правової охорони комп'ютерних ігор в Україні розглядається виключно авторське право, оскільки всі інші інструменти, наприклад, патентування, не дають можливості отримати від держави офіційний охоронний документ, який би підтверджував права автора на комп'ютерні програми загалом.

По-друге, в Україні абсолютно негнучка та неспецифічна нормативно-правова база у сфері авторського права на комп'ютерні програми загалом, до яких фактично належать і комп'ютерні ігри. Зокрема, це виражається у тому, що законодавство України у сфері авторського права не завжди адаптоване до специфіки комп'ютерних ігор, що призводить до неоднозначного тлумачення та застосування закону[1]. Зокрема, важливе питання полягає в тому, які саме складові комп'ютерної гри можуть вважатися об'єктами авторського права та як саме вони можуть бути зареєстровані та захищені належним чином, оскільки комплексно зареєструвати такий об'єкт фактично неможливо[2]. Зазвичай ігри умовно складаються з різних об'єктів авторського права, які реєструються поодиночі (або ж як збірки однотипних творів): візуально-графічних, звукових, програмного коду, баз даних, звітів та ін. Саме тому для відносно комплексного захисту прав авторів на комп'ютерні ігри доцільно розглядати реєстрацію авторських прав як на окремі складові, які де-юре не будуть пов'язані одне з одним напряму за своєю суттю, а лише можуть мати спільних власників та авторів. До того ж, що стосується безпосередньо програмного коду, проблема полягає ще й у тому, що авторське право захищає лише конкретне втілення певної ідеї, тобто конкретний код, але не поширюється на конкретне технічне рішення, що лежить в основі такого програмного забезпечення.

По-третє, в Україні відсутній публічний централізований реєстр об'єктів авторського права або ж будь-який інший відкритий реєстр, який містив би офіційну уніфіковану інформацію про об'єкти авторського права, які зареєстровані у світі, що може призвести до складнощів при дослідженні наявних аналогів, доведенні права власності на гру, при вирішенні судових справ.

По-четверте, через незначну ефективність боротьби з піратством та порушенням авторських прав, комп'ютерні ігри досить легко та повсякчас безкарно копіюються та розповсюджуються через мережу Інтернет або ж через фізичні носії, що призводить до великої кількості порушень авторських прав. Саме через відносно неконтрольований характер таких правопорушень, Україна стикається з викликами, пов'язаними з боротьбою з піратством та

забезпеченням відшкодування правовласникам, які у свою чергу мають негативні репутаційні наслідки на міжнародному ринку.

Втім у відповідь на вищеперелічені проблеми й виклики, доцільно розглянути також і перспективи вдосконалення реєстрації авторського права на комп'ютерні ігри в Україні.

Зокрема, пріоритетним кроком варто розглянути вдосконалення національного законодавства. Необхідно актуалізувати законодавство, наприклад, включити в нього чітке визначення комп'ютерних програм загалом та комп'ютерних ігор зокрема як повноцінних об'єктів авторського права та надати їм відповідний статус, забезпечивши таким чином ефективні механізми їхньої правової охорони. Цілком доцільним вбачається надання правової охорони не лише програмному коду комп'ютерних ігор, а й ідеям, які таким чином реалізовані.

Наступним кроком варто розглянути створення централізованого публічного реєстру об'єктів авторських прав. Впровадження відкритої системи реєстрації авторських прав спростило б ведення доказової бази та захист власності над іграми.

Також варто активно реалізовувати міжнародну співпрацю України з міжнародними організаціями та партнерами для боротьби з піратством, захисту правовласників та моніторингу нововведень у сфері авторського права з метою актуалізації національної нормативно-правової бази і впровадження сучасних практик державного регулювання у сфері права інтелектуальної власності[3].

Ще одним важливим кроком має постати усвідомлення необхідності адаптації до технологічних змін та розвиток галузі. Усі нові технології та тренди в галузі комп'ютерних ігор повинні враховуватися в законодавстві, щоб забезпечити ефективний захист прав авторів. Також Україна може сприяти розвитку індустрії комп'ютерних ігор, привертаючи інвестиції та створюючи сприятливе середовище для розробників.

Загалом, вдосконалення реєстрації авторського права на комп'ютерні ігри в Україні вимагає комплексного підходу, який об'єднає зміни в законодавстві, технологічну адаптацію та міжнародну співпрацю.

#### **Список використаних джерел**

1. Про авторське право і суміжні права. Закон України від 01.12.2022. № 2811–ІХ. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20>
2. Про державну реєстрацію авторського права і договорів, які стосуються майнових прав на твір: постанова Каб. Міністрів України від 27 грудня 2001 р. № 1756. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1756-2001-%D0%BF#Text>
3. Дубас К., Усе, що ви хотіли знати про авторське право в ІТ. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://dou.ua/lenta/articles/copyright-in-it/>

*НИКОЛАЄНКО М.С.  
Сумський ОІППО*

### **ОГЛЯД ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ SMART SCHOOL – СИСТЕМИ АВТОМАТИЗАЦІЇ ДЛЯ ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ, ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ**

*Анотація. Статтю присвячено програмному продукту SMART SCHOOL, який надає широкий пакет інструментів та функцій для оптимального управління навчальним процесом. Smart School пропонує оптимізацію документообігу за рахунок автоматизованої звітності щодо успішності, відвідування занять та своєчасне сповіщення учнів і студентів про результати навчальної роботи та зміни в навчальному процесі.*

*Ключові слова: електронний журнал, автоматизація освітнього процесу.*

Цифрова трансформація освіти є одним із пріоритетних напрямків роботи Міністерства освіти і науки України. Сьогодні, коли Україна перебуває в стані війни, коли здійснюються постійні обстріли навчальних закладів, шкіл, дитячих садків, проведення освітнього процесу переміщено у дистанційний простір. Але ведення шкільної документації потребує від вчителя постійного її заповнення, що носить проблемний характер. По-перше, вчитель повинен

**ЕЛЕКТРОННІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ:  
СТВОРЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ, ДОСТУП:**

Збірник матеріалів  
Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції  
20-21 листопада 2023 р.

Редактор С.А.Пойда, М.С. Ніколаєнко  
Комп'ютерне верстання С.А.Пойда, М.С. Ніколаєнко

Підписано до друку 15.11.2023 Гарнітура Times New Roman  
Формат 60x84/16 Папір офсетний  
Друк цифровий Ум. друк. арк. 19,4  
Тираж 300 пр. Зам. № 2/23

Видавництво НІКО  
м.Суми, вул.Харківська, 54  
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру  
суб'єктів видавничої справи України  
серія СМв № 044  
від 15.10.2012  
E-mail: ms.niko@i.ua  
Телефон для замовлень: +38(066) 270-64-68