

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНОЛОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Інститут комп'ютерних систем і технологій "Індустрія 4.0" ім.П.Н.Платонова
запрошують Вас і Ваших колег взяти участь у роботі II Всеукраїнської
науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів
«Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до
комунікації»

«Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний підхід до комунікації - 2022»

яка відбудеться в дистанційному режимі (онлайн) **29-30 вересня 2022 року**
Робочі мови конференції: українська та англійська. **Участь у конференції
БЕЗКОШТОВНА.**

≡ ТЕМАТИЧНІ НАПРЯМКИ ≡

1. Освіта (гейміфікація в освіті, серйозні ігри, ігрові навчання, ігри та математика)
2. ЗМІ (кіберспорт, стрімінг, соціальні мережі і гейміфікація, гейміфікація в журналістиці та ЗМІ)
3. Бізнес (бізнес-моделі, free-to-play, азартні ігри, гейміфікація в маркетингу, рекламні ігри)
4. Технології (віртуальна реальність, доповнена реальність, інтернет речей, пристрої, що носяться, штучний інтелект, машинне навчання)
5. Дизайн (геймдизайн, дизайн рівнів, саунддизайн, арт)

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ:

Голова - Богдан Єгоров, ректор, ОНТУ
Заступники голови:
Наталя Поварова, проректор з наукової роботи, ОНТУ,
Сергій Котлик, директор навчально-наукового інституту Комп'ютерних систем і технологій «Індустрія 4.0» ім. П.Н. Платонова, ОНТУ,
Сергій Шестопапов, декан факультету Комп'ютерної інженерії, програмування і кіберзахисту, ОНТУ
Члени комітету:
Олексій Ізвалов, регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, ЛА НАУ,
Сергій Артеменко, зав.каф. Комп'ютерної інженерії, ОНТУ,
Михайло Кисленко, Unity Developer, DAL'S Games,
Олександр Романюк, зав.каф. Програмного забезпечення, ВНТУ,
Ольга Чолишкіна, директор Інституту комп'ютерно-інформаційних технологій і дизайну, МАУП,
Олександр Терьошин, Unity 3d developer, BlueGoji,
Валерій Плотніков, зав.каф. Інформаційних технологій і кібербезпеки, ОНТУ,
Павло Івасюк, Senior Snapchat JS Developer, BeVisioned,
Петро Горват, зав.каф. Комп'ютерних систем і мереж, ДВНЗ "Ужгородський національний університет".

≡ УЧАСТЬ У КОНФЕРЕНЦІЇ ≡

Для участі в конференції необхідно подати до організаційного комітету електронні версії таких документів:

- Заявку на участь (зразок додається, заявка оформляється на всіх авторів тез) або реєстрація в Google-формі на сторінці конференції на сайті ОНТУ;
- 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 **22 вересня 2022 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%. Прийняті до публікації матеріали друкуються в авторській редакції.

Участь у конференції БЕЗКОШТОВНА.

Контакти для довідок:

Телефони: (048) 712-40-00, (048) 723-22-16

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

≡ 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 A4 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. Посилання на таблиці даються в скороченому вигляді (таб.);
- Нумеруються тільки ті формули, на які є посилання в тексті. Формули вирівнюються по центру і в їх рядку не повинно бути відступу;
- Малюнки вставляються в текст і повинні бути з відповідними підписами

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.

Онлайн-реєстрація_

ЗАЯВКА (зразок)

II Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації»
(подається в електронному вигляді на кожного учасника)

Прізвище, ім'я, по-батькові _____
Науковий ступінь _____
Вчене звання _____
Посада _____
Організація _____
Службова адреса _____
Телефон _____
E-mail _____
Назва доповіді _____
Автори доповіді _____
Номер секції _____