

✓ В этом курсе будут представлены такие темы, как разработка бизнес-плана, маркетинг, производство и продажи, но в первую очередь задачей будет формирование у слушателей креативности.

✓ Курс по предпринимательству будет полезен для студентов при запуске их собственных стартапов.

Информация о наборе на программу и новости проекта будут размещаться на сайтах университетов – партнеров Азербайджана и России.

### ЦЕЛЬ ПРОЕКТА:

Открытие программы подготовки магистров в университетах России и Азербайджана, включающей два образовательных трека:  
«Разработка мобильных приложений»  
и «Разработка компьютерных игр»



### ЕВРОПЕЙСКИЕ ПАРТНЕРЫ:

- Университет Линчёпинга (LiU) (Швеция, координатор проекта)
- Политехнический университет Томара (IPT, Португалия)
- Университет Таллинна (ТУ, Эстония)
- Университет Дерби (UOD, Великобритания)

### АЗЕРБАЙДЖАНСКИЕ ПАРТНЕРЫ:

- Азербайджанский государственный университет нефти и промышленности (ASOIU)
- Бакинский инженерный университет (BEU)
- Бакинский государственный университет (BSU)

### РОССИЙСКИЕ ПАРТНЕРЫ:

- Южный федеральный университет (SFedU, со-координатор проекта)
- Астраханский государственный университет (ASU)
- Воронежский государственный университет (VSU)

### CONTACT

Linköping University  
Janerik Lundquist  
581 83 Linköping  
Sweden

Phone: + 46 13 28 15 05

Email: [jel@ipe.liu.se](mailto:jel@ipe.liu.se)

[www.magnus2020.org](http://www.magnus2020.org)

[www.facebook.com/erasmusmagnus](https://www.facebook.com/erasmusmagnus)



**MAGNUS**

СОЗДАНИЕ МАГИСТЕРСКОЙ ПРОГРАММЫ  
ПО РАЗРАБОТКЕ  
МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ И ИГР



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



## НОВАЯ РАЗРАБОТАННАЯ МАГИСТЕРСКАЯ ПРОГРАММА БУДЕТ УДОВЛЕТВОРЯТЬ СЛЕДУЮЩИМ ТРЕБОВАНИЯМ:

- актуальное содержание, соответствующее мировому уровню, отражающее требования работодателей и ожидания студентов;
- преподаватели программы владеют лучшими образовательными технологиями;
- практико-ориентированность, участие студентов в разработке проектов;
- механизмы обеспечения качества, включая развернутое анкетирование студентов;
- формирование у студентов навыков ведения бизнеса в ИТ-сфере;
- соответствие государственным стандартам в Азербайджане и России (соответственно).

## УЧЕБНЫЕ ПЛАНЫ ВКЛЮЧАЮТ В СЕБЯ НЕСКОЛЬКО РАЗЛИЧНЫХ МОДУЛЕЙ И ПОДГОТОВКУ МАГИСТЕРСКОЙ ДИССЕРТАЦИИ:

1. Математика для разработки игр и мобильных приложений (общая для всех треков) – 15 ECTS.
2. Программирование для игр и мобильных устройств (общее для всех треков) – 15 ECTS.
3. Междисциплинарный модуль (в зависимости от трека) – 15 ECTS.

4. Профессиональный модуль (Мобильные приложения или Игровые приложения, в зависимости от трека) – 20 ECTS.
5. Стажировка – 10 ECTS.
6. Методы исследования и дизайн проекта – 15 ECTS.
7. Магистерская диссертация – 30 ECTS.

## ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ И СОСТАВЛЯЮЩИЕ ПРОЕКТА

- Интенсивные семинары и тренинги для преподавателей программы в европейских университетах: преподаватели ознакомятся с содержанием и организацией учебного процесса в университетах ЕС, лучшими современными педагогическими практиками
- Анкетирование студентов бакалавриата и работодателей по сформированным опросникам для выявления требований рынка труда и ожиданий слушателей
- Разработка новых курсов и модулей, в том числе на английском языке, реализующих ключевые компетенции
- Обучение преподавателей в университетах Азербайджана и России прошедшими тренинги в ЕС коллегами
- Создание в университетах Азербайджана и России студенческих лабораторий для обучения навыкам предпринимательства
- Разработка обучающих on-line материалов для преподавателей и студентов, создание специальной образовательной платформы

## ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОГРАММЫ ДЛЯ СТУДЕНТОВ

- Проведение летних школ для студентов – слушателей программы
- Организация студенческого обмена между университетами – партнерами
- Распространение информации о проекте с помощью различных мероприятий и on-line ресурсов
- Студенты получают возможность познакомиться с новым межкультурным опытом с помощью метода интернационализации в своих университетах, слушая лекции, прочитанные приглашенными профессорами ЕС, участвуя в летних школах и разрабатывая проекты в рамках совместных групп, участвуя в семестровом обучении за рубежом.
- Студенческие лаборатории будут созданы на соответствующих факультетах для вовлечения студентов в практическую разработку при использовании приобретенного в рамках проекта оборудования.
- Сотрудники лаборатории получат предпринимательские компетенции во время программ обучения тренеров и будут передавать знания и навыки студентам во время учебного курса по предпринимательству.
- Новый курс по бизнесу и предпринимательству в области ИКТ будет включать в себя большое количество различных разделов, что позволит студентам получить разнообразные компетенции в этой области.