

Каталог вибірових дисциплін
освітньо-професійної програми «Комп'ютерна інженерія»
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
галузі знань 12 Інформаційні технології
спеціальності 123 Комп'ютерна інженерія

3 семестр. Вибіркові дисципліни навчального плану 1 з 4:

Web технології
Алгоритми та структури даних
Обробка даних на мові Python
Створення і просування веб-сайтів

4 семестр. Вибіркові дисципліни навчального плану 2 з 8:

Демократія: від теорії до практики
Операційні системи
Основи Смарт-технологій та Інтернету речей
Проектування мережевих додатків
Проектування та захист баз даних
Психологія професійної діяльності
Цифрова обробка відео
Цифровий маркетинг: з нуля до успішного бренду

5 семестр. Вибіркові дисципліни навчального плану 1 з 4:

Аналітика цифрових даних
Основи UX дизайну
Програмні засоби моделювання для комп'ютерної інженерії
Проектування серверних застосунків

6 семестр. Вибіркові дисципліни навчального плану 3 з 12:

Аналіз даних та прогнозування
Блокчейн та цифрові валюти
Візуалізація даних
Інструментальні засоби обробки даних

Комп'ютерна графіка

Креативне мислення

Людино-машинна взаємодія

Машинне навчання на основі хмарних технологій

Нейронні мережі та еволюційні алгоритми

Нечіткі системи інтелектуального аналізу даних

Організація серверів глобальних мереж

Управління стартап-проектами та інноваційне підприємництво

7 семестр. Вибіркові дисципліни навчального плану 3 з 12:

MicroPython для одноплатних мікрокомп'ютерів

Апаратні засоби захисту інформації

Архітектура Інтернет речей

Архітектури систем штучного інтелекту

Мікропроцесорні системи

Основи економічного аналізу розробки комп'ютерних систем

Програмування мобільних пристроїв

Реагування на комп'ютерні інциденти

Технології автоматизованого тестування програмно-апаратних систем

Технології інтернет продажу

Технології комп'ютерного проектування

Управління IT-проектами

8 семестр. Вибіркові дисципліни навчального плану 2 з 8:

Інтелектуальні системи прийняття рішень

Логіка

Науково-технічний переклад

Телекомунікаційні системи

Теорія ігор

Технології організації та ведення IT-бізнесу

Управління конфліктами

Цифрова трансформація