СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Навчально-науковий інститут бізнесу, економіки та менеджменту

Затверджено зі змінами рішенням вченої ради
Протокол від 23.06 2022 р. № 13
Голова ради _____ Анатолій ВАСИЛЬЄВ
(підпис)
_____ _____ _____ р.
(місяць)

НАВЧАЛЬНИЙ ПЛАН

Галузь знань 12 Інформаційні технології

Кваліфікація Бакалавр з інженерії програмного забезпечення (Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор)

Спеціальність 121 Інженерія програмного забезпечення

Термін навчання 3 роки 10 місяців

Освітня програма Освітньо-професійна програма "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор"

Форма навчання очна (денна)

Освітній (освітньо-науковий) рівень перший (бакалаврський)

Рік прийому 2022

І. ГРАФІК НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ, тижні

Курс	Вересень				Жовтень					Листопад				Грудень				Січень					Лютий				Березень					Квітень				Травень				Червень				Липень					Серпень			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
1			Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	С	К	К	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	С	С	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К
2	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	С	С	К	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т*	С	С	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К
3	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	С	С	С	К	К	К	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	С	С	С	П	П	П	П	К	К	К	К	К	К	К
4	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	С	С	С	К	К	К	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	С	С	П	П	П	П	Д	Д	Д	Д	А											

ПОЗНАЧЕННЯ: Т – теоретична підготовка; Т* – атестаційний тиждень, проводиться в межах теоретичної підготовки; С – семестровий контроль (екзаменаційна сесія); П – практична підготовка; К – канікули; Д – підготовка кваліфікаційної роботи (проекту); А – підсумкова атестація.

ІІ. ЗВЕДЕНІ ДАНІ ПРО БЮДЖЕТ ЧАСУ, тижні

Курс	Теоретична підготовка	Екзаменаційна сесія	Практична підготовка	Атестація		Канікули	Усього
				Кваліфікаційна робота бакалавра	Кваліфікаційний іспит з іноземної мови		
1.	34	4	0	0	0	12	50
2.	32	6	0	0	0	14	52
3.	32	6	4	0	0	10	52
4.	24	5	4	5	0	3	41
Разом	**122**	**21**	**8**	**5**	**0**	**39**	195

ІІІ. ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА

№	Назва	Семестр	Число тижнів	Число кредитів
1.	Практика виробнича	6-7	4	5
2.	Практика переддипломна	8	4	5

IV. АТЕСТАЦІЯ

№	Форма	Семестр
1.	Атестаційний іспит з іноземної мови	6
2.	Кваліфікаційна робота бакалавра	8

V. ПЛАН НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ

№	Назви навчальних дисциплін	Розподіл контрольних заходів за семестрами			Кількість кредитів ЄКТС	Кількість годин						Розподіл годин на тиждень за курсами, семестрами і модульними атестаційними циклами															
							аудиторних					1 курс				2 курс				3 курс				4 курс			
								у тому числі:				Семестри															
												1		2		3		4		5		6		7		8	
												Модульні атестаційні цикли															
												I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
												Кількість тижнів у модульному атестаційному циклі															
		Екзамени	Заліки	Індивідуальні завдання		загальний обсяг	всього	лекції	практичні, семінарські	лабораторні	самостійна робота	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**
1. ЦИКЛ ДИСЦИПЛІН ЗАГАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ																											
1.1 Обов'язкові навчальні дисципліни																											
1	Іноземна мова		1-2		5	150	64		64		86	2	2	2	2												
2	Інтегрований курс "Основи академічного письма"	1	2		5	150	48	16	32		102		4	2													
3	Інтегрований курс "Демократія: цінності, принципи, механізми"		5		5	150	48	16	32		102									4	2						
4	Організація ІТ-бізнесу		3		5	150	32	16	16		118					2	2										
5	Вища математика	1-2		кр	20	600	192	64		128	408	6	6	6	6												
6	Дискретна математика	2	1	кр	10	300	128	56		72	172	6	4	6													
	Усього				**50**	**1500**	**512**	**168**	**144**	**200**	**988**	**14**	**16**	**16**	**8**	**2**	**2**	**0**	**0**	**4**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
1.2 Вибіркові навчальні дисципліни																											
1	Вибіркові дисципліни (каталог)*		3-8		30	900	192	96	96		708					2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	
	Усього				**30**	**900**	**192**	**96**	**96**	**0**	**708**	**0**	**0**	**0**	**0**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**4**	**0**
	Усього за навчальними дисциплінами загальної підготовки				**80**	**2400**	**704**	**264**	**240**	**200**	**1696**	**14**	**16**	**16**	**8**	**4**	**4**	**2**	**2**	**6**	**4**	**2**	**2**	**2**	**2**	**4**	**0**
2. ЦИКЛ ДИСЦИПЛІН ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ																											
2.1 Обов'язкові навчальні дисципліни																											
2.1.1 Обов'язкові навчальні дисципліни за спеціальністю																											
1	Основи програмної інженерії		1	кр	5	150	64	24		40	86	4	4														
2	Організація та обробка електронної інформації		1	КР	5	150	48	16		32	102	4	2														

3	Архітектура комп'ютера та комп'ютерних мереж		2	кр	5	150	48	16		32	102				6													
4	Програмування	2		КР	5	150	112	48		64	38			6	8													
5	Алгоритми і структури даних	3		кр	5	150	64	32		32	86					4	4											
6	Основи об'єктно-орієнтованого програмування	3		КР	5	150	80	32		48	70					5	5											
7	Чисельні методи	3		кр	5	150	64	24		40	86					4	4											
8	Програмування під платформу .Net Framework		4	КР	5	150	64	24		40	86							4	4									
9	Якість програмного забезпечення та тестування	4		кр	5	150	56	16		40	94							3	4									
10	Операційні системи	4		кр	5	150	56	16		40	94							4	3									
11	Скриптові мови програмування	4		кр	5	150	64	24		40	86							4	4									
	Усього				**55**	**1650**	**720**	**272**	**0**	**448**	**930**	**8**	**6**	**6**	**14**	**13**	**13**	**15**	**15**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
2.1.2. Обов'язкові навчальні дисципліни за спеціалізацією (освітньою програмою "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор")																												
1	Основи кіберспорту (Введення в кіберспорт)	5		кр	5	150	64	32		32	86									4	4							
2	Системний аналіз та математичне моделювання процесів програмної інженерії	5		КР	5	150	64	24		40	86									3	5							
3	Проєктування та розробка комп'ютерних ігор	6	5	кр, 5 КР,6	10	300	112	40		72	188									4	4	3	3					
4	Менеджмент та ефективність ігрових IT-проєктів	6		кр	5	150	64	32		32	86											4	4					
5	Streaming Technology and Online Networked Broadcast	6		кр	5	150	64	24		40	86											4	4					
6	Захист програм та даних		6	кр	5	150	64	24		40	86											4	4					
7	Проєктування та адміністрування баз даних	7		КР	5	150	96	48		48	54													6	6			
8	Клієнт-серверні технології в ігровій індустрії	7		кр	5	150	72	32		40	78													5	4			
9	Основи геймдизайну	7		кр	5	150	72	32		40	78													4	5			
10	Основи 3D-моделювання в ігровій індустрії	8	~~8~~	КР	5	150	48	16		32	102															6		
11	Прогностична ігрова аналітика	8		кр	5	150	32	8		24	118															4		
	Усього				**60**	**1800**	**752**	**312**	**0**	**440**	**1048**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**11**	**13**	**15**	**15**	**15**	**15**	**10**	**0**
2.2. Вибіркові навчальні дисципліни																												
2.2.1 Вибіркові навчальні дисципліни за спецальністю																												
1	Вибіркові дисципліни за спеціальністю (каталог)*		3-4	3-4	10	300	96	24		72	204					3	3	3	3									
	Усього				**10**	**300**	**96**	**24**	**0**	**72**	**204**	**0**	**0**	**0**	**0**	**3**	**3**	**3**	**3**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
2.2.1 Вибіркові навчальні дисципліни (освітньою програмою "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор")																												

1	Вибіркові дисципліни за освітньою програмою (каталог)*		5-8	5-8	20	600	192	64		128	408									3	3	3	3	3	3	6	
	Усього				**20**	**600**	**192**	**64**	**0**	**128**	**408**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**6**	**0**
	Усього за дисциплінами професійної підготовки				**145**	**4350**	**1760**	**672**	**0**	**1088**	**2590**	**8**	**6**	**6**	**14**	**16**	**16**	**18**	**18**	**14**	**16**	**18**	**18**	**18**	**18**	**16**	**0**
3. Цикл практичної підготовки																												
1	Практика виробнича		7		5	150					150																
2	Практика переддипломна		8		5	150					150																
	Усього практичної підготовки				**10**	**300**	**0**	**0**	**0**	**0**	**300**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
4. Атестація																												
1	Атестаційний іспит з іноземної мови	6			0	0					0																
2	Кваліфікаційна робота бакалавра			8	5	150					150																
	Усього атестації				**5**	**150**	**0**	**0**	**0**	**0**	**150**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
	Загальна кількість				**240**	**7200**	**2464**	**936**	240	1288	4736	22	22	22	22	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0
	Кількість годин на тиждень											22	22	22	22	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	0
	Кількість екзаменів											2		3		3		3		2		3		3		1	
	Кількість заліків											4		4		3		3		4		3		3		3	
	Кількість курсових робіт											1		1		1		1		1		1		1		1	

*** у кожному семестрі з каталога обирається 1 навчальна дисципліна обсягом 5 кредитів ЄКТС**

Директор навчально-наукового інституту бізнесу, економіки та менеджменту _____ (підпис) Олексій ЛЮЛЬОВ

Завідувач кафедри економічної кібернетики _____ (підпис) Віталія КОЙБІЧУК

Керівник робочої проєктної групи освітньої програми "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор" _____ (підпис) Віталія КОЙБІЧУК

ПОГОДЖЕНО:
Проректор з науково-педагогічної роботи _____ (підпис) Інна ШКОЛЬНИК