

**СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
 Центр заочної, дистанційної та вечірньої форм навчання

Затверджено зі змінами рішенням вченої ради  
 Протокол від 19.08.2023 р. № 3  
 Голова ради А. В. Васильєв



**НАВЧАЛЬНИЙ ПЛАН**

Галузь знань Інформаційні технології Кваліфікація Бакалавр з інженерії програмного забезпечення

Спеціальність 121 Інженерія програмного забезпечення Термін навчання 3 роки 10 місяців

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

Рік прийому 2023

Освітній (освітньо-науковий) рівень перший (бакалаврський)

**I. 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	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	С	К	К	Т	Т	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	С	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	
2	Т	Т	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	С	К	К	Т	Т	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	С	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К
3	Т	Т	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	С	К	К	Т	Т	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	С	К	К	А	К	К	К	К	К	К	К	К	К	К
4	Т	Т	СР	СР	П	П	П	П	СР	СР	СР	СР	СР	СР	С	К	К	Т	Т	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	СР	

ПОЗНАЧЕННЯ: Т – теоретична підготовка; С – семестровий контроль (екзаменаційна сесія); П – практична підготовка; К – канікули; А – атестація; ДП – підготовка кваліфікаційних робіт (проектів). Т\* – атестаційний тиждень, проводиться в межах теоретичної підготовки.

**II. ЗВЕДЕНІ ДАНІ ПРО БЮДЖЕТ ЧАСУ, тижні**

Курс	Теоретична підготовка	Екзаменаційна сесія	Практична підготовка	Атестація		Канікули	Усього
				Кваліфікаційна робота бакалавра			
1	35	2				15	52
2	36	2				14	52
3	35	2				14	51
4	25	2	8	4		2	41

**III. ПРАКТИЧНА ПІДГОТОВКА**

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

**IV. АТЕСТАЦІЯ**

№	Форма	Семестр
1	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							
		Екзамен	Заліки	Індивідуальні завдання		загальний обсяг	аудиторних				самостійна робота	1 курс	2 курс	3 курс	4 курс				
							у тому числі:					Семестри							
							всього	лекції	практичні, семінарські	лабораторні		1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>1. ЦИКЛ ДИСЦИПЛІН ЗАГАЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ</b>																			
<b>1.1. Обов'язкові навчальні дисципліни</b>																			
1	Іноземна мова		1-2		5	150	8		8		142	4	4						
2	Інтегрований курс "Основи академічного письма"	1	2		5	150	10	4	6		140	8	2						
3	Інтегрований курс "Демократія: цінності, принципи, механізми"		5		5	150	8	4	4		142				8				
4	Організація ІТ-бізнесу		3		5	150	12	8	4		138			12					
5	Вища математика	1-2		кр	15	450	28	16	12		422	14	14						
6	Дискретна математика	2	1	кр	10	300	28	12		16	272	14	14						
7	Обслуговування комп'ютерної техніки		2	кр	5	150	18	6		12	132		18						
	<b>Усього</b>				<b>50</b>	<b>1500</b>	<b>112</b>	<b>50</b>	<b>34</b>	<b>16</b>	<b>1388</b>	<b>40</b>	<b>52</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>1.2. Вибіркові навчальні дисципліни</b>																			
1	Вибіркові дисципліни циклу загальної підготовки (каталог**)		3-8		30	900	48	24	24		852			8	8	8	8	8	8
	<b>Усього</b>				<b>30</b>	<b>900</b>	<b>48</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>852</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
	<b>Усього за навчальними дисциплінами загальної підготовки</b>				<b>80</b>	<b>2400</b>	<b>160</b>	<b>74</b>	<b>58</b>	<b>16</b>	<b>2240</b>	<b>40</b>	<b>52</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
<b>2. ЦИКЛ ДИСЦИПЛІН ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ</b>																			
<b>2.1. Обов'язкові навчальні дисципліни</b>																			
<b>2.1.1. Обов'язкові навчальні дисципліни за спеціальністю</b>																			
1	Основи програмної інженерії		1	кр	5	150	20	8		12	130	20							
2	Організація та обробка електронної інформації		1	кр	5	150	12	4		8	138	12							

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3	Архітектура комп'ютера та комп'ютерних мереж		3	КР	5	150	12	6		6	138			12					
4	Програмування	2		КР	10	300	20	8		12	280		20						
5	Алгоритми і структури даних	3		кр	5	150	16	8		8	134			16					
6	Чисельні методи	3		кр	5	150	16	8		8	134			16					
7	Програмування під платформу .Net Framework		4	КР	5	150	16	8		8	134				16				
8	Якість програмного забезпечення та тестування	4		кр	5	150	16	8		8	134				16				
9	Операційні системи	4		кр	5	150	12	8		4	138				12				
10	Скриптові мови програмування	4		кр	5	150	12	6		6	138				12				
	<b>Усього</b>				<b>45</b>	<b>1350</b>	<b>120</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>1230</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>44</b>	<b>56</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>2.1.2. Обов'язкові навчальні дисципліни за спеціалізацією (освітньою програмою "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор")</b>																			
1	Основи кіберспорту (Введення в кіберспорт)	5		кр	5	150	24	6		18	126					24			
2	Системний аналіз та математичне моделювання процесів програмної інженерії		5	КР	5	150	24	8		16	126					24			
3	Проектування та розробка комп'ютерних ігор	6	5	кр, 5 КР.6	10	300	48	12		36	252				24	24			
4	Менеджмент та ефективність ігрових ІТ-проектів	6		кр	5	150	18	8		10	132						18		
5	Streaming Technology and Online Networked Broadcast	6		кр	5	150	18	8		10	132						18		
6	Захист програм та даних		6	кр	5	150	20	8		12	130						20		
7	Проектування та адміністрування баз даних		7	КР	5	150	32	12		20	118								32
8	Клієнт-серверні технології в ігровій індустрії	7		кр	5	150	24	10		14	126								24
9	Основи геймдизайну	7		кр	5	150	24	8		16	126								24
10	Основи 3D-моделювання в ігровій індустрії	8		КР	5	150	32	12		20	118								32
11	Прогностична ігрова аналітика	8		кр	5	150	32	12		20	118								32
	<b>Усього</b>				<b>60</b>	<b>1800</b>	<b>296</b>	<b>104</b>	<b>0</b>	<b>192</b>	<b>1504</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>72</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>64</b>
<b>2.2. Вибіркові навчальні дисципліни за спеціальністю</b>																			
1	Вибіркові дисципліни циклу спеціальної підготовки (каталог**)		3-4		10	300	16	8	8		284			8	8				
	<b>Усього</b>				<b>10</b>	<b>300</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>284</b>								
<b>2.2.1 Вибіркові навчальні дисципліни за освітньою програмою "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор"</b>																			
1	Вибіркові дисципліни циклу професійної підготовки (каталог**)		5-8		20	600	64	32	32		536					16	16	16	16
	<b>Усього</b>				<b>20</b>	<b>600</b>	<b>64</b>	<b>32</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>536</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>16</b>

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	<b>Усього за дисциплінами професійної підготовки</b>				135	4050	496	204	40	252	3554	0	20	52	64	88	96	96	80
<b>3. Цикл практичної підготовки</b>																			
1	Практика виробнича		7		5	150					150								
2	Практика переддипломна		8		5	150					150								
	<b>Усього практичної підготовки</b>				10	300	0	0	0	0	300	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>4. Атестація</b>																			
1	Кваліфікаційна робота бакалавра			8	5	150					150								
	<b>Усього атестації</b>				5	150	0	0	0	0	150	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>Загальна кількість</b>				240	7200	688	290	98	288	6512	72	72	72	72	104	104	104	88
	Кількість годин на тиждень																		
	Кількість екзаменів																		
	Кількість заліків																		
	Кількість курсових робіт																		

\* Для іноземних студентів викладається дисципліна "Українська мова як іноземна"

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

Директор центру заочної, дистанційної та вечірньої  
форм навчання

  
(підпис)

Мелейчук С.С.  
(прізвище та ініціали)

Завідувач кафедри економічної кібернетики

  
(підпис)

Койбічук В.В.  
(прізвище та ініціали)

Керівник робочої проектної групи  
освітньої програми "Кіберспорт та розробка комп'ютерних ігор"

  
(підпис)

Койбічук В.В.  
(прізвище та ініціали)

ПОГОДЖЕНО:

Проректор з науково-педагогічної роботи

  
(підпис)

Школьник І.О.  
(прізвище та ініціали)