



561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP

Deliverable 4.1

Plan of Pilot implementation

Editor: Iryna Porunkova

Date: February 2017

Status/Version: Final



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

Contributors

Name	Institution	Role
Iryna Porunkova	NTU “KhPI”	Editor
Oleg Kasilov	NTU “KhPI”	Contributor
Oleksandr Blazhko	ONPU	Contributor
Volodymyr Sherstiuk	KNTU	Contributor
Lyubov Ziniuk	PNU	Contributor
Andrii Biloshchytskyi	KNUCA	Contributor
Evgeniy Bazhanov	DonNTU	Contributor

Legal Notices

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

The information in this document is subject to change without notice.

The Members of the GameHub Consortium make no warranty of any kind with regard to this document, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. The Members of the GameHub Consortium shall not be held liable for errors contained herein or direct, indirect, special, incidental or consequential damages in connection with the furnishing, performance, or use of this material.

Зміст

Консорціум проекту GameHub.....	4
Виконавче резюме.....	5
1 Навчальні модулі в рамках напрямку «Ігрова індустрія та технології створення ігор».....	6
2 Концепції впровадження навчальних модулів в університетах.....	9
3 Плани пілотного впровадження навчальних модулів в університетах.....	10
4 Графік і ресурси пілотного впровадження навчальних модулів	11
4.1 ДонНТУ: Графік і ресурси пілотного впровадження	11
4.2 ПНУ: Графік і ресурси пілотного впровадження.....	14
4.3 ХНТУ: Графік і ресурси пілотного впровадження	15
4.4 КНУБА: Графік і ресурси пілотного впровадження	16
4.5 НТУ«ХП»: Графік і ресурси пілотного впровадження	19
4.6 ОНПУ: Графік і ресурси пілотного впровадження.....	20
5 Механізми комунікацій і політика сертифікації в університетах	22
5.1 Механізми комунікацій	22
5.2 Політика сертифікації	23

•

GameHub Consortium

Beneficiary Number	Beneficiary name	Beneficiary short name	Country
P1	University of Deusto	UDEUSTO	Spain
P2	Akademia Gorniczohutnicza im. Stanislaw Staszica w Krakowie	AGH / AGH-UST	Poland
P3	FH JOANNEUM Gesellschaft M.B.H.	FH J	Austria
P4	Quality Austria Trainings, Zertifizierungs und Begutachtungs GmbH	Quality Austria	Austria
P5	Fundacion VIRTUALWARE Labs	VWLABS	Spain
P7	Donetsk National Technical University	DonNTU	Ukraine
P8	Vasyl Stefanyk Precarpathian National University	PNU	Ukraine
P9	Kherson National Technical University	KNTU	Ukraine
P10	Kyiv National University of Construction and Architecture	KNUCA	Ukraine
P11	National Technical University “Kharkiv Polytechnic Institute”	NTU KHPI	Ukraine
P12	Odessa National Polytechnical University	ONPU	Ukraine
P13	Ukrainian Association of IT professionals	UAITP	Ukraine

Виконавче резюме

Даний звіт по проекту GameHub містить загальну інформацію про бачення партнерами проекту своїх можливостей втілення розроблених навчальних модулів у навчальний процес університетів за напрямком «Ігрова індустрія та технології створення ігор». Це бачення представлено у вигляді їх Концепцій впровадження навчальних модулів в університетах.

Загальний перелік задекларованих навчальних модулів, які будуть інтегровані у навчальні плани університетів представлено у зведеній таблиці.

У звіті представлений короткий опис структури Концепції та узагальнена інформація про Інтернет – посилання на них.

Також звіт містить коротку інформацію про Плани пілотного впровадження для кожного українського партнера проекту і узагальнену таблицю з Інтернет-посиланнями.

Детально представлена зведена інформація про графіки і ресурси пілотного впровадження навчальних модулів, які дають загальне уявлення про терміни пілотного впровадження та наявні ресурси у кожному університеті.

Інформацію про визначені механізми комунікації та політику сертифікації, згідно з університетськими стратегіями було узагальнено та представлено у відповідних таблицях.

1. Навчальні модулі в рамках напрямку «Ігрова індустрія та технології створення ігор»

Кожен ВНЗ, учасник проекту GameHub, провів самооцінку своїх навчальних ресурсів та їх контенту в рамках напрямку «Ігрова індустрія та технології створення ігор» та запропонував розробити/модифікувати наступні навчальні модулі для різних цільових груп. (див. табл.1.1).

Таблиця 1.1 Список навчальних модулів розроблених/модифікованих в рамках проекту GameHub.

№	ВНЗ	Назва модуля	Цільова група		
			магістри	бакалаври	АТО ветерани
1.	ДНТУ	Методи теорії ігор в ігрових додатках	*		
2.	ДНТУ	Розробка ігрових додатків на базі движка Unity	*		
3.	ДНТУ	Розробка ігрових додатків на для OS Android	*		
4.	ДНТУ	3D графіка в ігрових додатках (на базі графічного редактора Blender)	*		
5.	ДНТУ	Місце ігрових додатків на ринку ПЗ	*		
6.	ДНТУ	Архітектура ігрових додатків		*	
7.	ДНТУ	2D графіка в ігрових додатках на базі GameMaker		*	*
8.	ДНТУ	Командна розробка ігрових додатків		*	
9.	ДНТУ	Особливості тестування ігрових додатків		*	*
10.	ДНТУ	Основи створення ігрових додатків			*
11.	ДНТУ	Основи створення ігрових додатків (на базі GameMaker)			*
12.	ПНУ	Основи розробки комп'ютерних ігор (Cocos 2DX)		*	*
13.	ПНУ	Технології розробки комп'ютерних	*	*	

		ігор (Cocos 2DX)			
14.	ПНУ	Основи створення звукового та музичного супроводу для комп'ютерних ігор	*		*
15.	ПНУ	Проектний менеджмент в ігровій індустрії		*	*
16.	ХНТУ	Розробка комп'ютерних ігор з використанням Unity 3D	*	*	*
17.	ХНТУ	Розробка мережних комп'ютерних ігор на Java		*	
18.	ХНТУ	Розробка комп'ютерних ігор з JavaScript та Python	*	*	*
19.	ХНТУ	Візуальне програмування ігор		*	*
20.	КНУБА	Теорія комп'ютерних ігор (сюжет та дизайн, проектування, підтримка та просування)		*	*
21.	КНУБА	Digital Media Development (цифрова графіка та анімація, звукова інженерія, 3-D моделювання)	*	*	
22.	КНУБА	Проектування комп'ютерних ігор на основі Unreal Engine 4	*	*	*
23.	КНУБА	Технологія розробки багатокористувацьких комп'ютерних ігор	*		
24.	НТУ «ХП»	Основи комп'ютерних ігор та ігрових програм		*	*
25.	НТУ «ХП»	Технології розробки комп'ютерних ігор		*	*
26.	НТУ «ХП»	Моделі та методи штучного інтелекту в комп'ютерних іграх	*	*	
27.	НТУ «ХП»	Мультиагентні системи та технології в ігрових додатках	*		
28.	ОНПУ	Основи комп'ютерної графіки в дизайні комп'ютерних ігор		*	*
29.	ОНПУ	Розробка казуальних комп'ютерних ігор з використанням ігрових конструкторів		*	*

30.	ОНПУ	Основи фізичних процесів в комп'ютерних іграх		*	
31.	ОНПУ	Креативізація контенту гри та її просування		*	*
32.	ОНПУ	Прикладні математичні методи в розробці комп'ютерних ігор	*	*	
33.	ОНПУ	Маркетинг комп'ютерних ігор		*	*

Таким чином в рамках проекту GameHub планується створити/модифікувати **33** навчальні модулі, які будуть впровадженні у навчальні плани університетів згідно з їхніми Концепціями впровадження навчальних модулів.

2. Концепції впровадження навчальних модулів в університетах.

Кожен університет затвердив Концепцію згідно з стратегією свого розвитку та ресурсною базою.

В Концепції описані: цілі/задачі; цільові групи; механізми залучення цільових груп; критерії відбору в цільові групи; методи відбору в цільові групи; форма навчання; вимоги до викладацького складу; механізми комунікацій; огляд програм навчання для цільових груп; методичне забезпечення; апаратне та технічне забезпечення; політика сертифікації.

З Концепціями впровадження навчальних модулів в університетах, партнерах проекту, можна познайомитися за посиланнями в таблиці 2.1.

Таблиця 2.1 Посилання на Концепції впровадження навчальних модулів в університетах за напрямом «Ігрова індустрія та технології створення ігор».

№	ВНЗ	Web адреса
1.	ДНТУ	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzluaFA2M2ZEdEVta2c
2.	ПНУ	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzluaFA2M2ZEdEVta2c
3.	ХНТУ	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzluaFA2M2ZEdEVta2c
4.	КНУБА	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzluaFA2M2ZEdEVta2c
5.	НТУ «ХП»	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzluaFA2M2ZEdEVta2c
6.	ОНПУ	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzluaFA2M2ZEdEVta2c

3. Плани пілотного впровадження навчальних модулів в університетах.

Плани пілотного впровадження затвердженні в університетах. Структура Плана включає в себе декілька етапів, установлені строки виконання кожного етапу та відповідальних в університеті.

З Планами пілотного впровадження навчальних модулів в університетах можна познайомитися за посиланнями в таблиці 3.1

Таблиця 3.1 Посилання на Плани пілотного впровадження навчальних модулів в університетах

№	ВНЗ	Web адреса для завантаження документа
1.	ДНТУ	https://drive.google.com/open?id=0B-O9JMWCSnuHZI9pLVRkZlZZdDQ
2.	ПНУ	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzaluVjRPZmFwSjAtTTQ
3.	ХНТУ	https://drive.google.com/drive/folders/0B_V-rOHPzaluVjRPZmFwSjAtTTQ
4.	КНУБА	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzaluVjRPZmFwSjAtTTQ
5.	НТУ «ХП»	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B_V-rOHPzaluVjRPZmFwSjAtTTQ
6.	ОНПУ	https://drive.google.com/a/ieee.org/file/d/0B4rU0a96itOjNEpkVWtka3hoXzg

4. Графік і ресурси пілотного впровадження навчальних модулів

4.1 ДонНТУ: Графік і ресурси пілотного впровадження

№	Навчальний модуль	Документ	Виконавець	Термін виконання
1	Методи теорії ігор в ігрових додатках	Програма модуля	Дмітрієва О.А.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Дмітрієва О.А.	31.08.17
		Проведення навчання	Дмітрієва О.А.	Весняний семестр 2017-2018 навч. року
2	Розробка ігрових додатків на базі движка Unity	Програма модуля	Костюкова Н.С.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Костюкова Н.С., Золотухіна О.А	31.08.17
		Проведення навчання	Костюкова Н.С., Золотухіна О.А	Осітній семестр 2017-2018 навч. Року
3	Розробка ігрових додатків на для OS Android	Програма модуля	Цололо С.О.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Цололо С.О., Дікова Ю.Л.	31.08.17
		Проведення навчання	Цололо С.О., Дікова Ю.Л.	Весняний семестр 2017-2018 навч. Року
4	3D графіка в ігрових додатках (на базі графічного редактора Blender)	Програма модуля	Костюкова Н.С.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні	Костюкова Н.С.,	31.08.17

		матеріали до лабораторних робіт	Скрипнік Т.В.	
		Проведення навчання	Костюкова Н.С., Скрипнік Т.В.	Осінній семестр 2017-2018 навч. Року
5	Місце ігрових додатків на ринку ПЗ	Програма модуля	Костюкова Н.С.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Костюкова Н.С., Тихонова О.А.	31.08.17
		Проведення навчання	Костюкова Н.С., Тихонова О.А.	Осінній семестр 2017-2018 навч. Року
6	Архітектура ігрових додатків	Програма модуля	Костюкова Н.С.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Костюкова Н.С., Тихонова О.А.	31.08.17
		Проведення навчання	Костюкова Н.С., Тихонова О.А.	Осінній семестр 2017-2018 навч. Року
7	2D графіка в ігрових додатках на базі GameMaker	Програма модуля	Башков Є.О.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Башков Є.О., Павловський Є.В.	31.08.17
		Проведення навчання	Башков Є.О., Павловський Є.В.	Осінній семестр 2017-2018 навч. Року
8	Особливості тестування ігрових додатків	Програма модуля	Золотухіна О.А.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Золотухіна О.А.	31.08.17

		Проведення навчання	Золотухіна О.А.	Осінній семестр 2017-2018 навч. Року
9	Командна розробка ігрових додатків	Програма модуля	Маслова Н.А.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Маслова Н.А., Скрипнік Т.В.	31.08.17
		Проведення навчання	Маслова Н.А., Скрипнік Т.В.	Весняний семестр 2017-2018 навч. Року
10	Основи створення ігрових додатків	Програма модуля	Маслова Н.А.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Маслова Н.А., Павловський Є.В.	31.08.17
		Проведення навчання	Маслова Н.А., Павловський Є.В.	Весняний семестр 2017-2018 навч. Року
11	Основи створення ігрових додатків (на базі GameMaker)	Програма модуля	Маслова Н.А.	30.03.17
		Конспект лекцій, методичні матеріали до лабораторних робіт	Маслова Н.А., Павловський Є.В.	31.08.17
		Проведення навчання	Маслова Н.А., Павловський Є.В.	Весняний семестр 2017-2018 навч. року

4.2 ПНУ: Графік і ресурси пілотного впровадження

№	Навчальний модуль	Документ	Виконавець	Термін виконання
1	Основи розробки комп'ютерних ігор (Cocos 2DX)	Програма модуля	Віталій Горєлов	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Віталій Горєлов	01/03/2017-01/09/2017
		Проведення навчання	Віталій Горєлов, Юрій Іляш, Віктор Ровінський	7 семестр
2	Технології розробки комп'ютерних ігор (Cocos 2DX)	Програма модуля	Юрій Іляш	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Юрій Іляш	01/03/2017-01/09/2017
		Проведення навчання	Юрій Іляш, Віталій Горєлов, Віктор Ровінський	8 семестр
3	Основи створення звукового та музичного супроводу для комп'ютерних ігор	Програма модуля	Віктор Ровінський	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Віктор Ровінський	01/03/2017-01/09/2017
		Проведення навчання	Віктор Ровінський, Юрій Іляш, Віталій Горєлов	9 семестр
4	Проектний менеджмент в ігровій індустрії	Програма модуля		

		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних робіт та підготовки фінального проекту	Валентина Якубів	01/03/2017-01/09/2017
		Проведення навчання		8 семестр

4.3 ХНТУ: Графік і ресурси пілотного впровадження

№	Навчальний модуль	Документ	Виконавець	Термін виконання
1.	Розробка комп'ютерних ігор з використанням Unity 3D	Програма модуля	Олена Ляшенко	02/03/2017-30/03/2017
		Конспект лекцій, методичні матеріали до виконання лабораторних робіт та індивідуальних завдань	Олена Ляшенко	02/03/2017-29/09/2017
		Проведення навчання	Олена Ляшенко	01/03/18-25/06/18 (6/10 семестр)
2.	Розробка мережних комп'ютерних ігор на Java	Програма модуля	Дмитро Кирийчук	02/03/2017-30/03/2017
		Конспект лекцій, методичні матеріали до виконання лабораторних робіт	Дмитро Кирийчук	02/03/2017-29/09/2017
		Проведення навчання	Дмитро Кирийчук	01/03/18-25/06/18 (4 семестр)
3.	Розробка комп'ютерних ігор з JavaScript та Python	Програма модуля	Марина Жарікова	02/03/2017-30/03/2017
		Конспект лекцій, методичні матеріали до виконання практичних і лабораторних робіт, індивідуальних завдань	Марина Жарікова	02/03/2017-29/09/2017

		Проведення навчання	Марина Жарікова	01/03/18- 25/06/18 (8/10 семестр)
4.	Візуальне програмування ігор	Програма модуля	Володимир Шерстюк	02/03/2017- 30/03/2017
		Конспект лекцій, методичні матеріали до виконання практичних і лабораторних робіт, індивідуальних завдань	Володимир Шерстюк	02/03/2017- 29/09/2017
		Проведення навчання	Володимир Шерстюк	01/03/18- 25/06/18 (6 семестр)

4.4 КНУБА: Графік і ресурси пілотного впровадження

№	Навчальний модуль	Документ	Виконавець	Термін виконання
1.	Теорія комп'ютерних ігор (сюжет та дизайн, проектування, підтримка та просування)	Програма модуля	Кучанський О.Ю.	19.01.17 – 30.03.17
		Розроблені електронні варіанти конспекту лекцій, методичні матеріали до практичних занять	Кучанський О.Ю.	10.04.17 – 18.09.17
		Підготовка та надання навчально-методичних матеріалів для розміщення на веб ресурсах проекту GameHub та публікації	Кучанський О.Ю.	15.01.18 – 15.03.18
		Проведення навчання студентів	Кучанський О.Ю.	12.03.18 – 15.06.18
		Проведення навчання	Кучанський О.Ю.	01.03.18 – 31.05.18

		безробітних та ветеранів АТО		
		Зріз знань та тестування за результатами проведеного навчання (відомість)	Кучанський О.Ю.	16.06.18 – 25.06.18
2.	Digital Media Development (цифрова графіка та анімація, звукова інженерія, 3-D моделювання)	Програма модуля	Білощицький А.О. Шабала Є.Є.	19.01.17 – 30.03.17
		Розроблені електронні варіанти конспекту лекцій, методичні матеріали до практичних занять	Білощицький А.О. Шабала Є.Є.	10.04.17 – 18.09.17
		Підготовка та надання навчально-методичних матеріалів для розміщення на веб ресурсах проекту GameHub та публікації	Білощицький А.О. Шабала Є.Є.	15.01.18 – 15.03.18
		Проведення навчання студентів	Білощицький А.О. Шабала Є.Є.	12.03.18 – 15.06.18
		Зріз знань та тестування за результатами проведеного навчання (відомість)	Білощицький А.О. Шабала Є.Є.	16.06.18 – 25.06.18
3.	Проектування комп'ютерних ігор на основі Unreal Engine 4	Програма модуля	Безмогоричний Д.М.	19.01.17 – 30.03.17
		Розроблені електронні варіанти конспекту лекцій, методичні матеріали до практичних занять	Безмогоричний Д.М.	10.04.17 – 18.09.17
		Підготовка та надання навчально-методичних матеріалів для розміщення на веб	Безмогоричний Д.М.	15.01.18 – 15.03.18

		ресурсах проекту GameHub та публікації		
		Проведення навчання студентів	Безмогоричний Д.М.	12.03.18 – 15.06.18
		Проведення навчання безробітних та ветеранів АТО	Безмогоричний Д.М.	01.03.18 – 31.05.18
		Зріз знань та тестування за результатами проведеного навчання (відомість)	Безмогоричний Д.М.	16.06.18 – 25.06.18
4.	Технологія розробки багатокористувацьких комп'ютерних ігор	Програма модуля	Палій С.В. Дубницька А.С.	19.01.17 – 30.03.17
		Розроблені електронні варіанти конспекту лекцій, методичні матеріали до практичних занять	Палій С.В. Дубницька А.С.	10.04.17 – 18.09.17
		Підготовка та надання навчально-методичних матеріалів для розміщення на веб ресурсах проекту GameHub та публікації	Палій С.В. Дубницька А.С.	15.01.18 – 15.03.18
		Проведення навчання студентів	Палій С.В. Дубницька А.С.	12.03.18 – 15.06.18
		Зріз знань та тестування за результатами проведеного навчання (відомість)	Палій С.В. Дубницька А.С.	16.06.18 – 25.06.18

4.5 НТУ«ХП»:Графік і ресурси пілотного впровадження

№	Навчальний модуль	Документ	Виконавець	Термін виконання
1.	Основи комп'ютерних ігор та ігрових програм	Програма модуля	Серій Нікітін	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Серій Нікітін	02/03/2017-14/10/2017
		Проведення навчання	Серій Нікітін, Людмила Нікітіна, Олег Касілов,	1 семестр
2.	Технології розробки комп'ютерних ігор	Програма модуля	Віталій Бреславець	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Віталій Бреславець	
		Проведення навчання	Віталій Бреславець	7 семестр
3.	Моделі та методи штучного інтелекту в комп'ютерних іграх	Програма модуля	Людмила Нікітіна	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Людмила Нікітіна	
		Проведення навчання	Людмила Нікітіна	7 семестр
4.	Мультиагентні системи та технології в ігрових додатках	Програма модуля	Олег Касілов	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Олег Касілов	

		Проведення навчання	Олег Касілов	10 семестр
--	--	---------------------	--------------	------------

4.6 ОНПУ: Графік і ресурси пілотного впровадження

№	Навчальний модуль	Документ	Виконавець	Термін виконання
1.	Креативізація контенту гри та її просування	Програма модуля	Ольга Королькова, Ганна Місюн	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Ольга Королькова, Ганна Місюн	02/03/2017- 14/10/2017
		Проведення навчання	Ольга Королькова, Ганна Місюн	2 семестр
2.	Основи комп'ютерної графіки в дизайні комп'ютерних ігор	Програма модуля	Олександр Фомін, Олег Олещук	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Олександр Фомін, Олег Олещук	02/03/2017- 14/10/2017
		Проведення навчання	Олександр Фомін, Олег Олещук	6 семестр
3.	Основи фізичних процесів в комп'ютерних іграх	Програма модуля	Олег Маслов, Станіслав Марулін	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курсових робіт	Олег Маслов, Станіслав Марулін	02/03/2017- 14/10/2017
		Проведення навчання	Олег Маслов, Станіслав Марулін	2 семестр
4.	Розробка казуальних комп'ютерних ігор з	Програма модуля	Олександр	

	використанням ігрових конструкторів		Блажко, Віктор Антонюк	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курскових робіт	Олександр Блажко, Віктор Антонюк	02/03/2017- 14/10/2017
		Проведення навчання	Олександр Блажко, Віктор Антонюк	3 семестр
5.	Прикладні математичні методи в розробці комп'ютерних ігор	Програма модуля	Вікторія Рувінська, Наталія Волкова	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курскових робіт	Вікторія Рувінська, Наталія Волкова	02/03/2017- 14/10/2017
		Проведення навчання	Вікторія Рувінська, Наталія Волкова	6 семестр
6.	Маркетинг комп'ютерних ігор	Програма модуля	Ірина Златова	
		Конспект лекцій, методичні матеріали до практичних, лабораторних, курскових робіт	Ірина Златова	02/03/2017- 14/10/2017
		Проведення навчання	Ірина Златова	2 семестр

5. Механізми комунікацій і політика сертифікації в університетах

Кожний університет визначив механізми комунікацій (див. Таблицю 5.1) та політику сертифікації (див. Таблицю 5.2), згідно зі своєю стратегією.

5.1 Механізми комунікацій

Таблиця 5.1 Зведена таблиця механізмів комунікацій для університетів

№	ВНЗ	Механізми комунікацій
1.	ДНТУ	1. Face-to- face. 2. e-Learning.
2.	ПНУ	<ul style="list-style-type: none"> – співпраця викладача і студента в процесі наукової і навчально-виховної діяльності; – безпосереднє спілкування викладача зі студентом не лише в аудиторії, а й поза навчальним процесом; – регулярне проведення індивідуальних, групових і масових форм наукової і науково-виховної діяльності; використання можливостей Інтернету, зокрема при організації дистанційного навчання та здійснення поточного контролю знань (з обов'язковим очним проміжним та підсумковим контролем)
3.	ХНТУ	Механізмами комунікацій є: <ul style="list-style-type: none"> – безпосереднє спілкування викладача зі слухачами курсів; – суміщення навчання з практичною роботою; – використання можливостей Інтернету, зокрема при організації дистанційного навчання та здійснення поточного контролю знань (з обов'язковим очним проміжним та підсумковим контролем); – тісна співпраця з підприємствами сфери ігрової індустрії на регіональному, національному та міжнародному рівні; - інтенсивна співпраця з партнерськими університетами
4.	КНУБА	1. Face-to- face. 2. e-Learning.
5.	НТУ «ХП»	1. Face-to- face. 2. e-Learning.
6.	ОНПУ	1. Face-to- face. 2. e-Learning.

5.2 Політика сертифікації

Таблиця 5.1 Зведена таблиця політики сертифікації в університетах

№	ВНЗ	Політика сертифікації
1.	ДНТУ	За результатами навчання будуть видаватися - Дипломи магістра - Додаткові сертифікати до дипломів бакалавра - Сертифікати ДонНТУ (ветерани, безробітні)
2.	ПНУ	ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника» спільно з Університетом Деусто буде здійснювати видачу сертифікатів слухачам курсів на підставі виконання навчального плану та виконання підсумкового навчального проекту.
3.	ХНТУ	Херсонський національний технічний університет спільно з Університетом Деусто буде здійснювати видачу сертифікатів слухачам курсів на підставі виконання навчальних модулів та виконання підсумкового індивідуального завдання.
4.	КНУБА	За результатами навчання будуть видаватися спільні сертифікати КНУБА та Університету Деусто.
5.	НТУ «ХП»	За результатами навчання та тестування будуть видаватися спільні сертифікати проекту GameHub (НТУ «ХП» та Університету Деусто). Підставою для отримання такого сертифікату буде успішне проходження цільовими групами програми навчання, що завершиться тестуванням.
6.	ОНПУ	За результатами навчання та тестування будуть видаватися спільні сертифікати проекту GameHub (ОНПУ та Університет Деусто).