

Wkład AGH w rozwój ukraińskiej branży gier

Wydział Zarządzania AGH w międzynarodowym projekcie GameHub

Katarzyna Gdowska,
Dominik Kowal,
Bartłomiej Gawęł
Wydział Zarządzania AGH



fol. arch. projektu

Pracownicy Wydziału Zarządzania przeprowadzili od 28 listopada do 1 grudnia 2016 roku kolejne warsztaty z zakresu kreatywności, innowacyjności i przedsiębiorczości w Podkarpackim Uniwersytecie Narodowym im. Wasyla Stefanyka w Iwano-Frankiwsku w Ukrainie. Beneficjentami szkolenia było 20 pracowników naukowych reprezentujących trzy ukraińskie ośrodki akademickie: Podkarpacki Uniwersytet Narodowy im. Wasyla Stefanyka (PNU) w Iwano-Frankiwsku, Doniecki Narodowy Uniwersytet Techniczny (DonNTU) w Krasnoarmiejsku oraz Kijowski Narodowy Uniwersytet Budownictwa i Architektury (KNUCA). Pierwsza seria szkoleń została przeprowadzona w październiku 2016 r. w Chersońiu (por. „Biuletyn AGH”, nr 107, s. 15). W Iwano-Frankiwsku w warsztatach uczestniczyli głównie nauczyciele akademicki specjalizujący się w naukach z obszaru IT, matematyki oraz zarządzania. W kolejnych etapach projektu GameHub uczestnicy szkoleń będą zajmować się kształceniem prowadzonym na macierzystych uczelniach w uniwersyteckich centrach Game Hub, gdzie oferta edukacyjna obejmować będzie trening kreatywności i pracy zespołowej, zagadnienia związane z przedsiębiorczością oraz tworzeniem start-upów. W zajęciach uczestniczyć będą studenci oraz osoby bezrobotne zainteresowane uzyskaniem i/lub podniesieniem kwalifikacji pożądaných w branży gier. Przeprowadzone na Ukrainie warsztaty „Creative thinking and digital business making” zostały przygotowane i zrealizowane przez Katarzynę Gdowską, Katarzynę Klimkiewicz, Bartłomieja Gawęła, Wojciecha Kowalika oraz Dominika Kowala – pracowników naukowych Wydziału Zarządzania. Podobnie jak poprzednio tematyka warsztatów obejmowała:

aktywizujące metody nauczania, techniki kreatywnego myślenia, budowanie zespołu projektowego, generowanie i rozwijanie pomysłów, wykorzystanie metod pozwalających na zrozumienie klienta, narzędzi umożliwiających gromadzenie danych i wiedzy o rynku, klientach, konkurencji oraz tworzenie modeli biznesowych, a także przywództwo, pracę w zespole oraz prezentację biznesplanu. Pracownicy Wydziału Zarządzania przeprowadzili wspomniane warsztaty w ramach trzeciego etapu projektu Erasmus+ KA2 „GameHub – University-enterprises cooperation in game industry in Ukraine” (o założeniach i celach, a także o dotychczasowym rozwoju projektu pisaliśmy w „Biuletynie AGH” nr. 102 i 107). Przypomnijmy tylko, że Akademia Górniczo-Hutnicza wspólnie z uniwersytetami i instytucjami eksperckimi z Hiszpanii, Austrii i Ukrainy działa w projekcie GameHub, celem którego jest zbudowanie przy ukraińskich uniwersytetach sieci specjalistycznych centrów Game Hub, gdzie osoby zainteresowane pracą w sektorze gier będą nabywać wiedzę oraz doskonalić umiejętności niezbędne do pracy w tej branży, m.in. w zakresie programowania i projektowania interfejsów i gier oraz kompetencji z obszaru przedsiębiorczości. Każdy z konsorcjantów odpowiada za inny obszar tematyczny – Wydział Zarządzania AGH ma za zadanie realizację szkoleń z zakresu przedsiębiorczości. W trzecim etapie projektu GameHub najpierw szkolenia dla nauczycieli akademickich z ukraińskich uniwersytetów zostały przeprowadzone przez partnerskie uniwersytety i instytucje eksperckie z UE. Następnie na podstawie przekazanej wiedzy, przeciwuczonych umiejętności oraz materiałów szkoleniowych ukraińscy naukowcy

Pracownicy WZ AGH wraz z uczestnikami szkolenia w Iwano-Frankiwsku

Niniejsza publikacja została przygotowana w ramach projektu „GameHub – University-enterprises cooperation in game industry in Ukraine” w ramach programu Erasmus+ KA2 „Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk. Budowanie potencjału w dziedzinie szkolnictwa wyższego”. Nr projektu: 561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency and European Commission are not responsible for any use that may be made of the information contains in communication or publication.

GAMEHUB University-Enterprises Cooperation in Game Industry in Ukraine



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ucz się, aby umieć uczyć innych - uczestnicy szkolenia wykonują ćwiczenie

fot. W. Kowalik



opracowali materiały edukacyjne w języku ukraińskim oraz przygotowali i przeprowadzili pilotażowe szkolenia dla finalnych beneficjentów projektu. Na sześciu ukraińskich uniwersytetach uczestniczących w projekcie trwają obecnie prace nad przygotowaniem pomieszczeń w centrach Game Hub: pracowni komputerowych, pracowni warsztatowych oraz sal konferencyjnych. Ukraińscy partnerzy pracują także nad możliwym wykorzystaniem efektów wypracowanych w projekcie GameHub do

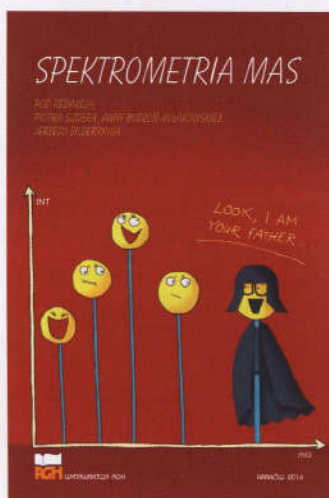
wzbogacenia oferty edukacyjnej uczeni. Poprzez wzmocnienie kooperacji z centrami zatrudnienia zamierzają docierać ze swoją ofertą do możliwie szerokiego grona absolwentów, bezrobotnych oraz weteranów operacji antyterrorystycznych poszukujących dla siebie nowego miejsca na rynku pracy. Zamierzają także rozszerzyć wachlarz oferowanych kursów o projekty adresowane do uczniów szkół średnich. Ponadto, upowszechnianie wykorzystania grywalizacyjnego podejścia w edukacji realizowane będzie także w kursach i konkursach adresowanych do uczniów szkół podstawowych. Na niektórych uniwersytetach na bazie kursów opracowanych w ramach projektu zostaną przygotowane programy studiów podyplomowych i przedmiotów na studiach doktoranckich. Długotrwałym efektem projektu GameHub będzie także gamifikacja niektórych przedmiotów wykładanych na uczelni. Ciężar realizacji kolejnych etapów projektu GameHub spoczywa na barkach uniwersytetów ukraińskich, jednakże europejscy konsorcjanci, w tym AGH, cały czas będą zaangażowani w projekt jako konsultanci i opiniodawcy poszczególnych modułów edukacyjnych.

Nowości Wydawnictw AGH

oprac. Joanna Ciągata

Spektrometria mas

red. P. Suder,
A. Bodzoń-Kuśtakowska,
J. Silberring



Spektrometria mas (MS) to metoda analityczna o fundamentalnym znaczeniu dla rozwoju wielu dziedzin nauki, w tym chemii, fizyki, biotechnologii, biologii molekularnej, farmakologii, diagnostyki medycznej, genetyki, nauk o Ziemi czy ochrony środowiska. Należy też do podstawowych technik analitycznych współczesnej kryminalistyki oraz badania żywności. Stosowana powszechnie w dziedzinie nauk przyrodniczych, spektrometria mas stała się niezbędnym narzędziem do charakterystyki makrocząsteczek naturalnych i syntetycznych. Swą niezwykłą karierę metoda zawdzięcza ultrarozdzielczości i czułości, pozwala bowiem na bardzo dokładne oznaczenie mas atomowych izotopów pierwiastków, biomakromolekół czy niekonwencjonalnych kompleksów, wykorzystując do analizy nawet attomolowe ilości próbek. Spektrometria mas może być ponadto zintegrowana z innymi technikami analitycznymi, takimi jak chromatografia cieczowa. Książka obejmuje aktualny stan wiedzy z zakresu spektrometrii mas. Zespół redakcyjny zaprosił do współpracy badaczy i specjalistów o uznanym autorytecie międzynarodowym. Omówiono wszystkie

zagadnienia niezbędne do zrozumienia istoty funkcjonowania współczesnych spektrometrów mas ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji biologicznych, oprzyrządowania oraz najważniejszych, powszechnie używanych technik i aparatury. Szczególnie interesujące są informacje prezentujące postęp, jaki dokonał się w ostatnich latach, związany z miniaturyzacją spektrometrów. Monografia stanowi bardzo interesujące opracowanie, które oprócz wiedzy podstawowej z zakresu spektrometrii mas prezentuje także najnowsze techniki oraz przykłady ich wykorzystania. Uczy ponadto poprawnej polskiej terminologii naukowej z tej dziedziny. Z pewnością spotka się z dużym zainteresowaniem studentów i doktorantów chemii, biochemii, biotechnologii, biologii, farmacji czy ochrony środowiska. Będzie też pomocna badaczom wykorzystującym techniki MS – pozwoli im na poznanie najnowszych możliwości spektrometrii mas, a w konsekwencji może stać się impulsem do poszerzenia własnego warsztatu badawczego. Opracowano na podstawie recenzji wydawniczych.
wybrane pozycje – pełna oferta:
www.wydawnictwa.agh.edu.pl