

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Економіко-технологічний інститут ім. Роберта Ельворті (м. Кропивницький)
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ім. П.Н.
Платонова

**запрошують Вас і Ваших колег взяти участь у роботі І Міжнародна
наукова-практична конференція**
**«Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний
підхід до комунікації - 2026»**

яка відбудеться в дистанційному режимі (онлайн) **21-22 травня 2026 р.**
Робочі мови конференції: **українська та англійська. Участь у конференції
БЕЗКОШТОВНА.**

≡ ТЕМАТИКА КОНФЕРЕНЦІЇ (СЕКЦІЇ) ≡

1. Освіта та наука (гейміфікація в освітніх процесах, серйозні ігри, ігрові методики викладання та тренінгів)
2. Медіапростір (кіберспорт, стрімінг, соціальні мережі і гейміфікація)
3. Бізнес (бізнес-моделі, монетизація, маркетинг та реклама в геймдеві, азартні ігри)
4. Технологічні інновації та сучасні ігрові механіки (геймдизайн, AR/VR, IoT і взаємодія з іграми, носимі пристрої та їх роль у геймінгу)
5. Дизайн, арт та анімація (дизайн рівнів, саунддизайн, візуал та арт-складова ігор, анімація)
6. Штучний інтелект і машинне навчання в ігрових системах (ігровий штучний інтелект, процедурна генерація контенту, адаптивна складність ігор, AI як ігровий нарративний інструмент)

ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ
ПРЕЗИДІЯ

Лариса Іванченкова – Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор

Богдан Єгоров – Радник ректора, академік НААН України, д.т.н., професор

Ольга Ольшевська – Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент

Тетяна Ревенюк – директор навчально-наукового інституту Комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доцент

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Шестопалов – к.т.н., доц., каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Котлик – к.т.н., доц., каф. Комп'ютерних і фізико-математичних наук, ОНТУ

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

Annakaisa Kultima – University Lecturer, Department of Art and Media, Aalto University (Helsinki, Finland)

Gerson Da Silva – Vice President of Uruguayan Game Developers Association (Montevideo, Uruguay)

Ingrida Lescauskiene – Associate Professor Vilnius TECH (Vilnius, Lithuania)

Jeanette Falk – Assistant Professor, Department of Computer Science, The Technical Faculty of IT and Design, Aalborg University in Copenhagen (Copenhagen, Denmark)

Johanna Pirker – Computer Science Professor (Games Engineering), Institute of Interactive Systems and Data Science at Graz University of Technology (Graz, Austria)

Kenji Ono – Lecturer, Department of Digital Entertainment, Faculty of Engineering, Tokyo International University of Technology (Tokyo, Japan)

Lars Kristensen – Lecturer in media, aesthetics and storytelling, Högskolan i Skövde, (Skövde, Sweden)

Marcus Toftedahl – Project manager, Science Park Skövde (Skövde, Sweden)

Maria Burns Ortiz – Executive Director, Global Game Jam (Minneapolis, USA)

Martine Spaans – CEO Fourth Moon Games (Lith, Netherlands)

Richard Hebblewhite – Director of Programs and Events, Global Game Jam (Wrexham, UK)
Robert Podgorski – Html5 games creator, BlackMoon Design studio (Poznan, Poland)
Tan Wee Hoe – Professor, Provost, University College Sedaya International (Kuala Lumpur, Malaysia)
Vasili Braga – Specialization Manager, Lecturer, Researcher, Technical University of Moldova, (Chisinau, Moldova)
Yaraslau I. Kot – Researcher, European Humanities University (Vilnius, Lithuania)
Михайло Кисленко – Senior mobile developer, Ubisoft (Україна)
Олександр Романюк – зав. каф. Програмного забезпечення, ВНТУ (Україна)
Олександр Терьошин – Unity3d developer, Wear studio (Україна)
Олексій Ізвалов – регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, к.т.н., доц. ЕТІ ім. Ельворті (Україна)
Павло Івасюк – Co-Founder компанії WhoAR (Україна)
Павло Ломовцев – каф. Комп'ютерних і фізико-математичних наук, ОНТУ (Україна)
Петро Горват – зав. каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ «Ужгородський національний університет» (Україна)
Сергій Артеменко – зав. каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ (Україна)
Уляна Марікуца – зав. каф. Систем віртуальної реальності, Національний університет «Львівська політехніка» (Україна)

≡ УМОВИ УЧАСТІ У КОНФЕРЕНЦІЇ ≡

Для участі в конференції необхідно:

- провести реєстрацію в [Google-формі](#)
- подати до організаційного комітету текст тез (згідно з вимогами, що додаються, обсяг тез – до трьох сторінок формату А4).

Заявка на участь та тези доповідей повинні бути оформлені на одній з робочих мов конференції і вислані на адресу оргкомітету в електронному варіанті **не пізніше 15 травня 2026 року**. Форма участі в конференції - **дистанційна (онлайн)** з використанням програми ZOOM.

Всі матеріали направляються на електронну пошту conference.game.ukr@gmail.com

Увага! Оригінальність тексту статті не менше 80%. **За зміст, достовірність та оригінальність тексту тез автори несуть особисту відповідальність.** Прийняті до публікації матеріали друкуються в авторській редакції.

≡ ВИМОГИ ДО ОФОРМЛЕННЯ ТЕЗ ≡

Автори несуть відповідальність за відповідність вимогам чинного законодавства по публікації матеріалів у відкритій пресі.

Текст готується в програмі Microsoft Word на аркушах формату А4 з книжковою орієнтацією і з застосуванням одинарного інтервалу між рядками, шрифт Times New Roman, розмір шрифту - 12 pt, вирівнювання тексту на ширину рядка. Всі поля сторінки - 2 см. Абзац - 0,9 см. **Обсяг не більше 3 сторінок;**

Порядок розміщення матеріалу:

- УДК - зліва без абзацу у верхньому рядку;
- назва - через рядок великими літерами з вирівнюванням по центру;
- прізвища та ініціали авторів - у наступному рядку великими літерами через коми з вирівнюванням по правому краю (без наукових ступенів, звань і посад), E-mail в дужках (для зв'язку), повна назва підприємства (-тв), в якому виконувалася робота;
- реферат у вигляді скороченого змісту - через рядок (курсив) від 2 до 15 рядків;
- текст тез - через рядок - з обов'язковою постановкою проблеми, переліком вирішених завдань, викладом суті дослідження і сформульованих висновків, які повинні відповідати поставленій задачі;
- СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ - через рядок. Перелік літературних джерел наводиться по IEEE style;

Таблиці друкуються в тексті без розвороту і повинні бути забезпечені заголовками. «Таблиця Номер» вирівнюється по правому краю. Назва таблиці – по центру у наступному рядку. Посилання на таблиці подаються в скороченому вигляді (табл.).

Нумеруються тільки ті формули, на які є посилання в тексті. Формули вирівнюються по центру і в їх рядку не повинно бути відступу.

Рисунки вставляються в текст і повинні бути з відповідними підписами (Рис. Номер – Назва).

Доповіді, оформлені без дотримання вимог, будуть включені в програму конференції, але не будуть опубліковані.

За результатами роботи конференції буде видано електронний збірник тез доповідей, місце розміщення – депозитарій ОНТУ (Матеріали V Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2025» – попередниці та ідейної натхненниці даної конференції, доступні [за посиланням](#).

≡ АДРЕСА ОРГКОМІТЕТУ ≡

Одеський національний технологічний університет, вул. Канатна, 112, м. Одеса, Україна, 65039

Сайт університету: ontu.edu.ua

Сайт конференції: ontu.edu.ua/student_conference_computer_games

E-mail: conference.game.ukr@gmail.com

Телефон для довідок: +380 97 465 3329