

## Міжнародний проект «GameHub» завершено

[Олександр Сєрков, професор, завідувач кафедри систем інформації]

#18 от 12.11.2018



Заключне засідання міжнародної конференції «GameON» відбулося в жовтні у Київському університеті будівництва та архітектури в рамках проекту Еразмус + «GameHub». Це була підсумкова зустріч партнерів проекту про результати 3-річної роботи, спрямованої на розвиток потенціалу вищої освіти у сфері ігрової індустрії в Україні.

У ХПІ проект реалізовувався на базі кафедри «Системи інформації» під керівництвом професора В. О. Кравця. Учасниками конференції були завідувач кафедри, професор О. А. Сєрков, професор В. С. Бреславець і менеджер проекту І. Ф. Порункова (на знімку).

Під час конференції було зазначено, що основним результатом виконання проекту стали:

- створення в НТУ «ХПІ» постійно діючого Науково-методичного центру «Game Study», керівником якого призначено професора кафедри «Системи інформації» О. В. Касілова. За кошти гранту придбане сучасне обладнання (комп'ютерний клас) було доповнене придбаним НТУ «ХПІ» 3D принтером, що дозволило розвивати систему сприйняття здобувачів освіти у 3-вимірному просторі. Результати такого поєднання дали змогу взяти участь НМЦ «GS» у складі делегації НТУ «ХПІ» у міжнародній виставці у Києві та отримати одну з головних нагород;

- укладені угоди між НМЦ «GS» та ІТ-фірмами сприяли подальшій реалізації цілей проекту та заохоченню здобувачів освіти для навчання за спеціалізацією «Системи штучного інтелекту»;

- розроблені та видані навчальні посібники (4 шт.), які є завершеними модулями, адаптованими до відповідно діючих навчальних курсів (доценти Л. О. Нікітіна, С. О. Нікітін, професори В. С. Бреславець, О. В. Касілов). Особливістю розроблених навчальних модулів є можливість їх використання як у складі відповідних курсів, так і автономно;

- за науковим напрямом проекту захищено 3 магістерські дисертації, а 2 аспіранти мають відповідні теми дисертаційних досліджень;

- за рамки ЄС розширено співпрацю між університетами. Так щільне спілкування із колегами у Стамбульському технічному університеті дозволило здійснити стажування аспіранта

кафедри, результатом якого стала спільна наукова стаття у збірнику наукових праць «Когнітивні методи в технологіях створення комп'ютерних ігор».

Отримані в рамках проекту результати стали підґрунтям для подальшого розвитку методів навчання з метою підвищення якості освіти шляхом компетентнісного підходу, індивідуалізації навчання, додаткової стимуляції уваги, працездатності та інтелектуальної діяльності здобувачів освіти. Вони будуть інтегровані та використані проектною командою кафедри «Системи інформації» у новому проекті «Digital competence framework for Ukrainian teachers and other citizen» (598236-EPP-1-2018-1-LT-EPPKA2-CBHE-SP), який був підтриманий Європейською Комісією у конкурсі 2018 Програми Еразмус +, напрямок K2: «Розвиток потенціалу вищої освіти». До проектного консорціуму ввійшли 7 українських вишів-партнерів (КНУ ім. Тараса Шевченка, НТУ «ХПІ», ХНУРЕ, Дон НТУ та ін.) та Українська асоціація фахівців з інформаційних технологій. Сподіваємося, що плідна співпраця партнерів протягом наступних 3 років стане вагомим внеском в реформування та розвиток потенціалу вищої освіти України.