

GameHub – projekt w ramach Erasmus+ KA2



Program Erasmus powstał w 1987 roku jako program wymiany studentów. Kolejne lata przynosiły poszerzenie zasięgu realizacji głównego celu programu, czyli rozwijania międzynarodowej współpracy. Program Erasmus+ kojarzy się najczęściej z mobilnością edukacyjną, czyli wymianą studentów i pracowników naukowych, jednak obejmuje on swoim zasięgiem wiele obszarów. Jednym z nich jest działanie Erasmus+ KA2 „Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk. Budowanie potencjału w dziedzinie szkolnictwa wyższego”, który wspiera międzynarodowe konsorcja w realizacji projektów celowych.

W ramach Erasmus+ KA2 realizowany jest projekt „GameHub – University-enterprises cooperation in game industry in Ukraine”, którego celem jest stworzenie systemowego wsparcia dla osób, które chcą pracować w rozwijającym się sektorze gier na Ukrainie. W skład konsorcjum projektu GameHub weszła Akademia Górniczo-Hutnicza wspólnie z dwunastoma uniwersytetami i instytucjami eksperckimi z Hiszpanii, Austrii i Ukrainy.

Projekt realizowany będzie w latach 2015–2018 w instytucjach z Unii Europejskiej oraz Ukrainy: Uniwersytet Deusto w Bilbao, Fundacja Deusto w Bilbao, Fundacja Virtualware Lab w Bilbao, AGH Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie, FH Joanneum Uniwersytet Nauk Stosowanych w Grazu, Quality Austria w Wiedniu, Doniecki Narodowy Uniwersytet Techniczny (DonNTU) w Krasnoarmiejsku, Podkarpacki Uniwersytet Narodowy im. Wasyla Stefanyka (PNU) w Iwano-Frankowsku, Narodowy Uniwersytet Techniczny (KHNTU) w Chersoniu, Kijowski Narodowy Uniwersytet Budownictwa i Architektury (KNUCA) w Kijowie, Narodowy Techniczny Uniwersytet Politechnika Charkowska (NTU “KhPI”) w Charkowie, Odeski Narodowy Politechniczny Uniwersytet (ONPU) w Odessie oraz Ukraińskie Stowarzyszenie Zawodowe Branży IT / Ukrainian Association of Information Technology Professionals (UAITP) w Kijowie.

Branża gier komputerowych i wideo na Ukrainie jest wschodzącym rynkiem, który ma potencjał rozwoju obiecujących przedsięwzięć i projektów, a także niesie nadzieję stworzenia wielu miejsc pracy. Atrakcyjność

ukraińskiego rynku dla branży gier spowodowana jest niskimi kosztami pracy, wysokim poziomem kształcenia w naukach ścisłych (dobra podbudowa matematyczna) oraz możliwością dotarcia z produktem na rynki dawnych republik Związku Radzieckiego ze względu na doświadczenie firm ukraińskich w kooperacji i dystrybucji oprogramowania na tym rynku. W ramach projektu GameHub planuje się zbudowanie przy ukraińskich uniwersytetach sieci specjalistycznych centrów Game Hub, gdzie osoby zainteresowane pracą w sektorze gier będą mogły nabywać oraz doskonalić kompetencje i umiejętności niezbędne do pracy w tej branży. Uniwersyteckie centra Game Hub mają oferować kursy zarówno z zakresu informatyki (w tym celu budowane są pracownie wyposażone w sprzęt niezbędny do tworzenia gier komputerowych i wideo), jak i przedsiębiorczości (poprzez szkolenia oraz wsparcie organizacyjne dla osób rozpoczynających swoją działalność gospodarczą w sektorze gier).

Obecnie realizowany jest etap pierwszy, w trakcie którego zbadane zostanie zapotrzebowanie na kompetencje zawodowe na rynku gier na Ukrainie. W tym celu będą przeprowadzone analizy: rynku branży gier na Ukrainie, rynku branży gier w UE, a także stanu kompetencji absolwentów uczelni technicznych oraz osób bezrobotnych na Ukrainie. W oparciu o zdefiniowane wyżej opracowania zbudowana zostanie tzw. luka kompetencyjna pomiędzy zapotrzebowaniem na kapitał ludzki na rynku gier a jego podażą. Następnie zostanie sprawdzone, w jakim stopniu wyznaczona luka kompetencyjna może być zmniejszona poprzez lepsze wykorzystanie potencjału uczelni ukraińskich. W ten sposób będzie można określić nieredukowalną lukę kompetencji. Na koniec tej części projektu Partnerzy Konsorcjum GameHub z UE zaoferują w oparciu o analizę swojego potencjału kursy typu „train the trainers”, które pozwolą nauczycielom akademickim z partnerskich uniwersytetów na Ukrainie na nabycie kompetencji w zakresie prowadzenia kształcenia w obszarach objętych nieredukowalną luką kompetencji w celu jej niwelacji.

W realizowanej obecnie części projektu przewidziane są również wizyty studyj-

ne partnerów z Ukrainy na uniwersytetach wchodzących w skład projektu GameHub. W ramach tych wizyt pracownicy ukraińskich uniwersytetów zapoznają się z infrastrukturą wykorzystywaną do nauczania tworzenia gier oraz przedsiębiorczości. W kolejnym etapie, który rozpocznie się jesienią 2016 roku realizowane będą na Ukrainie szkolenia i warsztaty specjalistyczne z zakresu metodologii i technik nauczania tworzenia gier oraz przedsiębiorczości dla osób, które wiosną 2017 roku zaczną w uniwersyteckich laboratoriach gier prowadzić kursy dla finalnych beneficjentów projektu.

W ramach projektu GameHub pracownicy Wydziału Zarządzania Akademii Górniczo-Hutniczej przeprowadzą warsztaty i szkolenia z zakresu przedsiębiorczości oraz rozwiązań i dobrych praktyk z obszaru transferu technologii i wspomaganie rozwoju startupów. Wybór Akademii Górniczo-Hutniczej został podyktowany tym, że polski system uniwersytecki i wiele rozwiązań prawnych są najbardziej zbliżone do modelu ukraińskiego.

W ramach wizyty studyjnej w dniach od 16 do 19 maja 2016 objętej projektem GameHub gościła w Akademii Górniczo-Hutniczej 18-osobowa grupa pracowników naukowych Donieckiego Narodowego Uniwersytetu Technicznego w Krasnoarmiejsku (Nataliya Maslova, Natalya Kostyukova i Olga Dmytriyeva), Podkarpackiego Uniwersytetu Narodowego im. Wasyla Stefanyka w Iwano-Frankowsku (Lyubomyr Petryshyn, Viktor Rovinskiy, Valentyna Yakubiv i Olga Zinyuk), Narodowego Uniwersytetu Technicznego w Chersoniu (Dmytro Kyrychuk, Olena Liashenko i Volodymyr Sherstiuk), Kijowskiego Narodowego Uniwersytetu Budownictwa i Architektury w Kijowie (Andrii Biloshchytyskiy, Sofii Pyda i Oleksandr Kuchanskiy), Narodowego Technicznego Uniwersytetu Politechnika Charkowska w Charkowie (Olga Savchenko) oraz Odeskiego Narodowego Politechnicznego Uniwersytetu w Odessie (Oleksandr Blazhko, Viktoriia Ruvinska, Viktor Antoniuuk).

Goście z Ukrainy oraz towarzyszący im gospodarze z Wydziału Zarządzania mieli możliwość udziału w wykładach i prezentacjach prowadzonych przez specjalistów

i praktyków operujących na polskim i światowym rynku gier wideo, a także bezpośrednich rozmów z przedstawicielami firm z tego sektora podczas największego polskiego wydarzenia tej branży – konferencji Digital Dragons organizowanej przez Krakowski Park Technologiczny. Ponadto, uczestnicy projektu mieli okazję zapoznać się z prężnie działającymi laboratoriami gier w krakowskiej siedzibie Małopolskiego Parku Technologii Informacyjnych. Spotkania te były możliwe dzięki Wojciechowi Przybylskiemu – Prezesowi Krakowskiego Parku Technologicznego oraz Annie Krampus-Sepielak, Koordynatorce Projektu Digital Dragons. Dzięki uprzejmości Zarządów Akademickiego Inkubatora Przedsiębiorczości AGH, Centrum Transferu Technologii AGH oraz Krakowskiego Centrum Innowacyjnych Technologii INNOAGH Sp. z o.o. (spółki celowej AGH) goście z Ukrainy mogli odwiedzić te jednostki i zapoznać się z praktycznymi aspektami oraz dobrymi praktykami w zakresie wspierania rozwoju przedsiębiorczości przez uniwersytet. Na Wydziale Zarządzania AGH goście z Ukrainy uczestniczyli w wykładach oraz warsztatach „Entrepreneurship education and research: a European approach. The experience of the AGH University of Science and Technology in Krakow”, „How to develop creativity in game sector?” oraz „International Project for Education of Employees for Game Industry in Ukraine” przeprowadzonych przez pracowników wydziału: Ewę Beck-Krałę, Katarzynę Klimkiewicz, Katarzynę Gdowską, Dominika Kowala, Bartłomieja Gawła oraz Wojciecha Kowalika.

Rezultaty wizyty studyjnej zostaną wykorzystane do stworzenia repozytorium modułów edukacyjnych oraz budowy centrów gier GameHub przy uniwersytetach na Ukrainie od listopada 2017 do 2018.

Katarzyna Gdowska, Bartłomiej Gawel
Wydział Zarządzania AGH

Niniejsza publikacja została przygotowana w ramach projektu „GameHub – University – enterprises cooperation in game industry in Ukraine” w ramach programu Erasmus+ KA2 „Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk. Budowanie potencjału w dziedzinie szkolnictwa wyższego”. Nr projektu: 561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency and European Commission are not responsible for any use that may be made of the information contains in communication or publication.

Delegacja z Nigerii w AGH

27 maja 2016 roku z wizytą w Akademii Górniczo-Hutniczej gościła delegacja z Federalnej Republiki Nigerii, z National Institute for Policy and Strategic Studies, pod przewodnictwem Gp. Capt. G.M. Gumi. W skład delegacji wchodziło przedstawicieli wybranych instytucji rządowych Nigerii i Ambasady Federalnej Republiki Nigerii w Polsce, łącznie 13 osób.

National Institute for Policy and Strategic Studies (NIPSS) zajmuje się budową strategii i doradztwem dla rządu Nigerii w zakresie rozwoju nauki, technologii, gospodarki i kul-

Wydziału Górniczo-Hutniczej i Geoinżynierii, prof. Wojciech Suwała – Dziekan Wydziału Energetyki i Paliw, dr hab. inż. Czesław Rybicki – Prodziekan Wydziału Wiertnictwa, Nafty i Gazu, dr hab. inż. Jacek Cieślak – Centrum Obsługi Dydaktyki Wydziału Inżynierii Mechanicznej i Robotyki. Spotkanie odbyło się w Centrum Energetyki AGH.

Profesor Tomasz Szmuc zapoznał gości z potencjałem naukowym i dydaktycznym AGH oraz prowadzonymi aktualnie obszarami badań naukowych i partnerami biznesowymi w kraju i za granicą.



foto: Centrum AGH UNESCO

tury. Eksperti NIPSS są przedmiotem wyboru i działają na celowe zlecenia Prezydenta Nigerii, ukierunkowane na poprawę sytuacji gospodarczej w kraju. Wiodącym tematem ekspertów NIPSS w roku 2016 jest problem ubóstwa i rozwoju społecznego. Celem wizyty studyjnej ekspertów NIPSS w Polsce było poszukiwanie dobrych praktyk.

Nigeria jest państwem położonym w Afryce Zachodniej nad Zatoką Gwinejską i najludniejszym krajem na kontynencie afrykańskim (w roku 2015 żyło tam około 182 mln obywateli). Najważniejszym bogactwem mineralnym Nigerii są złoża ropy naftowej, a ponadto inne surowce.

Wizyta miała charakter studyjny z ukierunkowaniem na poznanie dobrej polskiej praktyki w zakresie rozwoju szkolnictwa uniwersyteckiego technicznego i badań naukowych, pod kątem możliwości zrównoważonego rozwoju Nigerii, szczególnie w zakresie przemysłu i nauki oraz sformułowania obszarów możliwej współpracy.

Ze strony polskiej w spotkaniu uczestniczyli: prof. Tomasz Szmuc – Prorektor ds. Współpracy, prof. Wojciech Nowak – Dyrektor Centrum Energetyki, prof. Janusz Szpytko – Kierownik Centrum Międzynarodowej Promocji Technologii i Edukacji AGH – UNESCO, prof. Marek Cała – Prodziekan

Przedmiotem dyskusji były między innymi możliwości współpracy w zakresie technologii pozyskiwania i wykorzystania surowców energetycznych, technologii chemicznych, kształcenia w języku angielskim, oferty stypendialnej Centrum AGH UNESCO, składowymi budżetu uczelni (który w około 50 proc. pozyskiwany jest z innych źródeł niż dotacja celowa MNiSW), współpracy uczelni z przemysłem i władzami regionalnymi, struktury zatrudnienia w AGH. Podczas dyskusji zwrócono uwagę na modelową współpracę AGH z otoczeniem biznesu, w szczególności w obszarze technik informatycznych, budowy modelu sektora energetycznego, działań w zakresie obniżenia niskiej emisji w Krakowie i innych.

Profesor W. Nowak przedstawił projekt Centrum Energetyki AGH jako przykład współpracy władz Małopolski i Unii Europejskiej oraz AGH z ukierunkowaniem na wzmocnienie potencjału badawczego Krakowskiego Obszaru Metropolitalnego. Zachęcił gości z Nigerii do lokowania na terenie Centrum Energetyki AGH swoich badań naukowych, przemysłowych i innych aktywności ukierunkowanych na komercjalizację.

prof. Janusz Szpytko
Centrum AGH UNESCO