

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Одеський національний технологічний університет
Вінницький національний технічний університет
Інститут комп'ютерної інженерії, автоматизації,
робототехніки та програмування ім. П.Н. Платонова



V Всеукраїнська науково-технічна конференція молодих
вчених, аспірантів і студентів
**«Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний підхід
до комунікації - 2025»**
25-26 вересня 2025 р.
м. Одеса, Україна

ЗАПРОШЕННЯ

Інформуємо Вас, що з 25 по 26 вересня 2025 року в дистанційному режимі (онлайн) відбудеться V Всеукраїнська науково-технічна конференція молодих вчених, аспірантів і студентів «Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний підхід до комунікації - 2025»

Для участі у конференції запрошуються вчені, співробітники науково-дослідних установ, докторанти, аспіранти, студенти.

Робочі мови конференції: **українська, 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)

УМОВИ УЧАСТІ 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](#).
- 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 **18 вересня 2025 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.

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 відповідно до IEEE style.

Таблиці друкуються в тексті без розвороту і повинні бути забезпечені заголовками. Посилання на таблиці даються 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.

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 (матеріали попередньої конференції 2024 року доступні за посиланням:

<https://card-file.ontu.edu.ua/items/4d5d4cb2-8626-4727-9a95-cfc8a99591ae>)

ЗАЯВКА (зразок)

V 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 _____
E-mail _____
Назва доповіді _____
Автори доповіді _____
Номер (назва) секції (напрямку) _____

АДРЕСА ОРГКОМІТЕТУ

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

Сайт університету: <https://ontu.edu.ua/>

Сайт конференції:

https://www.ontu.edu.ua/student_conference_computer_games

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

Телефон для довідок: (048) 712-40-00

ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

ПРЕЗИДІЯ

Богдан Єгоров	Президент ОНТУ, Радник ректора, академік НААН України, д.т.н., професор
Лариса Іванченкова	Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор
Ольга Ольшевська	Проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків ОНТУ, к.т.н., доцент
Тетяна Ревенюк	в.о. директора навчально-наукового інституту Комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доцент

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Сергій Котлик	к.т.н., доц., каф. Інформаційних технологій та кібербезпеки, ОНТУ
----------------------	---

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

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

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

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

Lars Kristensen

Lecturer in media, aesthetics and storytelling, Höskolan i Skövde, (Skövde, Sweden)

Marcus Toftedahl

Project manager, Science Park Skövde (Skövde, Sweden)

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

зав. каф. Інформаційних технологій і кібербезпеки, 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)