



378(477)-048.87

K. 65

Концепція освіти для Serious Games індустрії.

Комплексне дослідження в рамках проекту GameHub



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

**Концепція освіти для Serious Games індустрії.
Комплексне дослідження в рамках проекту GameHub**

Валентина Якубів, Любов Зінюк, Ольга Дзябенко, Олександр Кучанський

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.

Європейська Комісія, яка підтримує видавництво даної публікації, не несе відповідальності за її зміст, що відображає лише погляди авторів. Комісія не несе відповідальності за будь-яке використання інформації що в ньому міститься.



Permission is granted under a Creative Commons Attribution 4.0 International License to replicate, copy, distribute, transmit, or adapt this report freely provided that attribution is provided as illustrated in the citation provided. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Дозвіл надається згідно з міжнародною ліцензією Creative Commons Attribution 4.0 для реплікації, копіювання, розповсюдження, або адаптації цього звіту, за умови надання атрибуції, як це показано в наведеній цитаті. Щоб переглянути копію цієї ліцензії, відвідайте <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Фотографія /Photographs

Передня обкладинка / Front Cover: javi_indy / Freepik (<http://www.freepik.com/>)

Зміст

Зміст.....	3
Таблиці.....	4
Рисунки.....	5
Передмова.....	7
Огляд (Англійська мова).....	9
Вступ.....	18
1.1 Ринок ігрової IT-індустрії в Україні.....	20
1.2 GameHub-результати дослідження розвитку IT-індустрії України.....	26
2 Портрет IT-спеціаліста в ігровій індустрії України.....	31
2.1 Портрет IT-спеціаліста в ігровій індустрії України: аналіз.....	31
2.2 GameHub-оцінка роботодавцями загальних та професійно орієнтованих знань, необхідних для розробки ігор.....	38
2.3 GameHub-портрет студентів спеціальності «Інформаційні технології» - потенційних IT-спеціалістів в ігровій сфері.....	41
3 Дидактичний та методологічний підходи до організації GameHub- навчання.....	43
3.1 Рекомендовані GameHub методики викладання.....	43
3.2 GameHub: методи навчання на основі компетентнісного підходу.....	44
3.3 Навчальні модулі в межах GameHub.....	51
4 Технічний складник GameHub-лабораторії.....	54
Післямова.....	73
Список використаної літератури.....	75
Додаток 1: GameHub-анкета для опитування студентів.....	76
Додаток 2: GameHub-анкета для опитування викладачів.....	78
Додаток 3: GameHub-анкета для роботодавців ігрової галузі.....	80
Додаток 4: Результати GameHub-оцінювання роботодавцями загальних та професійно орієнтованих знань працівників, необхідних для розробки ігор.....	87
Додаток 5: Довідник модуля: Проектний менеджмент в ігровій індустрії.....	103

Таблиці

Табл. 1.1.a Рейтинг DOU.ua - топ-10 українських компаній програмного забезпечення за кількістю персоналу. Офіційні дані DOU.ua

Табл. 1.1.b Топ-10 IT-компаній за кількістю вакансій для IT-спеціалістів. Офіційні дані Асоціації «IT України».

Табл. 3.2.a Рекомендовані методики та методи викладання для формування компетентностей дизайнера інтерфейсу.

Табл. 3.3.a Перелік навчальних модулів GameHub.

Табл. 4.2.a Перелік обладнання.

Табл. 4.2.b Перелік програмного забезпечення.

Табл. 4.4.a Норми освітленості в комп'ютерній лабораторії.

Табл. 4.4.b Допустимі значення рівнів звуку та звукового тиску в комп'ютерній лабораторії.

Табл. 4.4.c Гранично допустимі рівні вібрації на робочому місці, дБ