



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Реалізація проекту

**“GameHub: Співробітництво між університетами та підприємствами в сфері ігрової індустрії в Україні”**

ДВНЗ  
«Прикарпатський національний університет  
імені Василя Стефаника»



Доповідач:  
доц. каф. Інформатики, к. т. н.  
Віталій Горелов



## **ПРОГРАМА, В РАМКАХ ЯКОЇ ВИКОНУЄТЬСЯ ПРОЕКТ**

- Еразмус+, КА-2 – Співпраці задля інновацій та обміну кращими практиками. Розвиток потенціалу вищої освіти

## **ТЕРМІНИ ВИКОНАННЯ**

- 15/10/2015- 14/10/2018

## **КООРДИНАТОР ПРОЕКТУ**

- Deusto, Більбао (Іспанія)

## **БЮДЖЕТ**

- 894 791, 33 €
- бюджет ПНУ у проекті: 84 557, 40 €



## СКЛАД КОНСОРЦІУМУ

- Університет Deusto (Іспанія) - **грантхолдер**
- AGH UST (Польща)
- Університет прикладних наук (FH Joanneum) (Австрія)
- Quality Austria (Австрія)
- Foundation of Virtualware Labs (Іспанія)
  
- Національний технічний університет “Харківський політехнічний інститут ” – **національний координатор**
- Прикарпатський національний університет ім. В. Стефаника
- Донецький національний технічний університет
- Херсонський національний технічний університет
- Київський національний університет будівництва і архітектури
- Одеський національний політехнічний університет
- Українська асоціація фахівців інформаційних технологій



## ЦІЛІ ТА ЗАВДАННЯ ФУНКЦІОНУВАННЯ GAMENUB В УНІВЕРСИТЕТІ

- розробка і створення нових курсів, навчальних матеріалів для програм підготовки ІТ-спеціалістів ігрової галузі
- впровадження розроблених курсів у навчальний процес при підготовці фахівців на рівні бакалаврів та магістрів зі спеціальності «Комп'ютерні науки»
- розробка і впровадження навчальних курсів для ветеранів АТО та безробітніх
- побудова міцної співпраці між університетами та підприємствами ігрової галузі
- Створення Game-лабораторії для практичної реалізації навчальних проектів і завдань студентами університету та слухачами курсів



## ПРІОРИТЕТНІ НАПРЯМКИ ДІЯЛЬНОСТІ

- підготовка бакалаврів та магістрів спеціальності «Комп'ютерні науки» для роботи в ігровій галузі;
- підготовка та перепідготовка ветеранів АТО та безробітних для професійної діяльності у сфері розробки ігор;
- розробка ігор у рамках міні-проектів для вивчення STEM школярами;

## ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ

- викладачі університету
- студенти
- ветерани АТО
- безробітні
- працівники центрів зайнятості
- представники ІТ-компаній



## АКАДЕМІЧНА СКЛАДОВА РЕГІОНАЛЬНОГО ГАМЕНУВ

Модулі, що будуть розроблені:

1. Computer game development. Cocos 2DX engine.
2. Advanced computer game development. Cocos 2DX engine.
3. Introduction to computer game audio engineering.

Для студентів навчального закладу доцільним є використання кредитно-модульної системи ECTS.

Для слухачів, що підвищують кваліфікацію, учасників АТО – використання гнучкого підходу, спрямованого на задоволення потреб конкретних потенційних працедавців.

Підтвердження набуття чи підвищення кваліфікації.



## ВИДИ НАВЧАННЯ

- Аудиторні (лекції, лабораторні, практичні, семінарські заняття, комп'ютерний практикум та консультації);
- самостійна робота

Види навчання вибираються в залежності від цільової аудиторії

- для студентів доцільно залишити існуючу систему,
- для інших категорій: програмоване навчання (з використанням програми управління процесом засвоєння знань, умінь і навичок і відповідного контролю за ним). Лекції у цьому випадкові можуть бути подані у формі початкової начитки.



## АНАЛІЗ НЕОБХІДНОГО ОБЛАДНАННЯ ТА ПРИНЦИПИ ФОРМУВАННЯ ТЕХНІЧНОЇ СКЛАДОВОЇ

- 1) універсальність застосування;
- 2) урахування особливостей використання в області розроблення ігор;
- 3) надійність у використанні;
- 4) мінімальна вартість.





## ТЕХНІЧНА СКЛАДОВА ПРОЕКТУ

№	List of the equipment	Items
1	Apple A1474 iPad Air Wi-Fi 16GB	3
2	System Unit (Intel Core i7-6500U (3.4 ГГц) / RAM 8 ГБ / HDD 2 ТБ + SSD 120 ГБ / nVidia GeForce GTX 960, 2 ГБ / DVD+/-RW / LAN / Кард-ридер / без ОС)	10
3	Monitor Samsung 24" S24D300HS	10
4	Apple iMac 21.5" A1418 (MK442UA/A)	7
5	M-Audio Oxygen 49 MK IV 49-Key USB MIDI	1
6	Wacom Cintiq 13HD Interactive Pen Display (DTK1300)	1
7	KRK RP5G3-NA Rokit 5 Generation 3	2

№	New list	Items
1	Adobe Creative Cloud for Teams	1
2	Microsoft Windows Professional 10	10
3	Apple Logic Pro X for MAC	2



## **ПІДРОЗДІЛ ВНЗ, ЗА ЯКИМ ЗАКРІПЛЯЄТЬСЯ ІГРОВА ЛАБОРАТОРІЯ GAMELAB**

Кафедра інформатики,  
ДВНЗ «Прикарпатський національний університет  
Імені Василя Стефаника»  
вул. Тараса Шевченка, 57, ауд. 314  
76018, Івано-Франківськ



## ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ СТАЛОСТІ

- розробка курсів та впровадження їх у навчальні програми дисциплін для студентів спеціальності «Комп'ютерні науки», затвердження таких навчальних програм на Вченій раді університету;
- тісна співпраця та взаємодія зі школою щодо розробки ігор для вивчення STEM школярами;
- підписання меморандумів про співпрацю з ІТ-компаніями та ІТ-кластером Івано-Франківська;
- підписання меморандуму про співпрацю з центром зайнятості щодо підготовки та перепідготовки ветеранів АТО та безробітних



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**