

| № | Назва дисципліни |
|---------------|---|
| 1 курс | |
| 1. | <u>ІСТОРІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР</u> |
| 2. | <u>ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР</u> |
| 3. | <u>ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ ТА СОЦІАЛЬНОМУ ЖИТТІ</u> |
| 4. | <u>ОЛІМПІАДНІ ЗАДАЧІ З ІНФОРМАТИКИ</u> |
| 5. | <u>ОЛІМПІАДНІ ЗАДАЧІ З ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ</u> |
| 6. | <u>СКЛАДНІСТЬ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ АЛГОРИТМІВ</u> |
| 2 курс | |
| 7. | <u>3D-МОДЕЛЮВАННЯ ТА ДРУКУВАННЯ</u> |
| 8. | <u>ТЕХНОЛОГІЯ 3D-СКАНУВАННЯ</u> |
| 9. | <u>ОСНОВИ ВЕБ-ДИЗАЙНУ</u> |
| 10. | <u>АНАЛІЗ АЛГОРИТМІВ</u> |
| 11. | <u>ТЕОРЕТИЧНЕ ПРОГРАМУВАННЯ</u> |
| 12. | <u>СКЛАДНІСТЬ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ АЛГОРИТМІВ</u> |
| 3 курс | |
| 13. | <u>ОСНОВИ КІБЕРБЕЗПЕКИ</u> |
| 14. | <u>ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА КОМП'ЮТЕРНИХ СИСТЕМ</u> |
| 15. | <u>ТЕХНОЛОГІЇ КРИПТОЗАХИСТУ</u> |
| 16. | <u>ОСНОВИ РОБОТОТЕХНІКИ</u> |
| 17. | <u>ІГРОВА РОБОТОТЕХНІКА</u> |
| 18. | <u>ОСВІТНЯ РОБОТОТЕХНІКА</u> |
| 19. | <u>УПРАВЛІННЯ ІГРОВИМИ ПРОЄКТАМИ</u> |
| 20. | <u>ОСНОВИ ІГРОВИХ ПРОЦЕСІВ</u> |
| 21. | <u>МЕНЕДЖМЕНТ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ</u> |
| 22. | <u>ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ТА ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ</u> |
| 23. | <u>ВІРТУАЛЬНА ТА ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ</u> |
| 24. | <u>МОДЕЛІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ</u> |
| 4 курс | |
| 25. | <u>МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ</u> |
| 26. | <u>ІНТЕРАКТИВНИЙ ДИЗАЙН</u> |
| 27. | <u>ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ ПРОЄКТІВ</u> |
| 28. | <u>АНАЛІЗ ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ</u> |
| 29. | <u>СКРИПТОВІ МОВИ ПРОГРАМУВАННЯ</u> |
| 30. | <u>ВСТУП ДО РОЗРОБКИ ВІДЕОІГОР</u> |
| 31. | <u>РОЗРОБКА СЕРВЕРНОГО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ</u> |
| 32. | <u>РОЗРОБКА WEB-ДОДАТКІВ</u> |
| 33. | <u>РОЗРОБКА МЕРЕЖЕВИХ ДОДАТКІВ</u> |
| 34. | <u>РОЗРОБКА МОБІЛЬНИХ ІГОР</u> |
| 35. | <u>ПРОГРАМУВАННЯ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ПЛАТФОРМ</u> |
| 36. | <u>РОЗРОБКА ДОДАТКІВ МОВОЮ ПРОГРАМУВАННЯ JAVA</u> |
| 37. | <u>ІНТЕРНЕТ РЕЧЕЙ</u> |

| | |
|-----|----------------------------------|
| 38. | SMART-ТЕХНОЛОГІЇ |
| 39. | GOOGLE-АНАЛІТИКА |

ОПІ «Інженерія ігрових проєктів»



Анотація навчальної дисципліни ІСТОРІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Грод Інна Миколаївна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 1 курс |
| Семестр викладання | 1 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/drive/folders/1caUYFw594s8hRIP17uSEAhTZCQv8arVf |
| Анотація дисципліни | <p>У процесі вивчення дисципліни «Історія комп'ютерних ігор» здобувачі ступеня вищої освіти бакалавр оволодівають необхідним обсягом знань про роль і місце ігрових технологій в суспільстві, види жанрів, методологічні принципи і методи створення ігор, планування сценаріїв. Під час практичних занять у студентів формуються уміння організувати власну пошуково-дослідну роботу, здатність самостійно планувати і комбінувати різні види жанрів, передбачати будівництво, тестування і дослідження вже створених моделі ігор, здійснювати комп'ютерну обробку, інтерпретацію та оформлення результатів роботи.</p> <p>Мета дисципліни «Історія комп'ютерних ігор» - на основі відповідних вимог щодо підготовки бакалаврів формувати у здобувачів вищої освіти здатності використовувати інформаційні технології та закони інформатики у поєднанні з математичними інструментами для формування понять про основні моменти проектування і створення комп'ютерних ігор, їх відладку і тестування з ймовірністю поширення як окремого продукту.</p> |



Анотація навчальної дисципліни ДОСЛІДЖЕННЯ ВІДЕОІГОР

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Грод Інна Миколаївна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 1 курс |
| Семестр викладання | 1 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/drive/folders/1caUYFw594s8hRIP17uSEAhtZCQv8arBf |
| Анотація дисципліни | <p>У процесі вивчення дисципліни «Дослідження комп'ютерних ігор» здобувачі ступеня вищої освіти бакалавр оволодівають необхідним обсягом знань про роль і місце ігрових технологій в суспільстві, види жанрів, методологічні принципи і методи створення ігор, планування сценаріїв. Під час практичних занять у студентів формуються уміння організовувати власну пошуково-дослідну роботу, здатність самостійно планувати і комбінувати різні види жанрів, передбачати будівництво, тестування і дослідження вже створених моделі ігор, здійснювати комп'ютерну обробку, інтерпретацію та оформлення результатів роботи.</p> <p>Мета дисципліни «Дослідження комп'ютерних ігор» - на основі відповідних вимог щодо підготовки бакалаврів формувати у здобувачів вищої освіти здатності використовувати інформаційні технології та закони інформатики у поєднанні з математичними інструментами для формування понять про основні моменти проєктування і створення комп'ютерних ігор, їх відладку і тестування з ймовірністю поширення як окремого продукту.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ ТА СОЦІАЛЬНОМУ
ЖИТТІ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Грод Інна Миколаївна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 1 курс |
| Семестр викладання | 1 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/drive/folders/1caUYFw594s8hRIP17uSEAhtZCQv8arVf |
| Анотація дисципліни | <p>У процесі вивчення дисципліни «Гейміфікація в освіті та соціальному житті» здобувачі ступеня вищої освіти бакалавр оволодівають необхідним обсягом знань про роль і місце ігрових технологій в суспільстві, види жанрів, методологічні принципи і методи створення ігор, планування сценаріїв. Під час практичних занять у студентів формуються уміння організувати власну пошуково-дослідну роботу, здатність самостійно планувати і комбінувати різні види жанрів, передбачати будівництво, тестування і дослідження вже створених моделі ігор, здійснювати комп'ютерну обробку, інтерпретацію та оформлення результатів роботи.</p> <p>Мета дисципліни «Гейміфікація в освіті та соціальному житті» - на основі відповідних вимог щодо підготовки бакалаврів формувати у здобувачів вищої освіти здатності використовувати інформаційні технології та закони інформатики у поєднанні з математичними інструментами для формування понять про основні моменти проєктування і створення комп'ютерних ігор, їх відладку і тестування з ймовірністю поширення як окремого продукту</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ОЛІМПІАДНІ ЗАДАЧІ З ІНФОРМАТИКИ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 1 курс |
| Семестр викладання | 2 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/drive/folders/1caUYFw594s8hRIP17uSEAhTZCQv8arBf |
| Анотація дисципліни | Метою вивчення навчальної дисципліни є: ознайомлення студентів з новими формами проведення олімпіад у галузі інформатики; підготовка студентів до організації своєї діяльності під час участі в олімпіадах; вивчення алгоритмів, необхідних для ефективного вирішення олімпіадних завдань; представлення студентам олімпіадних завдань і вивчення методів їх розв'язання. В результаті вивчення цієї навчальної дисципліни, студенти набудуть такі знання: освоєння основних підходів до програмування та розробки сучасних інформаційних систем; здатність вирішувати типові завдання, які зустрічаються на олімпіадах; розуміння математичних методів для розробки та дослідження алгоритмів для вирішення складних задач; знання про базові онлайн-ресурси, які можна використовувати для підготовки учнів до олімпіад різного рівня. |



Анотація
навчальної дисципліни
ОЛІМПІАДНІ ЗАДАЧІ З ІНФОРМАЦІЙНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Генсерук Галина Романівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 1 курс |
| Семестр викладання | 2 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/drive/folders/1caUYFw594s8hRIP17uSEAhtZCQv8arVf |
| Анотація дисципліни | Метою вивчення дисципліни є набуття практичних умінь з розв'язування олімпіадних задач з інформаційних технологій, що включають в себе задачі по роботі з текстовою та числовою інформацією, масивами даних, презентацією в програмах Office при виконанні нестандартних завдань підвищеної складності. |



Анотація навчальної дисципліни СКЛАДНІСТЬ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ АЛГОРИТМІВ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Струк Оксана Олегівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 1 курс |
| Семестр викладання | 2 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/drive/folders/1caUYFw594s8hRIP17uSEAhtZCQv8arBf |
| Анотація дисципліни | <p>Метою вивчення дисципліни є набуття теоретичних та практичних знань основних структур даних і алгоритмів, що використовуються в програмуванні та аналіз їх ефективності та визначення їх складності.</p> <p>У ході навчання студенти ознайомлюються з основними моделями для аналізу алгоритмів та визначенню їх складності та ефективності.</p> |



Анотація навчальної дисципліни

3D-МОДЕЛЮВАННЯ ТА ДРУКУВАННЯ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Вельгач Андрій Володимирович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 2 курс |
| Семестр викладання | 4 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1ZvZvDivvUdzeaxakKJDaiATYwXmN3Op4/viiew?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Метою дисципліни є вивчення основних методів автоматизованого моделювання при розробці 3D-моделей. Основна увага приділяється методам 3D-моделювання з використанням сучасних програм для автоматизованого моделювання та проектування.</p> <p>Завданням дисципліни «3D-моделювання» є набуття в процесі засвоєння курсу студентами наступних знань та вмінь: знати методи 3D моделювання; створювати 3D моделі об'єктів і систем; вибирати або розробляти раціональні методи створення, користуватися сучасними програмними пакетами, застосовувати сучасну обчислювальну техніку; аналізувати одержані результати і на їх основі створювати практичні рекомендації; самостійно опанувати методи використання 3D-редакторів і застосовувати їх до розв'язування практичних задач; створити комп'ютерні моделі реальних об'єктів.</p> <p>Знання з дисципліни дадуть можливість проводити аналіз і розв'язання прикладних задач, сприяють розвитку абстрактного та творчого мислення.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ТЕХНОЛОГІЯ 3D-СКАНУВАННЯ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Вельгач Андрій Володимирович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 2 курс |
| Семестр викладання | 4 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1A6IyQA931XMkRCPALGPV2OZTBYrhFuGq/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Метою дисципліни є вивчення основних методів автоматизованого моделювання при розробці 3D-моделей. Основна увага приділяється методам 3D-моделювання з використанням сучасних програм для автоматизованого моделювання та проектування.</p> <p>Завданням дисципліни «3D-моделювання» є набуття в процесі засвоєння курсу студентами наступних знань та вмінь: знати методи 3D моделювання; створювати 3D моделі об'єктів і систем; вибирати або розробляти раціональні методи створення, користуватися сучасними програмними пакетами, застосовувати сучасну обчислювальну техніку; аналізувати одержані результати і на їх основі створювати практичні рекомендації; самостійно опановувати методи використання 3D-редакторів і застосовувати їх до розв'язування практичних задач; створити комп'ютерні моделі реальних об'єктів.</p> <p>Знання з дисципліни дадуть можливість проводити аналіз і розв'язання прикладних задач, сприяють розвиткові абстрактного та творчого мислення.</p> |



Анотація навчальної дисципліни ОСНОВИ ВЕБ-ДИЗАЙНУ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Карабін Оксана Йосифівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 2 курс |
| Семестр викладання | 4 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1LXhAyAlv7C6vqWFChPoQ263dnR62smmi/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Дисципліна спрямована на оволодіння необхідними базовими поняттями та методиками для отримання теоретичних та практичних знань роботи із веб-сайтами, здійснювати розробку та налаштування сайтів, а також здійснювати наповнення сайтів контентом.</p> <p>Основними завданнями вивчення дисципліни є отримання теоретичних знань з основ веб-технологій, веб-дизайну та веб-програмування; отримання практичних навичок з розробки веб-сайтів.</p> <p>Мета – навчання майбутніх фахівців основних питань розробки дизайну web-сайтів, використовуючи при цьому знання складових ергодизайну з метою забезпечення ефективності сприйняття користувачем наповнення сайту контентом та оформлення і розміщення цього контенту на сторінці сайту.</p> |



Анотація навчальної дисципліни АНАЛІЗ АЛГОРИТМІВ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Струк Оксана Олегівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 2 курс |
| Семестр викладання | 3-4 семестри |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1pXHqssgaOMsVh5wK2FVcNqVnHYE-v6Ha/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Метою викладання навчальної дисципліни «Аналіз алгоритмів» є набуття теоретичних знань та практичних навичок аналізу алгоритмів, а також побудова та вибір типових методів та алгоритмів для розв'язування типових задач.</p> <p>Основними завданнями є ознайомлення студентів із основними алгоритмічними стратегіями, формування навичок та вмінь по вибору методів та алгоритмів для розв'язування типових задач, аналізу ефективності та складності алгоритмів.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ТЕОРЕТИЧНЕ ПРОГРАМУВАННЯ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Струк Оксана Олегівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 2 курс |
| Семестр викладання | 3-4 семестри |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/14WIP2_xc28eOV4ujjt0C22BA1F_7beGj/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | Метою викладання навчальної дисципліни «Теоретичне програмування» є висвітлення основних концепцій, принципів та поняття сучасного програмування, що створюють основу теоретичних досліджень і практичних розробок в області універсальних та спеціалізованих мов програмування та мовних процесорів. |



Анотація
навчальної дисципліни
СКЛАДНІСТЬ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ
АЛГОРИТМІВ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат фізико-математичних наук, доцент Струк Оксана Олегівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 2 курс |
| Семестр викладання | 3-4 семестри |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1ityYvy4yurwhSh9kMY_6O2ruIMdYgnWQ/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Основними завданнями дисципліни є набуття знань, умінь та навичок (компетенцій) на рівні новітніх досягнень в галузі дослідження алгоритмів та їх складності відповідно до освітньої кваліфікації.</p> <p>В результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:</p> <ul style="list-style-type: none">знати основні структури даних і алгоритми, що використовуються в програмуванні та їх ефективність; методи аналізу складності алгоритмів;вміти проводити аналіз ефективності алгоритмів; вибирати оптимальні структури даних та алгоритми при розв'язанні конкретних задач; за необхідності створювати власні алгоритми, що базуються на модифікації відомих технік і обґрунтовувати їх ефективність. |



Анотація навчальної дисципліни ОСНОВИ КІБЕРБЕЗПЕКИ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Василенко Ярослав Пилипович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 3 курс |
| Семестр викладання | 5 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1B_ZdwMwPEOhObOuQCpKqF5ND1cnUyi_1/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | Метою викладання навчальної дисципліни «Основи кібербезпеки» здобуття ґрунтовних теоретичних і практичних знань з питань захисту комп'ютерних систем від несанкціонованого доступу, основних методів захисту ПЗ, організації захисту в інформаційно-комунікаційних системах, криптографії та криптоаналізу, формування у студентів вміння застосовувати ці знання в практичній професійній діяльності. |



Анотація
навчальної дисципліни
ІНФОРМАЦІЙНА БЕЗПЕКА КОМП'ЮТЕРНИХ
СИСТЕМ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Василенко Ярослав Пилипович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 3 курс |
| Семестр викладання | 5 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1n1WCpfi0vJCONtgotGU59b4tfXoK-aVK/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | Метою викладання навчальної дисципліни «Інформаційна безпека комп'ютерних систем» здобуття ґрунтовних теоретичних і практичних знань з питань захисту комп'ютерних систем від несанкціонованого доступу, основних методів захисту ПЗ, організації захисту в інформаційно-комунікаційних системах, криптографії та криптоаналізу, формування у студентів вміння застосовувати ці знання в практичній професійній діяльності. |



Анотація
навчальної дисципліни
ТЕХНОЛОГІЇ КРИПТОЗАХИСТУ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Василенко Ярослав Пилипович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 3 курс |
| Семестр викладання | 5 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1RML00SCs77K6vr8ncfHvX-JdJadRVQtS/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Мета дисципліни – закласти математичний та термінологічний фундамент в галузі криптології, ознайомити з принципами побудови криптографічних алгоритмів, основними криптографічними стандартами та їх використання в задачах захисту інформації навчити студентів правильно проводити аналіз основних методів, механізмів, алгоритмів криптографічного захисту інформації в інформаційно-комунікаційних системах з врахуванням можливих загроз та потенційних порушників. В даній дисципліні розглядаються такі питання: математичні основи криптографії, симетричні криптосистеми, асиметричні криптосистеми, криптографічні протоколи.</p> <p>Завданням дисципліни є сформувати здатність застосовувати методи та засоби криптографічного захисту інформації на об'єктах інформаційної діяльності.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ОСНОВИ РОБОТОТЕХНІКИ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Барна Ольга Василівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 3 курс |
| Семестр викладання | 6 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1mT3EkSBBbJ4Yi6e97rhHkWtGx6v7224u/edit?usp=sharing&oid=107247984952224688481&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Метою спецкурсу «Основи робототехніки» є формування знань, умінь і навичок магістрантів у галузі мехатроніки, робототехніки, інтернету речей, використання програмно-технічних комплексів для створення, програмування та використання робототехнічних систем на базі мікроконтролерів та програмованих роботів.</p> <p>У курсі розглядаються питання пов'язані із основами робототехніки та історією її становлення, принципами та підходами до створення та програмування роботів на базі EV3, створення проєктів, в тому числі і інтернету речей, на базі мікроконтролерів Mbot, Arduino, Raspberry Pi2.</p> |



Анотація навчальної дисципліни ІГРОВА РОБОТОТЕХНІКА

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Барна Ольга Василівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 3 курс |
| Семестр викладання | 6 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1hdxt5TzvHJh3m_8o2tV8E5VmD_wSEig/edit?usp=sharing&oid=107247984952224688481&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Мета викладання дисципліни – отримання студентами фундаментальних та прикладних знань з:</p> <ul style="list-style-type: none">– біонічних принципів функціонування засобів робототехніки;– загальних принципів побудови роботів; особливостей виконавчих органів (приводів) роботів;– математичних моделей роботів, робототехнічних систем та комплексів та принципів адаптивного та інтелектуального управління роботами. <p>Завдання вивчення дисципліни:</p> <ul style="list-style-type: none">– підготовка фахівців, що володіють фундаментальними теоретичними знаннями, які дозволяють виконувати аналіз та синтез складних робототехнічних систем та комплексів на основі синергетичних взаємозв'язків та інформаційних характеристик;– формування прикладних практичних навиків об'єктно орієнтованого проєктування робототехнічних систем та комплексів. |



Анотація навчальної дисципліни ОСВІТНЯ РОБОТОТЕХНІКА

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Барна Ольга Василівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 3 курс |
| Семестр викладання | 6 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/10GzVKCv1AFI6GrVnL9qUlzM_j9vjKjpp/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Метою дисципліни є формування знань, умінь і навичок магістрантів у сфері побудови методичної системи навчання курсів за вибором в системі обов'язково-вибіркового курсу інформатики в старшій школі. В програмі курсів передбачено вивчення основ мехатроніки, робототехніки, інтернету речей, використання програмно-технічних комплексів для створення, програмування та використання робототехнічних систем на базі мікроконтролерів та програмованих роботів.</p> <p>Студенти опануватимуть компоненти методичної системи, яка передбачає цілі, зміст, засоби, методи та форми проведення занять задня ознайомлення старшокласників із основами робототехніки та історією її становлення, принципами та підходами до створення та програмування роботів на базі EV3, створення проєктів, в тому числі і інтернету речей, на базі мікроконтролерів Mbot, Arduino, Raspberry Pi2.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
УПРАВЛІННЯ ІГРОВИМИ ПРОЄКТАМИ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1xKycgt-2dHsStEMbQmtNCR-GxZU03mv/edit?usp=sharing&oid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Метою навчальної дисципліни є надати повний обсяг систематизованих базових знань в області управління ігровими проєктами та дати можливість на практичних прикладах і завданнях, закріпити ключові навички, необхідні для успішного управління ігровими проєктами в організаціях із різних сфер діяльності.</p> <p>Завданнями навчальної дисципліни є: вивчення основних понять в сфері проєктного менеджменту; оволодіння методологією управління проєктами; оволодіння інструментарієм управління проєктами на різних стадіях його життєвого циклу на основі сучасного професійного програмного забезпечення.</p> |



Анотація навчальної дисципліни ОСНОВИ ІГРОВИХ ПРОЦЕСІВ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1sr9ehhyP8NbfldDq4dtbKokOP9vBGJcB/edit?usp=sharing&ouid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | Дисципліна розкриває основні принципи ігрового балансу. Є логічним продовженням циклу ігрових технологій. Матеріали лекцій розкривають принципи створення ігрового простору, використання основних методик балансування, балансування навичок та вмінь гравця, створення статичних, динамічних та шансових ігрових механік. Розглядаються принципи проєктування та балансування геймплейної частини, баланс левелдизайну та наративу. На практичних роботах вивчаються методики балансування ігрових процесів. Лабораторні роботи присвячені всім етапам проєктування баланс-документу на базі власного гейм-дизайн документу. |



Анотація
навчальної дисципліни
МЕНЕДЖМЕНТ В ІГРОВІЙ ІНДУСТРІЇ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/11DFkJlD4aZf6rDv7dq-Jpi4JbNkA9p4_/edit?usp=sharing&oid=107247984952224688481&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | Дисципліна розкриває основні менеджменту в ігровій індустрії. Є логічним продовженням циклу ігрових технологій. Матеріали лекцій розкривають принципи менеджменту в ігровій індустрії, створення статичних, динамічних та шансових ігрових механік. Розглядаються принципи проєктування та балансування геймплейної частини, баланс левелдизайну та наративу. На практичних роботах вивчаються методики балансування ігрових процесів. Лабораторні роботи присвячені всім етапам менеджменту в ігровій індустрії. |



Анотація навчальної дисципліни **ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ТА ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ**

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | доктор педагогічних наук, професор Цідило Іван Миколайович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1tkbWmKketB42VnBenPuA5cwRwZPFJjh/edit?usp=sharing&ouid=101893049586195492023&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Мета вивчення дисципліни - отримання базових знань з області створення інтелектуальних систем та їх подальшого застосування до розв'язання складних прикладних та наукових інтелектуальних задач.</p> <p>Основними завданнями дисципліни є:</p> <ul style="list-style-type: none"> – дослідження та осмислення фундаментальних понять штучного інтелекту; – дослідження методів та моделей представлення знань у системах штучного інтелекту (СШІ); – дослідження принципів побудови СШІ, зокрема, експертних систем; – формування навиків по самостійному оволодінню сучасними технологіями побудови інтелектуальних систем, подання їх в загальній структурі інформаційних управляючих технологій. |



Анотація
навчальної дисципліни
ВІРТУАЛЬНА ТА ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | доктор педагогічних наук, професор Цідило Іван Миколайович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/189eBKCouBu4AuS_tzVxjDirgNhHK3AAf/edit?usp=sharing&ouid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Технології віртуальної та доповненої реальності використовуються в комп'ютерних іграх та мобільних додатках, в сфері торгівлі та освіти. Курс «Віртуальна та доповнена реальність» (VR/AR) дозволяє опанувати базові знання щодо основ створення віртуальної та доповненої реальності для планшетів, комп'ютерів, смартфонів, окулярів та шоломів VR.</p> <p>Цілі та задачі навчальної дисципліни - отримати базові знання з технології VR/AR. Навчитися створювати застосунки віртуальної та доповненої реальності для різних видів комп'ютерної техніки.</p> <p>Результати навчання – студенти набудуть теоретичні знання про віртуальну та доповнену реальності та практичні навички в створенні застосунків з використанням VR/AR-технологій.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
МОДЕЛІ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ У
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | доктор педагогічних наук, професор Цідило Іван Миколайович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/13gRk7LMx2mb-6JpzxqVDIt6w5FdEbr_h/edit?usp=sharing&oid=101893049586195492023&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Мета вивчення дисципліни - отримання базових знань з технологій створення моделей штучного інтелекту у комп'ютерних іграх та їх подальшого застосування до розв'язання складних прикладних та наукових інтелектуальних задач.</p> <p>Основними завданнями дисципліни є:</p> <ul style="list-style-type: none">– дослідження та осмислення фундаментальних понять штучного інтелекту;– створення моделей штучного інтелекту у комп'ютерних іграх;– дослідження принципів побудови моделей штучного інтелекту у комп'ютерних іграх, зокрема, експертних систем;– формування навиків по самостійному оволодінню сучасними технологіями побудови інтелектуальних систем, подання їх в загальній структурі інформаційних управляючих технологій. |



Анотація навчальної дисципліни МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Скасків Ганна Михайлівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1qwpBKqhTwFd7SNQRIUCiaB8EszAyxDIq/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Дисципліна «Мультимедійні технології» спрямована на формування та розвиток у студентів цифрових компетентностей для професійного володіння засобами інтерактивного подання даних, розробки інфографіки, створення скрайбінгу, обробки та монтажу аудіо- й відеофайлів, комп'ютерного моделювання 3D-зображень.</p> <p>Метою дисципліни «Мультимедійні технології» є формування у студентів першого бакалаврського рівня навчання цілісної системи знань про мультимедійні технології, практичних умінь зі створення презентаційного відео в стилі скрайбінгу, навичок моделювання 3D-анімованих зображень, продуктів та додатків аудіо та відео монтажу, особливостей руху та масштабування навчальних відеокліпів; розвиток цифрових компетентностей з розробки індивідуальних проєктів для представлення навчального та соціального відео.</p> |



Анотація навчальної дисципліни ІНТЕРАКТИВНИЙ ДИЗАЙН

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Скасків Ганна Михайлівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1JQteGvFkiZ4IyiyOQj6yjmW7wNxfbQRI/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Дисципліна «Інтерактивний дизайн» спрямована на формування та розвиток у студентів цифрових компетентностей для професійного володіння засобами інтерактивного подання даних, розробки інфографіки, створення мальованого та відеоскрайбінгу, обробки та монтажу відеофайлів для створення голограм, комп'ютерного моделювання анімованих зображень.</p> <p>Метою дисципліни «Інтерактивний дизайн» є формування у студентів першого бакалаврського рівня навчання цілісної системи знань про засоби інтерактивного дизайну, представлення даних у форматі статичної та динамічної інфографіки, створення ручного та комп'ютерного скрайбінгу, програм для створення футажів та монтажу голографічних зображень, використання мультимедійних компонентів для розробки індивідуальних проєктів для мобільних застосунків та лендингу.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ТЕХНОЛОГІЇ РОЗРОБКИ ІГРОВИХ
ПРОЄКТІВ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Скасків Ганна Михайлівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1oW_XgBcuRshz_WHoBCWUefnnFgkxC2sv/edit?usp=sharing&ouid=107247984952224688481&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Дисципліна «Технології розробки ігрових проєктів» спрямована на формування та розвиток у студентів цифрових компетентностей для професійного володіння засобами моделювання ігрових проєктів, розробки ігор, створення ігрових середовищ, обробки ігрового поля та персонажів, комп'ютерного моделювання 3D-зображень.</p> <p>Метою дисципліни «Технології розробки ігрових проєктів» є формування у студентів першого бакалаврського рівня навчання цілісної системи знань про класифікацію ігрових проєктів, практичних умінь зі створення ігор на загальних ігрових платформах, навичок моделювання 3D-анімованих зображень, особливостей руху та ігрових персонажів; розвиток цифрових компетентностей з розробки індивідуальних ігрових проєктів.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
АНАЛІЗ ТА ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ДАНИХ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Василенко Ярослав Пилипович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1jcRvXZ_TKfC3V1bli5HeSm2TUITW8EFM/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Метою навчальної дисципліни є формування у студентів теоретичних знань і практичних здатностей застосовувати загальні методи і засоби підготовки, статистичної обробки, аналізу емпіричних даних та їх візуалізації, використовуючи основні бібліотеки мови Python для роботи з даними.</p> <p>Завдання дисципліни – ознайомлення із теоретичними основами методології аналізу та візуалізації наукових даних, забезпечення міцного та усвідомленого засвоєння студентами знань і набуття фахових компетентностей з аналізу та обробки великих обсягів інформації та їх подання у візуальній формі.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
СКРИПТОВІ МОВИ ПРОГРАМУВАННЯ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Василенко Ярослав Пилипович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://drive.google.com/file/d/1kNJj9kDZUUwnPY5xrVERE8dOnNeYZQpP/view?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Метою викладання дисципліни «Скриптові мови програмування» є формування теоретичних знань, системного підходу до вирішення прикладних задач аналізу, організації та візуалізації даних використовуючи засоби скриптових мов програмування.</p> <p>Формування практичних навичок щодо використання відповідних засобів для аналізу та систематизації даних в інформаційних системах із використанням скриптової мови програмування Python.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ВСТУП ДО РОЗРОБКИ ВІДЕОІГОР

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/175N9bjJ3gg688rT2sHDI_bnoW0hAdwhwN_jxm8_3PMM/edit?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Цей курс допоможе зрозуміти базу процесу розробки відеоігор. Програма містить не скільки технічне пояснення, як опис процесу створення відеоігор і нюансів сфери. Після проходження курсу будуть відомі основи розробки гри, від її концепції до просування на ринку.</p> <p>На курсі розбирають по пунктах цикл виробництва та створення беклога для планування та виконання ігрових проєктів. Додатково пояснюється процес менеджменту і маркетингу, управління командою, задачі з локалізації та тестування.</p> <p>Окремим блоком є розгляд питання вибору ігрового рушія, що допоможе розібратися у подальшому виборі навчання та проєктів. А тому такий курс є простим способом швидко дізнатися базу, особливо для тих, хто ніколи не цікавився геймдевом.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
РОЗРОБКА СЕРВЕРНОГО ПРОГРАМНОГО
ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1BUhhfeAPk8g7TdZpU0ThEQRhSg8DHYt/edit?usp=sharing&ouid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Метою дисципліни «Розробка серверного програмного забезпечення» є вивчення високорівневих інтернет технологій для розробки серверного програмного забезпечення, ознайомлення з основними використовуваними в архітектурними підходами, засвоєння необхідних знань з основ web-технологій.</p> <p>Курс призначений для теоретичного та практичного ознайомлення студентів з сучасними засобами створення інтернет додатків, з питаннями безпеки таких додатків, оптимізації та їх підтримки впродовж усього життєвого циклу.</p> |



Анотація навчальної дисципліни РОЗРОБКА WEB-ДОДАТКІВ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1OF4jLfirv8dvyxfe-TG-zgko4AP6U1vV/edit?usp=sharing&oid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Метою дисципліни «Розробка Web-додатків» є вивчення високорівневих інтернет технологій для розробки серверного програмного забезпечення, ознайомлення з основними використовуваними в архітектурними підходами, засвоєння необхідних знань з основ web-технологій.</p> <p>Курс призначений для теоретичного та практичного ознайомлення студентів з сучасними засобами створення інтернет додатків, з питаннями безпеки таких додатків, оптимізації та їх підтримки впродовж усього життєвого циклу.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
РОЗРОБКА МЕРЕЖЕВИХ ДОДАТКІВ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Василенко Ярослав Пилипович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 3 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1kFB4EMqi5426symvwoPu7xhy1jEdxqSE-D1KH_-fBwU/edit?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Метою викладання навчальної дисципліни «Розробка мережєвих додатків» є вивчення основних властивостей, засобів і утиліт розробки для платформи Android, навчити студентів розробляти програми для широкого спектру завдань, дати основи для подальшого вивчення Android - технологій.</p> <p>Основними завданнями вивчення дисципліни «Розробка мережєвих додатків» є формування компетенцій використання мови програмування Java для розробки програмного забезпечення для операційної системи Android.</p> |



Анотація навчальної дисципліни РОЗРОБКА МОБІЛЬНИХ ІГОР

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 6 кредитів ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | екзамен |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/14xwXd5w4fU3pwiJOr1kcdCu3DWP09Ymn/edit?usp=sharing&ouid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Індустрія розваг посідає в наш час важливе місце в ІТ-галузі, зокрема, галузь розробки комп'ютерних та мобільних ігор є дуже прибутковою та конкурентною. Курс обумовлений сучасними тенденціями у мобільних пристроях та їх популярністю. Він є продовженням курсів програмування.</p> <p>Мета навчальної дисципліни – оволодіти основними принципами створення і розробки мобільних ігор різних жанрів.</p> <p>Студенти будуть ознайомлені із будовою платформи Android та оволодіють навиками використання отриманих знань для розробки нативних мобільних додатків для Android.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
ПРОГРАМУВАННЯ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ
ПЛАТФОРМ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Габрусєв Валерій Юрійович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 6 кредитів ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | екзамен |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1zFX1NXThRgRaA0UCBJLw4u91BB9MXqh4/edit?usp=sharing&oid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Метою викладання дисципліни «Програмування для мобільних платформ» є вивчення основних інструментальних засобів і утиліт розробки для мобільних платформи, мови розробки програмного забезпечення для мобільних платформ Java.</p> <p>Основними завданнями вивчення спецкурсу «Програмування для мобільних платформ» є формування компетенцій використання мови програмування Java для розробки програмного забезпечення для мобільної операційної системи Android.</p> |



Анотація
навчальної дисципліни
РОЗРОБКА ДОДАТКІВ МОВОЮ
ПРОГРАМУВАННЯ JAVA

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Середня освіта (Інформатика)» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | Василенко Ярослав Пилипович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 6 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 7 семестр |
| Форма підсумкового контролю | екзамен |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1KXyvs6sfD_EXZdkS4a7sK4rxRZYF7HT3ymv2ri3Ft_Q/edit?usp=sharing |
| Анотація дисципліни | <p>Java – це одна з найпопулярніших об'єктноорієнтованих мов програмування у світі. Нею пишуть серверний софт, програми для персональних комп'ютерів і найрізноманітніші мобільні застосунки.</p> <p>На цьому курсі ви засвоїте навички розробки програмного забезпечення за допомогою мови програмування Java. Використовуючи власні класи та відкритий код, ви напишете програми, які здатні обробляти зображення, отримувати доступ до вебсайтів та інших типів даних.</p> |



Анотація навчальної дисципліни ІНТЕРНЕТ РЕЧЕЙ

| | |
|------------------------------------|--|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | доктор педагогічних наук, професор Цідило Іван Миколайович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1BIboy98nWbKvShn_BCQgMTx9nTqgwxxz0/edit?usp=sharing&oid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Мета дисципліни – вивчення студентами загальних характеристик технології Інтернет речей (IoT), освоєння основних принципів функціонування сучасних систем Інтернет речей для автоматизації різноманітних процесів та операцій.</p> <p>Завдання дисципліни:</p> <ul style="list-style-type: none">– вивчити елементну базу пристроїв «Інтернету речей»;– застосовувати системи та мови програмування;– навчитися використовувати провідні протоколи обміну інформацією між пристроями;– освоїти бездротові протоколи обміну інформацією;– навчитися застосовувати методи агрегації і обробки даних віддалених пристроїв. <p>Програмні результати навчання:</p> <ul style="list-style-type: none">– проводити системний аналіз об'єктів проектування та обґрунтовувати вибір структури, алгоритмів та способів передачі інформації. |



Анотація навчальної дисципліни SMART-ТЕХНОЛОГІЇ

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) рівень |
| Викладач | доктор педагогічних наук, професор Цідило Іван Миколайович |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1MsRZ1RyAJoWg9TuFgBi7upmLCvNHKicF/edit?usp=sharing&oid=107356575074274189822&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Метою вивчення дисципліни «Smart-технології» є ознайомлення студентів із Smart -технологіями – технологіями, які використовують штучний інтелект, машинне навчання та аналіз великих даних для забезпечення когнітивної обізнаності з об'єктами; розробка та програмування пристроїв, які працюють з використанням Smart -технологій.</p> <p>Основним завданням навчальної дисципліни «Smart-технології» є оволодіння практичними навичками та вміннями роботи з програмними та апаратними засобами на основі Smart-технологій для розв'язання задач професійної діяльності.</p> |



Анотація навчальної дисципліни GOOGLE-АНАЛІТИКА

| | |
|------------------------------------|---|
| Освітня програма | Освітньо-професійна програма «Інженерія ігрових проєктів» |
| Спеціальність | 122 Комп'ютерні науки |
| Рівень вищої освіти | другий (магістерський) рівень |
| Викладач | кандидат педагогічних наук, доцент Балик Надія Романівна |
| Мова викладання | українська |
| Кафедра | інформатики та методики її навчання |
| Обсяг | 4 кредити ЄКТС |
| Курс | 4 курс |
| Семестр викладання | 8 семестр |
| Форма підсумкового контролю | залік |
| Посилання на силабус | https://docs.google.com/document/d/1Mkl2ZCA63PIyPRsoBP-c7sndHT4w-mzH/edit?usp=sharing&oid=101893049586195492023&rtpof=true&sd=true |
| Анотація дисципліни | <p>Програма навчальної дисципліни «Google-аналітика» складена відповідно до освітньо-професійної програми «Середня освіта (Інформатика, математика, STEM-освіта)» підготовки магістра за спеціальністю «014.09 Середня освіта. Інформатика». Дисципліна є складовою частиною блоку фундаментальної підготовки та відноситься до вибіркових навчальних дисциплін циклу професійної підготовки магістрів.</p> <p>Метою вивчення дисципліни «Google-аналітика» є предметне вивчення та практичне використання аналітичного інструментарію сервісу Google Analytics, ознайомлення з інтерфейсом та звітами Google Analytics, використання Google Analytics для аналізу трафіку сайту, налаштування звітів та ярликів.</p> <p>Також ви дізнаєтесь, як створити обліковий запис, розмістити код відстеження і налаштувати фільтри даних, як аналізувати основні звіти з аудиторій, джерел трафіку та поведінки, налаштувати цілі та відстеження кампаній.</p> |