

ВИТЯГ  
з протоколу № 4  
засідання кафедри медіасистем і технологій  
від 7 листопада 2022 р.

**ПРИСУТНІ:**

24 викладача кафедри, зав. навчальною лабораторією.

**ЗАПРОШЕНІ:**

Студенти освітньої програми «Видавничо-поліграфічна справа»:

- Столяров І.В. ВПВПСу-21-1;
- Чуб Л.О. ВПВПС-20-4;
- Іпполітова В.Є. ВПВПС-21-1
- Єрохіна Д.С. ВПВПС-21-2

Представники стейкхолдерів – поліграфічних і видавничих підприємств м. Харкова.:

Сорока В.Б. – Технічний директор Технічний директор ТОВ «WEB-Ukraine»;

Чернявська Г. – головний технолог ПП «Юнісофт»;

Соколенко Ю. – менеджер виробничого відділу.

**ВІДСУТНІ:**

доц. Бельчева Г.В. – відпустка по догляду за дитиною.

**СЛУХАЛИ:**

1. Зав. кафедри МСТ Дейнеко Ж.В., яка повідомила про необхідність актуалізації змісту вибіркових дисциплін освітньо-професійної програми спеціальності 186 Видавництво та поліграфія з урахуванням сучасних тенденцій розвитку мультимедійної галузі, гейміфікації та інтерактивних технологій. З метою підвищення практичної складової підготовки здобувачів освіти та наближення змісту навчання до вимог сучасного ринку, пропонується внести зміни до переліку вибіркових дисциплін.

2. Виступив проф. Бізюк А.В. Проф. Бізюк Г.І. наголосив на важливості регулярного оновлення переліку вибіркових дисциплін відповідно до сучасних тенденцій розвитку галузі. Він підкреслив, що згідно з вимогами стандартів вищої освіти, не менше 25% освітньої програми формуються за вибором студентів, тому якісне оновлення змісту вибіркового компонента має велике значення для забезпечення академічної свободи здобувачів і формування їх індивідуальних освітніх траєкторій. Він зазначив, що впровадження сучасних дисциплін, таких як «Основи геймдизайну», сприятиме підвищенню конкурентоспроможності освітньої програми, кращій адаптації студентів до потреб сучасного мультимедійного ринку та розвитку їхнього творчого потенціалу.

3. Дашкевич А.О., доцент кафедри, запропонував замінити дисципліну «ВБ 2.31 Технології проектування комп'ютерних ігор» на нову вибірккову

дисципліну «Основи геймдизайну». У своєму виступі він обґрунтував доцільність цієї зміни, зазначивши, що дисципліна «Основи геймдизайну» має ширше спрямування, передбачає вивчення концепцій, принципів і практичних підходів до створення ігрових проєктів, розроблення сценаріїв, структури геймплею, інтерактивних механік і користувацького досвіду. Така зміна дозволить розширити компетентності студентів у сфері мультимедійного дизайну, інтерактивних технологій і цифрових медіа. Обсяг навчального навантаження залишається незмінним – 4 кредити ECTS.

4. Члени кафедри підтримали пропозицію доцента Дашкевича А.О., відзначивши, що оновлення вибіркової компоненти сприятиме підвищенню привабливості освітньої програми для абітурієнтів і забезпечить відповідність сучасним вимогам мультимедійної індустрії.

#### УХВАЛИЛИ:

1. Внести зміни до переліку вибірових дисциплін освітньо-професійної програми спеціальності 186 Видавництво та поліграфія.
2. Замінити дисципліну «ВБ 2.31 Технології проєктування комп'ютерних ігор» на «Основи геймдизайну» з обсягом 4 кредити ECTS.
3. Подати оновлену інформацію до навчально-методичного відділу університету для затвердження у встановленому порядку. Порадити розглянути оновлену ОПП програму на Раді факультету КН.

Зав. каф. МСТ



проф. Ж.В. Дейнеко

Учений секретар



доц. О.В. Вовк