

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

запрошують Вас і Ваших колег взяти участь у роботі IV Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів і студентів

«Комп'ютерні ігри і мультимедіа, як інноваційний підхід до комунікації - 2024»

яка відбудеться в дистанційному режимі (онлайн) **26-27 вересня 2024 р.**

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)

ПРЕЗИДІЯ ТА ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ

ГОЛОВА ПРЕЗИДІЇ

Сторов Б.В., Президент ОНТУ, академік НААН України, д.т.н., професор

ЧЛЕНИ ПРЕЗИДІЇ

Іванченкова Л.В., Ректор Одеського національного технологічного університету, д.е.н., професор

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

ГОЛОВА ОРГКОМІТЕТУ

Котлик С.В. – директор навчально-наукового інституту комп'ютерної інженерії, автоматизації, робототехніки та програмування ОНТУ, к.т.н., доц.

ЗАСТУПНИК ГОЛОВИ ОРГКОМІТЕТУ

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

ЧЛЕНИ ОРГКОМІТЕТУ

Олексій Ізвалов, регіональний координатор Global Game Jam в Східній Європі, ETI ім.Ельворті,

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 **18 вересня 2024 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

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 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 поставленої 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 (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.

ЗАЯВКА (зразок)

**IV 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) _____