

СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Навчально-науковий інститут бізнесу, економіки та менеджменту

Кафедра економічної кібернетики

КАТАЛОГ ВИБІРКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ДИСЦИПЛІН ЦИКЛУ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ЗА ОСВІТНЬОЮ ПРОГРАМОЮ

Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор

СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 121 Інженерія програмного забезпечення

перший (бакалаврський) рівень 2024 — 2025 н. р.

Назва дисципліни	Мова викладання	Кафедра, що пропонує дисципліну	Посада, прізвище та ініціали викладача (ів), який (і) пропонується для викладання		Компетентності (загальні та/або фахові, на розвиток яких спрямована дисципліна)	Результати навчання за навчальною дисципліною	Види навчальних занять та методи викладання, що пропонуються	Кількість здобувачів, які можуть записатися на дисципліну	Вхідні вимоги до здобувачів, які хочуть обрати дисципліну / вимоги до матеріально-технічного забезпечення	Обмеження щодо семестру вивчення
			Лекції	Семінарські та практичні заняття, лабораторні роботи						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Web-дизайн (Web Design)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Гриценко К. Г.	Гриценко К. Г.	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмних систем. Здатність обґрунтовано обирати та освоювати інструментарій з розробки та супроводження програмного забезпечення.	Знати базові поняття, терміни та технології вебдизайну. Розуміти основні принципи розробки веб-застосунків, вміти пояснити суть використання технологій вебдизайну для вирішення певного класу завдань. Застосувати вміння працювати з сучасними	Інтерактивні лекції Практичні заняття	100	Мультимедійна аудиторія (лекції), комп'ютерна аудиторія (практики)	Крім: 1, 2, 3, 4

						засобами веб-дизайну				
Інформаційний менеджмент (Information Management)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Койбічук В. В.	Койбічук В. В.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях; Здатність дотримуватися специфікацій, стандартів, правил і рекомендацій в професійній галузі при реалізації процесів життєвого циклу	Знати основні процеси, фази та ітерації життєвого програмного забезпечення Знати та вміти застосовувати інформаційні технології обробки, зберігання та передачі даних Знати та вміти застосовувати методи та засоби управління проектами	Інтерактивні лекції Практичні заняття	100	Обмежень немає	Крім: 1, 2, 3, 4
Аудіовізуальні технології (Audiovisual technologies)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Кушнерьов О. С.	Кушнерьов О. С.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здатність працювати в команді. Здатність ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги до програмного забезпечення.	Знати технології створення аудіовізуальних матеріалів та медіа-контенту. Пояснити та описувати принципи роботи аудіовізуальних технологій, а також розширювати функціонал та можливості створених медіа-продуктів. Планувати етапи розвитку майбутніх проектів аудіовізуальних матеріалів та медіа-контенту, вміти розробляти та обробляти аудіо та відео	Інтерактивні лекції, практичні заняття	100	Без обмежень	Крім: 1, 2, 3, 4

						матеріали для створення якісних медіа-продуктів.				
Кіберспортивна статистика (Esports statistics)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Койбічук В. В.	Койбічук В. В.	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями; Володіння знаннями про інформаційні моделі даних; Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями; Володіння знаннями про інформаційні моделі даних; Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності	Інтерактивні лекції, практичні заняття	100	Обмежень немає	Крім: 1, 2, 3, 4
Технології блокчейну (Blockchain technologies)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Кушнерьов О. С.	Кушнерьов О. С.	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмних систем. Здатність аналізувати, вибирати і застосовувати методи і засоби для забезпечення інформаційної безпеки (в тому числі кібербезпеки).	Надавати вичерпне пояснення того, що таке технологія блокчейн, і як вона працює. Визначати ключові ролі та гравців, на яких впливає технологія блокчейн. визначати ризики та переваги, пов'язані з впровадженням блокчейн. Приймати участь у розробці та впровадженні	Інтерактивні лекції, практичні заняття	100	Мультимедійна аудиторія (лекції), комп'ютерна аудиторія (практики)	Крім: 1, 2, 3, 4

						інформаційних систем, баз даних, сховищ і просторів				
Основи аналітики комп'ютерних ігор (Basics of game analytics)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Миненко С. В.	Миненко С. В.	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності.	Аналізувати ігрову статистику на мікрорівні Аналізувати статистику ринку комп'ютерних ігор на макрорівні Використовувати статистичні методи для аналізу та прогнозування ринку комп'ютерних ігор Використовувати програмне забезпечення для аналізу даних Робити обґрунтовані висновки у сфері використання комп'ютерних ігор	Інтерактивні лекції, практичні заняття	100	Обмежень немає	Крім: 1, 2, 3, 4
Маркетинг ігрової та кіберспортивної індустрії (Marketing of gaming and Esports industry)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Кушнерьов О. С.	Кушнерьов О. С.	Здатність визначати лідерів думок в кіберспорті та геймінгу та здобути навички просування бренду не тільки через маркетинг кіберспорт команди, але й через популярних стримерів; здатність здійснювати перевірку	Знати маркетингові інструменти в кіберспорті та геймінгу; вміти визначати цільову аудиторію; вміти досліджувати та вибрати платформу для роботи, знати про нині найпопулярніші платформи Twitch, YouTube	лекції, практичні заняття	30	Мультимедійна аудиторія (лекції), комп'ютерна аудиторія (практики)	Крім: 1, 2, 3, 4

					тарифів підписки та кількості користувачів на найпопулярніших платформах, що дозволить визначити доцільність роботи та потенційне охоплення геймерів; здатність до аналізу маркетингових інструментів, що дозволяє прийняти рішення з вибору найкращої стратегії просування рекламної компанії.	Gaming, Hitbox, Azubu.				
Фінанси кіберспортівних клубів та ігрової індустрії (Finances of Esports clubs and the gaming industry)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Кушнерьов О. С.	Кушнерьов О. С.	Здатність визначити перспективи кіберспортівних клубів та ігрової індустрії; здатність досліджувати фінансово-економічних аспектів функціонування ринку кіберспорту та ігрової індустрії; здатність аналізувати структуру ринку і визначити, яка саме продукція забезпечує головні фінансові надходження у галузь	Знати аспекти формування прибутку та функціонування кіберспортівних клубів та ігрової індустрії; вміти визначити головних споживачів на ринку кіберспорту та ігрової індустрії; вміти проводити повноцінний аналіз функціонування галузі та визначити її перспективи.	лекції, практичні заняття	30	Обмежень немає	Крім: 1, 2, 3, 4

					кіберспортівних клубів та ігрової індустрії.					
Технології розробки ігрових мобільних застосунків (Technologies for Developing Mobile Gaming Applications)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Кушнерьов О. С.	Кушнерьов О. С.	Знати і застосовувати методи розробки алгоритмів, конструювання програмного забезпечення та структур даних і знань; мотивовано обирати мови програмування та технології розробки для розв'язання завдань створення і супроводження програмного забезпечення; мати навички командної розробки, погодження, оформлення і випуску всіх видів програмної документації.	Знати технології створення мобільних додатків. Пояснити та описувати принципи роботи, а також розширювати функціонал створених мобільних додатків. Планувати етапи розвитку майбутніх проектів мобільних додатків, вміти розробляти мобільні додатки.	інтерактивні лекції, практичні заняття	30	Мультимедійна аудиторія (лекції), комп'ютерна аудиторія (практики)	Крім: 1, 2, 3, 4
Технології віртуальної та доповненої реальності (Virtual and Augmented Reality Technologies)	Українська	Кафедра економічної кібернетики	Яценко В. В.	Яценко В. В.	Володіння знаннями про інформаційні моделі даних, здатність створювати програмне забезпечення для зберігання, видобування та опрацювання даних. Здатність обґрунтовано обирати та освоювати інструментарій з розробки та	Вибирати вихідні дані для проєктування комп'ютерних ігор, керуючись формальними методами опису вимог та моделювання. Знати і застосовувати методи розробки алгоритмів, конструювання програмного забезпечення та структур даних і	лекції, практичні заняття	30	Мультимедійна аудиторія (лекції), комп'ютерна аудиторія (практики)	Крім: 1, 2, 3, 4

					супроводження програмного забезпечення. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.	знань віртуальної і доповненої реальності при розробці комп'ютерних ігор .				
--	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

За всіма вказаними навчальними дисциплінами розроблені повні комплекси навчально-методичного забезпечення.

Голова Ради з якості інституту (факультету)

(абревіатура інституту (факультету))

(підпис)

(ім'я та прізвище)

ПОГОДЖЕНО:

Гарант освітньої програми

(підпис)

(ім'я та прізвище)