



Порядковий номер	Найменування дисциплін та видів робіт	Обсяг роботи в годинах						Розподіл за роками навчання та триместрами												Контроль			Кредити ЄКТС					
		Всього	аудиторні заняття					Самостійна робота	I				II				III				IV				кількість			
			Разом	в томв числі					Семестри												Захист тези	Заліки		Екзамени				
				Лекції	Семінари	Практичні та лабораторні	тижнів																					
							15 15 7 15 15 7 15 15 7 15 15 7																					
							Годин на тиждень																					

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

## 1. Нормативні навчальні дисципліни та практика

### 1.1. Нормативні навчальні дисципліни

1.1.1	Англійська мова / English (англ. мовою)	210	104	0	104	0	106	4	4														1	1	7.0		
1.1.2	Вступ до програмування	150	54	26	0	28	96	4																1		5.0	
1.1.3	Лінійна алгебра та аналітична геометрія	120	40	20	20	0	80	3																1		4.0	
1.1.4	Основи дискретної математики	120	40	20	20	0	80	3																1		4.0	
1.1.5	Основи матаналізу	120	42	22	20	0	78	3																1		4.0	
1.1.6	Основи мережевих технологій	120	40	20	0	20	80	3																1		4.0	
1.1.7	Українська мова за професійним спрямуванням	150	54	10	44	0	96	2	2															1	1	5.0	
1.1.8	Фізичне виховання	120	56	0	0	56	64	2	2															2		4.0	
1.1.9	Алгоритми і структури даних	150	52	26	0	26	98		4																1	5.0	
1.1.10	Диференціальні рівняння	90	26	20	6	0	64		2															1		3.0	
1.1.11	Комп'ютерні архітектури	120	40	20	0	20	80		3																1	4.0	
1.1.12	Моделі обчислень в програмній інженерії	120	40	14	0	26	80		3																1	4.0	
1.1.13	Основи веб-технологій	90	30	14	0	16	60			4															1	3.0	
1.1.14	Англійська мова (за професійним спрямуванням) / English 1 (by Specialization) (англ. мовою)	210	104	0	104	0	106				4	4													1	1	7.0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1.1.15	Бази даних	240	84	42	0	42	156				3	3								1	1		8.0		
1.1.16	Основи комп'ютерних алгоритмів	150	54	26	0	28	96				4											1		5.0	
1.1.17	Побудова і використання комунікаційних мереж	120	42	20	0	22	78				3											1		4.0	
1.1.18	Процедурне програмування (на базі Сі/Сі++) (ПІ)	150	54	26	0	28	96				4											1		5.0	
1.1.19	Об'єктно-орієнтоване програмування	150	54	26	0	28	96					4											1		5.0
1.1.20	Теорія алгоритмів і математична логіка	120	42	20	22	0	78					3									1			4.0	
1.1.21	Теорія ймовірностей	90	26	20	0	6	64					2										1		3.0	
1.1.22	Вступ до тестування програмного забезпечення	90	30	14	0	16	60						4									1		3.0	
1.1.23	Системне програмування	120	42	20	0	22	78							3									1	4.0	
1.1.24	Функціональне програмування	120	42	20	0	22	78							3								1		4.0	
1.1.25	Веб-програмування	120	42	14	0	28	78								3								1	4.0	
1.1.26	Логічне програмування	120	40	16	0	24	80								3								1	4.0	
1.1.27	Курсова робота	90	0	0	0	0	0									0					1			3.0	
1.1.28	Багатозадачне та паралельне програмування	120	42	20	0	22	78										3						1	4.0	
1.1.29	Об'єктно-орієнтований аналіз і дизайн	120	40	20	0	20	80										3					1		4.0	
1.1.30	Проектування програмних систем	120	40	14	0	26	80										3					1		4.0	
1.1.31	Забезпечення якості програмних продуктів	120	42	14	0	28	78											3					1	4.0	
1.1.32	Інтелектуальні системи	120	42	20	0	22	78											3					1	4.0	
1.1.33	Структура програмних проектів	120	42	14	0	28	78											3				1		4.0	

4290

143.0

## 1.2. Практика

1.2.1	Практика навчальна	90	30	0	0	30	60			5											1		3.0	
1.2.2	Практика дослідницька	90	30	0	0	30	60					5										1		3.0

180

6.0

## 2. Вибіркові навчальні дисципліни та практика

### 2.1. Дисципліни професійної та практичної підготовки

2.1.1	Вступ до "Могилянських" студій	60	26	14	12	0	34	2													1		2.0
-------	--------------------------------	----	----	----	----	---	----	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	-----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2.1.2	Алгебра і теорія чисел	90	26	20	6	0	64				2										1		3.0
2.1.3	Електроніка та цифрова електроніка	105	36	18	0	18	69				3										1		3.5
2.1.4	Математичні методи обробки зображень	120	42	20	0	22	78				3										1		4.0
2.1.5	Обробка зображень	120	42	22	0	20	78				3										1		4.0
2.1.6	Веб-технології	120	42	20	0	22	78					3									1		4.0
2.1.7	Інформаційний пошук	105	36	24	0	12	69					3									1		3.5
2.1.8	Програмування на C#	120	42	20	0	22	78					3									1		4.0
2.1.9	Автоматизація роботи з програмними проектами мовою Java	90	30	14	0	16	60						4								1		3.0
2.1.10	Методи та засоби збору чутливої інформації	60	20	10	0	10	40						4								1		2.0
2.1.11	Практикум з об'єктно-орієнтованого програмування	90	24	0	0	24	66						4								1		3.0
2.1.12	Розробка клієнт серверних застосунків	90	24	12	0	12	66						3								1		3.0
2.1.13	Архітектура високонавантажених систем	90	30	14	0	16	60							2							1		3.0
2.1.14	Архітектура прикладних програм рівня підприємства	120	42	16	0	26	78							3							1		4.0
2.1.15	Глобальні мережі	120	42	20	0	22	78							3							1		4.0
2.1.16	Інструменти та принципи веб-розробки	90	30	16	0	14	60							2							1		3.0
2.1.17	Інформаційна безпека веб-застосунків	120	40	20	0	20	80							3							1		4.0
2.1.18	Комп'ютерна вірусологія	90	26	10	0	16	64							2							1		3.0
2.1.19	Методи об'єктно-орієнтованого програмування	120	42	22	0	20	78							3							1		4.0
2.1.20	Мова програмування Swift	90	30	16	0	14	60							2							1		3.0
2.1.21	Основи роботи з фреймворком Spring Boot	165	54	26	0	28	111							4							1		5.5
2.1.22	Пошукова оптимізація Веб-застосунків	120	42	22	0	20	78							3							1		4.0
2.1.23	Спецкурс з комп'ютерної алгебри	120	42	22	0	20	78							3							1		4.0
2.1.24	Схематотехніка	105	36	18	0	18	69							3							1		3.5
2.1.25	Технології мультимедіа	90	30	14	0	16	60							2							1		3.0
2.1.26	Backend-розробка на базі NodeJS	120	40	20	0	20	80								3						1		4.0
2.1.27	Алгоритми паралельних обчислень	120	42	22	0	20	78								3						1		4.0
2.1.28	Вибрані питання програмної інженерії	90	26	0	0	26	64								2						1		3.0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2.1.29	Інформаційна безпека веб-застосунків	90	28	14	0	14	62								2						1		3.0
2.1.30	Кібербезпека	120	40	20	0	20	80								3						1		4.0
2.1.31	Методи та засоби обробки інформації	90	30	16	0	14	60								2						1		3.0
2.1.32	Низькорівневі вразливості програмного забезпечення	120	40	20	0	20	80								3						1		4.0
2.1.33	Основи комп'ютерної алгебри	120	40	20	0	20	80								3						1		4.0
2.1.34	Практичні аспекти роботи з базами даних в Spring Boot	90	30	14	0	16	60								2						1		3.0
2.1.35	Програмування на основі .NET	120	40	14	0	26	80								3						1		4.0
2.1.36	Розробка iOS додатків	120	40	20	0	20	80								3						1		4.0
2.1.37	Технології електронних видань	120	42	22	0	20	78								3						1		4.0
2.1.38	Технології обчислювального експерименту	120	42	20	0	22	78								3						1		4.0
2.1.39	Технології сучасних дата - центрів	120	42	22	0	20	78								3						1		4.0
2.1.40	Адміністрування ipix систем	90	24	12	0	12	66									3					1		3.0
2.1.41	Банківські комп'ютерні системи	120	42	20	0	22	78									6					1		4.0
2.1.42	Інформаційна безпека мереж	60	20	10	0	10	40									3					1		2.0
2.1.43	Креативний дизайн програмного забезпечення	90	24	0	0	24	66									3					1		3.0
2.1.44	Машинне навчання та доповнена реальність на мобільних пристроях на базі iOS	60	20	10	0	10	40									3					1		2.0
2.1.45	Основи операційних систем	90	24	12	0	12	66									4					1		3.0
2.1.46	Робота в середовищі Apple	60	20	10	0	10	40									3					1		2.0
2.1.47	Розробка та експлуатація банківських комп'ютерних систем	135	48	20	0	28	87									8					1		4.5
2.1.48	Алгоритми комп'ютерної алгебри	120	40	20	0	20	80										3				1		4.0
2.1.49	Вибрані фреймворки для iOS	90	30	14	16	0	60										2				1		3.0
2.1.50	Вступ до мікросервісної архітектури з використанням Spring Boot	120	40	20	0	20	80										3				1		4.0
2.1.51	Інформаційна безпека цільових систем	90	30	14	0	16	60										2				1		3.0
2.1.52	Методи та засоби офісного програмування	120	42	20	0	22	78										3				1		4.0
2.1.53	Основи фреймворку Скрам	90	28	14	0	14	62										2				1		3.0
2.1.54	Розробка Frontend -додатків на JavaScript	105	36	18	0	18	69										3				1		3.5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2.1.55	Стандарти обміну даних в Інтернет	90	26	0	0	26	64										2				1		3.0
2.1.56	Технологія XML	90	26	0	0	26	64										2				1		3.0
2.1.57	Комп'ютерна графіка	120	42	20	0	22	78											3			1		4.0
2.1.58	Прикладне програмування мобільних систем на основі ОС Android	120	42	20	0	22	78											3			1		4.0
2.1.59	Програмування мікроконтролерів та операційні системи реального часу	150	50	26	0	24	100											4			1		5.0
2.1.60	Реактивне програмування в iOS	90	30	14	0	16	60											2			1		3.0
2.1.61	Технологія веб-програмування Ruby on Rails	120	42	20	0	22	78											3			1		4.0

6390

213.0

## 2.2. Дисципліни вільного вибору студента

2.2.1	Життя у цифровому світі	90	30	18	0	12	60				2										1		3.0
2.2.2	Історія України	90	26	16	10	0	64				2										1		3.0
2.2.3	Основи економічної теорії	120	40	20	20	0	80				3										1		4.0
2.2.4	Введення в Хмарні технології	120	40	20	0	20	80				3										1		4.0
2.2.5	Історія української культури	90	28	16	12	0	62				2										1		3.0
2.2.6	Мемологічні студії	90	30	16	0	14	60				2										1		3.0
2.2.7	Основи права	90	28	18	10	0	62				2										1		3.0
2.2.8	Управління цифровим продуктом	90	30	14	0	16	60				2										1		3.0
2.2.9	Історія розвитку кібернетики в Україні	90	30	24	6	0	60					4									1		3.0
2.2.10	Основи психології та педагогіки	90	28	14	14	0	62					4									1		3.0
2.2.11	Англійська мова - 2	210	96	0	0	96	114						4	4							2		7.0
2.2.12	Англійська мова - 2: Англійськомовний курс з творчого письма	105	48	0	48	0	114						4	4							2		3.5
2.2.13	Військова підготовка	675	450	150	100	200	225						0	0	0	0	0	0	0	0	4	2	22.5
2.2.14	Вступ до філософії	120	40	26	14	0	80						3								1		4.0
2.2.15	Друга іноземна мова - 1	300	168	0	168	0	132						6	6							2		10.0
2.2.16	Основи підприємництва та бізнес-планування	90	28	14	14	0	62						2								1		3.0
2.2.17	Розробка користувальницького інтерфейсу (UI/UX)	135	46	22	0	24	89						3								1		4.5
2.2.18	Дизайн веб-інтерфейсів	90	30	14	0	16	60							2							1		3.0

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
2.2.19	Креативний менеджмент	90	28	14	14	0	62								2						1		3.0
2.2.20	Політологія	90	28	16	12	0	62								2						1		3.0
2.2.21	Друга іноземна мова - 2	300	168	0	168	0	132										6	6			2		10.0
2.2.22	Основи ІТ права	90	30	14	0	16	60										2				1		3.0
2.2.23	Інтенсивний корективний курс англійської мови	120	42	0	42	0	78											3			1		4.0
		<b>3375</b>																				<b>112.5</b>	

### 3. Атестація

#### 3.1. Атестація

3.1.1.1	Кваліфікаційна робота	360	0	0	0	0	360														0	1		12.0
		<b>360</b>																				<b>12.0</b>		

\* Дисципліна "Фізичне виховання (вдосконалення)" може викладатися на 2 -му, 3 -му або 4-му році навчання, але лише один семестр. Студент сам обирає у якому саме семестрі слухати дисципліну.

### Зведені дані за навчальним планом

	Кредитів	Годин
<b>1. Нормативні навчальні дисципліни та практика</b>	149.0	4470
1.1. Нормативні навчальні дисципліни	143.0	4290
1.2. Практика	6.0	180
<b>2. Вибіркові навчальні дисципліни та практика</b>	79.0	2370
2.1. Дисципліни професійної та практичної підготовки	54.0	1620
2.2. Дисципліни вільного вибору студента	25.0	750
<b>3. Атестація</b>	12.0	360
<b>Разом</b>	<b>240.0</b>	<b>7200</b>

**Гарант освітньої програми**

**Завідувач кафедри**

**Декан факультету**

**Погоджено**

**Навчальний відділ**

Інженерія програмного забезпечення

Триместр	Кількість заліків з нормативних дисциплін	Кількість екзаменів з нормативних дисциплін	Кількість тез з нормативних дисциплін	Тижневе навантаження з нормативних дисциплін	Тижневе навантаження з вибіркового дисциплін
1	5	3	0	24	2
2	4	3	0	20	0
2д	2	0	0	4	0
3	2	3	0	18	18
4	2	3	0	16	20
4д	2	0	0	4	23
5	1	1	0	6	57
6	0	2	0	6	58
6д	0	0	1	0	33
7	2	1	0	9	30
8	1	2	0	9	24
8д	0	0	0	0	0

**Ухвалено Вченою Радою**

**протокол № від**

**року**