

ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ ТА ПРАВА «КРОК»

ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНА ПРОГРАМА  
«UI/UX проєктування та розробка»

*бакалаврського* рівня вищої освіти  
галузі знань F «ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ»  
за спеціальністю F3 «КОМП'ЮТЕРНІ НАУКИ»

ЗАТВЕРДЖЕНО  
вченою радою  
ВНЗ «Університет економіки та  
права «КРОК»

Голова Вченої ради



С.М. Лаптев

протокол № від

2025р.

Київ – 2025 р.

## ПЕРЕДМОВА

Освітньо-професійна програма «UI/UX проєктування та розробка» розроблено на основі стандарту вищої освіти затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 10.07.2019 № 962 «Про затвердження стандарту вищої освіти зі спеціальності 122 Комп'ютерні науки для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти» та Наказу Міністерства освіти і науки України від 29.12.2023 № 1583 Про внесення змін до деяких стандартів вищої освіти.

Робоча група:

1. *Ткаченко Віра Сергіївна*, кандидат фізико-математичних наук, доцент, доцент кафедри інформаційного менеджменту, математики та статистики – *гарант*.

2. *Мічківський Сергій Миколайович*, кандидат економічних наук, старший науковий співробітник, доцент, завідувач кафедри комп'ютерних наук – *член групи*.

3. *Бердинських Святослав Олександрович*, кандидат технічних наук, доцент, завідувач кафедри дизайну – *член групи*.

4. *Лукутін Олег Валерійович*, старший викладач кафедри комп'ютерних наук – *член групи*.

5. *Фещенко Микита Ігорович*, асистент кафедри комп'ютерних наук – *член групи*.

Із залученням та врахуванням позицій і потреб таких стейкхолдерів:

- *Анісімова Ольга Миколаївна*, доктор економічних наук, професор, в. о. завідувача кафедри інформаційних систем управління Донецького національного університету імені Василя Стуса;
- *Антонов Юрій Сергійович* – кандидат фізико-математичних наук, доцент, доцент кафедри інформаційних технологій Донецького національного університету імені Василя Стуса;

- Бабаков Роман Маркович – доктор технічних наук, доцент, доцент кафедри інформаційних технологій Донецького національного університету імені Василя Стуса;
- Бурлєєв Олег Леонідович – кандидат технічних наук, доцент кафедри інформаційних систем і технологій, фінансів та менеджменту, Приватний вищий навчальний заклад "Український гуманітарний інститут";
- Гаркуша Катерина Вікторівна – GameDev, компанія Plarium ;
- Колосов Олександр Анатолійович – кандидат фізико-математичних наук, Full-stack developer, Data Scientist CHI Software;
- Нечволода Людмила Володимирів – кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри інтелектуальних систем прийняття рішень Донбаської державної машинобудівної академії;
- Прігунов Олексій Володимирович, кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри інформаційних систем управління Донецького національного університету імені Василя Стуса;
- Шамарін Юрій Володимирович – кандидат економічних наук, доцент, старший інженер-програміст ТОВ "А5 Солюшнз";
- Шушура Олексій Миколайович – доктор технічних наук, доцент, професор кафедри цифрових технологій в енергетиці Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського».

# 1. ПРОФІЛЬ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ ЗІ СПЕЦІАЛЬНОСТІ F3 "КОМП'ЮТЕРНІ НАУКИ"

<b>1 – Загальна інформація</b>	
<b>Повна назва вищого навчального закладу та структурного підрозділу</b>	ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК» Навчально-науковий інститут інформаційних та комунікаційних технологій Кафедра комп'ютерних наук
<b>Кваліфікація</b>	Ступінь вищої освіти – Бакалавр Спеціальність – F3 Комп'ютерні науки
<b>Офіційна назва освітньої програми</b>	«UI/UX проєктування та розробка»
<b>Тип диплому та обсяг освітньої програми</b>	Диплом бакалавра, одиничний, 240 кредитів ЄКТС, термін навчання – 3 роки 10 місяців
<b>Наявність акредитації</b>	
<b>Цикл/рівень програми</b>	НРК України – 6 рівень FQ-EHEA – перший цикл EQF-LLL – 6 рівень
<b>Передумови</b>	Наявність повної загальної середньої освіти / наявність освітньо-кваліфікаційного рівня «молодший спеціаліст» (ступеня молодшого бакалавра) / наявність ступеня бакалавра
<b>Мова викладання</b>	Українська мова
<b>Інтернет-адреса постійного розміщення опису освітньої програми</b>	<a href="https://www.krok.edu.ua/ua/navchalni-programi/iikt/osvitnya-programa-ui-ux-proektuvannya-ta-rozrobka-bakalavr">https://www.krok.edu.ua/ua/navchalni-programi/iikt/osvitnya-programa-ui-ux-proektuvannya-ta-rozrobka-bakalavr</a>
<b>2 – Мета освітньої програми</b>	
Підготовка висококваліфікованих, конкурентоспроможних фахівців в галузі комп'ютерних наук та ІТ-дизайну, які здатні розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в предметній області комп'ютерних наук та UI/UX дизайну, які характеризуються комплексністю та невизначеністю умов, і передбачають застосування теорії та методів інформаційних технологій.	
<b>3 - Характеристика освітньої програми</b>	
<b>Предметна область</b>	<i>Галузь знань:</i> F «Інформаційні технології» <i>Спеціальність:</i> F3 «Комп'ютерні науки» <i>Об'єкт(и) вивчення та/або діяльності:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- математичні, інформаційні, імітаційні моделі реальних явищ, об'єктів, систем і процесів, предметних областей, подання даних і знань;</li> <li>- методи і технології отримання, зберігання, обробки, передачі та використання інформації, дизайну інтерактивних середовищ і користувацьких інтерфейсів (UI/UX);</li> <li>- теорія, аналіз, розробка, оцінка ефективності, реалізація алгоритмів, включаючи високопродуктивні обчислення, інтерактивний дизайн і мультимедіа.</li> </ul>

	<p><i>Цілі навчання:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- підготовка фахівців, здатних проводити теоретичні та експериментальні дослідження в галузі комп'ютерних наук та ІТ-дизайну;</li> <li>- застосовувати математичні методи, принципи алгоритміки та основи дизайну у моделюванні, проєктуванні, розробці й супроводі інформаційних і мультимедійних технологій;</li> <li>- здійснювати розробку, впровадження і супровід інтелектуальних систем аналізу, обробки даних і дизайну цифрових середовищ.</li> </ul> <p><i>Теоретичний зміст предметної області:</i> сучасні моделі, методи, алгоритми, технології, процеси та способи отримання, представлення, обробки, аналізу, передачі, зберігання даних в інформаційних системах.</p> <p><i>Методи, методики та технології:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- математичні моделі, методи та алгоритми розв'язання теоретичних і прикладних задач, що виникають при розробці ІТ;</li> <li>- сучасні технології та платформи програмування, включаючи інструменти створення UI/UX-дизайну;</li> <li>- методи збору, аналізу та консолідації розподіленої інформації;</li> <li>- технології та методи проєктування, розроблення та забезпечення якості складових ІТ та інтерактивних середовищ;</li> <li>- методи комп'ютерної графіки, технології візуалізації даних та мультимедіа;</li> <li>- технології інженерії знань, CASE-технології моделювання та UI/UX проєктування.</li> </ul> <p><i>Інструменти та обладнання:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- розподілені обчислювальні системи;</li> <li>- комп'ютерні мережі;</li> <li>- мобільні та хмарні технології;</li> <li>- системи управління базами даних;</li> <li>- операційні системи.</li> </ul>
<p><b>Орієнтація освітньої програми</b></p>	<p>Освітньо-професійна програма орієнтована на використання сучасних технологій розробки програмного забезпечення та застосунків різного напрямку, а також на створення естетичних, функціональних і технологічних рішень для цифрових інтерактивних середовищ. Програма спрямована на інтеграцію принципів графічного дизайну, UI/UX-дизайну, мультимедійних технологій. Особлива увага приділяється використанню сучасних інструментів і методів прототипування, дизайну інтерфейсів та візуалізації для забезпечення зручності, інноваційності та ефективності розроблених рішень.</p>
<p><b>Основний фокус освітньої програми</b></p>	<p>Комплексна підготовка зі спеціальності ФЗ "Комп'ютерні науки" з визначеним вектором на ІТ-дизайн, що охоплює розробку інтерфейсів, інтерактивних середовищ та інноваційних рішень у сфері цифрового дизайну.</p>

<b>Особливості програми</b>	Орієнтація на базові компетенції та практичні навички у створенні UI/UX-дизайну, IT-рішень, мультимедійного контенту, інтерактивних середовищ. Інтеграція графічного дизайну та інформаційних технологій.
<b>4 – Придатність випускників до працевлаштування та подальшого навчання</b>	
<b>Придатність до працевлаштування</b>	Випускники можуть працювати за професіями згідно з Національним класифікатором України (ДК 003:2010): 3121 Фахівець з інформаційних технологій 3121 Фахівець з комп'ютерної графіки (дизайну) 3121 Фахівець з розроблення комп'ютерних програм UI/UX дизайнер Product Designer Графічний дизайнер Web-дизайнер Product Owner Project Manager
<b>Академічні та професійні права випускників</b>	Мають право продовжити навчання на другому (магістерському) рівні вищої освіти. Набуття додаткових кваліфікацій в системі післядипломної освіти.
<b>5 – Викладання та оцінювання</b>	
<b>Викладання та навчання</b>	Форми викладання: лекції, практичні заняття, лабораторні роботи, самостійна робота, консультації з викладачами, тренінги (практикуми), виконання проєктів, підготовка кваліфікаційної роботи. Підходи та технології навчання: студентоцентроване навчання, самонавчання, проблемно-орієнтоване навчання, проєктне навчання, практико-орієнтоване навчання.
<b>Оцінювання</b>	Форми контролю: усне та письмове опитування, тестові завдання, тематичні дослідження, звіти з практичних та лабораторних робіт, захист лабораторних та практичних робіт, заліки, іспити, захист творчих проєктів, захист кваліфікаційної роботи. Оцінювання навчальних досягнень студентів здійснюється за 4-бальною шкалою (відмінно, добре, задовільно, незадовільно) та 100-бальною шкалою.
<b>6 – Програмні компетентності</b>	
<b>Інтегральна компетентність</b>	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі комп'ютерних наук або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій та методів інформаційних технологій і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.
<b>Загальні компетентності (ЗК)</b>	ЗК1 Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. ЗК2 Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК3 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

	<p>ЗК4 Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>ЗК5 Здатність спілкуватися іноземною мовою.</p> <p>ЗК6 Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>ЗК7 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК8 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>ЗК9 Здатність працювати в команді.</p> <p>ЗК10 Здатність бути критичним і самокритичним.</p> <p>ЗК11 Здатність приймати обґрунтовані рішення.</p> <p>ЗК12 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК13 Здатність діяти на основі етичних міркувань.</p> <p>ЗК14 Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.</p> <p>ЗК15 Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p> <p>ЗК16 Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.</p>
<p>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК)</p>	<p>СК1 Здатність до математичного формулювання та досліджування неперервних та дискретних математичних моделей, обґрунтування вибору методів і підходів для розв'язування теоретичних і прикладних задач у галузі комп'ютерних наук, аналізу та інтерпретування</p> <p>СК2 Здатність до виявлення статистичних закономірностей недетермінованих явищ, застосування методів обчислювального інтелекту, зокрема статистичної, нейромережевої та нечіткої обробки даних, методів машинного навчання та генетичного програмування тощо.</p> <p>СК3 Здатність до логічного мислення, побудови логічних висновків, використання формальних мов і моделей алгоритмічних обчислень, проєктування, розроблення й аналізу алгоритмів, оцінювання їх ефективності та складності, розв'язності та нерозв'язності алгоритмічних проблем для адекватного моделювання предметних областей і створення програмних та інформаційних систем.</p> <p>СК4 Здатність використовувати сучасні методи математичного моделювання об'єктів, процесів і явищ, розробляти моделі й алгоритми чисельного розв'язування</p>

задач математичного моделювання, враховувати похибки наближеного чисельного розв'язування професійних задач.

СК5 Здатність здійснювати формалізований опис задач дослідження операцій в організаційно-технічних і соціально-економічних системах різного призначення, визначати їх оптимальні розв'язки, будувати моделі оптимального управління з урахуванням змін економічної ситуації, оптимізувати процеси управління в системах різного призначення та рівня ієрархії.

СК6 Здатність до системного мислення, застосування методології системного аналізу для дослідження складних проблем різної природи, методів формалізації та розв'язування системних задач, що мають суперечливі цілі, невизначеності та ризику.

СК7 Здатність застосовувати теоретичні та практичні основи методології та технології моделювання для дослідження характеристик і поведінки складних об'єктів і систем, проводити обчислювальні експерименти з обробкою й аналізом результатів.

СК8 Здатність проектувати та розробляти програмне забезпечення із застосуванням різних парадигм програмування: узагальненого, об'єктно-орієнтованого, функціонального, логічного, з відповідними моделями, методами й алгоритмами обчислень, структурами даних і механізмами управління.

СК9 Здатність реалізувати багаторівневу обчислювальну модель на основі архітектури клієнт-сервер, включаючи бази даних, знань і сховища даних, виконувати розподілену обробку великих наборів даних на кластерах стандартних серверів для забезпечення обчислювальних потреб користувачів, у тому числі на хмарних сервісах.

СК10 Здатність застосовувати методології, технології та інструментальні засоби для управління процесами життєвого циклу інформаційних і програмних систем, продуктів і сервісів інформаційних технологій відповідно до вимог замовника.

СК11 Здатність до інтелектуального аналізу даних на основі методів обчислювального інтелекту включно з великими та погано структурованими даними, їхньої оперативної обробки та візуалізації результатів аналізу в процесі розв'язування прикладних задач.

СК12 Здатність забезпечити організацію обчислювальних процесів в інформаційних системах різного призначення з урахуванням архітектури, конфігурування, показників результативності функціонування операційних систем і системного програмного забезпечення.

СК13 Здатність до розробки мережевого програмного забезпечення, що функціонує на основі різних топологій структурованих кабельних систем, використовує комп'ютерні системи і мережі передачі даних та аналізує якість роботи комп'ютерних мереж.

	<p>СК14 Здатність застосовувати методи та засоби забезпечення інформаційної безпеки, розробляти й експлуатувати спеціальне програмне забезпечення захисту інформаційних ресурсів об'єктів критичної інформаційної інфраструктури.</p> <p>СК15 Здатність до аналізу та функціонального моделювання бізнес-процесів, побудови та практичного застосування функціональних моделей організаційно-економічних і виробничо-технічних систем, методів оцінювання ризиків їх проектування.</p> <p>СК16 Здатність реалізовувати високопродуктивні обчислення на основі хмарних сервісів і технологій, паралельних і розподілених обчислень при розробці й експлуатації розподілених систем паралельної обробки інформації.</p> <p>СК17 Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>СК18 Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну, володіти знаннями з кольорознавства, ілюстрації, типографіки для дизайну інтерактивних середовищ.</p> <p>СК19 Здатність розробляти та представляти візуальні презентації, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.</p>
--	---

### **7 – Програмні результати навчання**

	<p>ПР1 Застосовувати знання основних форм і законів абстрактно-логічного мислення, основ методології наукового пізнання, форм і методів вилучення, аналізу, обробки та синтезу інформації в предметній області комп'ютерних наук.</p> <p>ПР2 Використовувати сучасний математичний апарат неперервного та дискретного аналізу, лінійної алгебри, аналітичної геометрії, в професійній діяльності для розв'язання задач теоретичного та прикладного характеру в процесі проектування та реалізації об'єктів інформатизації.</p> <p>ПР3 Використовувати знання закономірностей випадкових явищ, їх властивостей та операцій над ними, моделей випадкових процесів та сучасних програмних середовищ для розв'язування задач статистичної обробки даних і побудови прогнозних моделей.</p> <p>ПР4 Використовувати методи обчислювального інтелекту, машинного навчання, нейромережевої та нечіткої обробки даних, генетичного та еволюційного програмування для розв'язання задач розпізнавання, прогнозування, класифікації, ідентифікації об'єктів керування тощо.</p> <p>ПР5 Проектувати, розробляти та аналізувати алгоритми розв'язання обчислювальних та логічних задач, оцінювати ефективність та складність алгоритмів на основі застосування формальних моделей алгоритмів та обчислюваних функцій.</p> <p>ПР6 Використовувати методи чисельного диференціювання та інтегрування функцій, розв'язання звичайних диференціальних та інтегральних рівнянь, особливостей чисельних методів та можливостей їх адаптації до інженерних задач, мати навички програмної реалізації чисельних методів.</p> <p>ПР7 Розуміти принципи моделювання організаційно-технічних систем і операцій; використовувати методи дослідження операцій, розв'язання одно– та багатокритеріальних оптимізаційних задач лінійного, цілочисельного, нелінійного, стохастичного програмування.</p>
--	---

- ПР8 Використовувати методологію системного аналізу об'єктів, процесів і систем для задач аналізу, прогнозування, управління та проєктування динамічних процесів в макроекономічних, технічних, технологічних і фінансових об'єктах.
- ПР9 Розробляти програмні моделі предметних середовищ, вибирати парадигму програмування з позицій зручності та якості застосування для реалізації методів та алгоритмів розв'язання задач в галузі комп'ютерних наук.
- ПР10 Використовувати інструментальні засоби розробки клієнт-серверних застосувань, проєктувати концептуальні, логічні та фізичні моделі баз даних, розробляти та оптимізувати запити до них, створювати розподілені бази даних, сховища та вітрини даних, бази знань, у тому числі на хмарних сервісах, із застосуванням мов веб-програмування.
- ПР11 Володіти навичками управління життєвим циклом програмного забезпечення, продуктів і сервісів інформаційних технологій відповідно до вимог і обмежень замовника, вміти розробляти проєктну документацію (техніко-економічне обґрунтування, технічне завдання, бізнес-план, угоду, договір, контракт).
- ПР12 Застосовувати методи та алгоритми обчислювального інтелекту та інтелектуального аналізу даних в задачах класифікації, прогнозування, кластерного аналізу, пошуку асоціативних правил з використанням програмних інструментів підтримки багатовимірної аналізу даних на основі технологій DataMining, TextMining, WebMining.
- ПР13 Володіти мовами системного програмування та методами розробки програм, що взаємодіють з компонентами комп'ютерних систем, знати мережні технології, архітектури комп'ютерних мереж, мати практичні навички технології адміністрування комп'ютерних мереж та їх програмного забезпечення.
- ПР14 Застосовувати знання методології та CASE-засобів проєктування складних систем, методів структурного аналізу систем, об'єктно-орієнтованої методології проєктування при розробці і дослідженні функціональних моделей організаційно-економічних і виробничо-технічних систем.
- ПР15 Розуміти концепцію інформаційної безпеки, принципи безпечного проєктування програмного забезпечення, забезпечувати безпеку комп'ютерних мереж в умовах неповноти та невизначеності вихідних даних.
- ПР16 Виконувати паралельні та розподілені обчислення, застосовувати чисельні методи та алгоритми для паралельних структур, мови паралельного програмування при розробці та експлуатації паралельного та розподіленого програмного забезпечення.
- ПР17 Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.
- ПР18 Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції у ІТ-дизайні та проводити UX-дослідження.

## 8 – Ресурсне забезпечення реалізації програми

Кадрове забезпечення	До викладання залучаються штатні працівники університету, провідні викладачі академічних наукових установ, інших закладів вищої освіти, викладачі-практики, які відповідають кваліфікаційним вимогам відповідно до спеціальності. З метою підвищення фахового рівня всі науково-педагогічні працівники регулярно проходять підвищення кваліфікації, займаються безперервним професійним саморозвитком, проходять стажування, в т. ч. закордонні.
----------------------	--

Матеріально-технічне забезпечення	Відповідає ліцензійним умовам щодо загальної площі приміщень, приміщень навчального призначення та інших приміщень, що використовуються у навчальному процесі. Наявного обладнання, устаткування та програмного забезпечення спеціалізованих комп'ютерних та технічних лабораторій, читальної зали та аудиторій достатньо для забезпечення виконання навчального плану та формування програмних результатів навчання за освітньою програмою. Також забезпечена соціальна інфраструктура, яка включає спортзал, буфет та їдальню, медпункт, гуртожиток, доступ до мережі Інтернет, у т. ч. бездротовий доступ Wi-Fi.
Інформаційне та навчально-методичне забезпечення	Відповідає ліцензійним умовам провадження освітньої діяльності щодо бібліотеки, забезпечення підручниками, навчальними посібниками, довідковою, нормативною та іншою навчальною літературою, а також, доступ до фахових періодичних видань, зокрема: <ul style="list-style-type: none"> <li>- офіційний сайт ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК» <a href="https://www.krok.edu.ua">https://www.krok.edu.ua</a> містить інформацію про освітньо-наукові програми, навчальну, наукову і виховну діяльність, структурні підрозділи, правила прийому, контакти, нормативно-правове забезпечення освітньої діяльності;</li> <li>- сервіси е-КРОК надає навчально-методичне забезпечення дисциплін, яке адаптоване до сучасних технологій навчання з використанням платформи «Moodle» (<a href="https://dist.krok.edu.ua/">https://dist.krok.edu.ua/</a>)</li> <li>- сервіси «e-Repository KROK University» <a href="https://dspace.krok.edu.ua">https://dspace.krok.edu.ua</a> та електронна бібліотека <a href="https://library.krok.edu.ua/ua">https://library.krok.edu.ua/ua</a>.</li> </ul>
<b>9 – Академічна мобільність</b>	
Національна кредитна мобільність	Реалізується за програмами академічної мобільності в рамках програм та договорів між ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК» та закладами вищої освіти України, а також забезпечення мобільності за індивідуальною ініціативою здобувачів освіти.
Міжнародна кредитна мобільність	Реалізується за програмами академічної мобільності в рамках програм та договорів між ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК» та закордонними (країн-партнерів) закладами вищої освіти, а також забезпечення мобільності за індивідуальною ініціативою здобувачів освіти.
Навчання іноземних здобувачів вищої освіти	Здійснюється згідно з визначеними правилами МОН України та правилами прийому на навчання до ВНЗ «Університет економіки та права «КРОК».

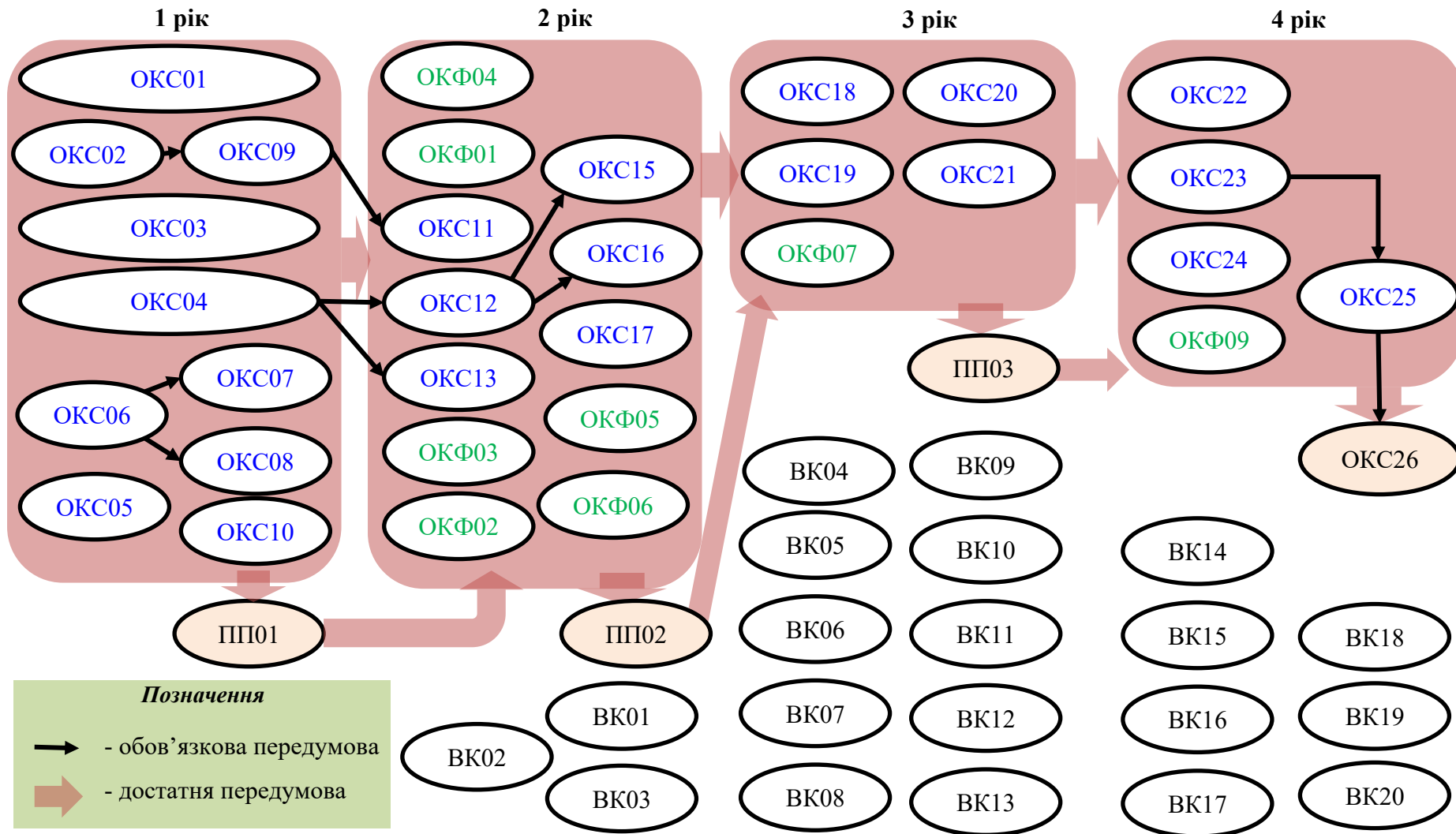
**2. Перелік компонент освітньої програми та їх логічна послідовність**  
**2.1. Перелік компонент ОПП**

Код	Компоненти освітньої програми (навчальні дисципліни, проекти, кваліфікаційна робота)	Кількість кредитів	Форма підсумкового контролю
1	2	3	4
<b>1 рік</b>			
ОКС01	Front-end розробка у Web (програмування, дизайн, технології)	8	іспит
ОКС02	Алгоритмізація та програмування	7	іспит
ОКС03	Англійська мова	6	диф. залік
ОКС04	Вища математика	7	диф. залік, іспит
ОКС05	Вступ до фаху	3	іспит
ОКС06	Дискретна математика	5	іспит
ОКС07	Бази даних (реляційні) та SQL	5	іспит
ОКС08	Комп'ютерні мережі та адміністрування	3	диф. залік
ОКС09	Об'єктно-орієнтоване програмування	4	іспит
ОКС10	Основи ІТ-бізнесу	3	диф. залік
ПП01	Проект (перший рівень)	9	захист
<i>Загальний обсяг компонентів за 1 рік</i>		<i>60 кредитів</i>	
<b>2 рік</b>			
ОКС11	Алгоритми та структури даних	4	іспит
ОКС12	Теорія ймовірностей	4	іспит
ОКС13	Чисельні методи	4	іспит
ОКФ01	Основи композиції та колористики	3	диф. залік
ОКФ02	Основи образотворчого мистецтва	3	диф. залік
ОКФ03	Комп'ютерна графіка	3	диф. залік
ОКФ04	UX-дослідження	4	іспит
ОКС15	Аналіз даних	3	іспит
ОКС16	Статистика	3	іспит
ОКС17	Архітектура ЕОМ, основи операційних систем	3	диф. залік
ОКФ05	Ілюстрація та типографіка.	4	іспит
ОКФ06	Дизайн інтерфейсів (UI)	4	іспит
ВК01	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК02	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК03	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ПП02	Проект (другий рівень)	9	захист
<i>Загальний обсяг компонентів за 2 рік</i>		<i>60 кредитів</i>	
<b>3 рік</b>			
ОКС18	Методи оптимізації та дослідження операцій	4	іспит
ОКС19	Технології розподілених систем та паралельних обчислень	4	іспит
ОКФ07	Графічний дизайн	5	іспит
ОКС20	Технології та алгоритми захисту інформації	4	іспит
ОКС21	Штучний інтелект	4	іспит
ВК04	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК05	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік

1	2	3	4
ВК06	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК07	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК08	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК09	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК10	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК11	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК12	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК13	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ПП03	Проект (третій рівень)	9	захист
<i>Загальний обсяг компонентів за 3 рік</i>		<b>60 кредитів</b>	
<b>4 рік (10 місяців)</b>			
ОКС22	Історія і культура України та основи філософії	3	іспит
ОКС23	Основи розробки інформаційних систем	4	іспит
ОКС24	Інструменти цифрового маркетингу	4	іспит
ОКФ09	Мультимедійні технології та аерозйомка	4	іспит
ОКС25	Основи досліджень в інформаційних технологіях та оформлення документації	3	іспит
ВК14	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК15	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК16	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК17	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК18	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК19	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ВК20	Дисципліна вільного вибору	3	диф. залік
ОКС26	Кваліфікаційна робота	21	захист
<i>Загальний обсяг компонентів за 4 рік</i>		<b>60 кредитів</b>	
<i>Загальний обсяг обов'язкових компонентів</i>		<b>180 кредитів</b>	
<i>Загальний обсяг вибіркових компонентів</i>		<b>60 кредитів</b>	
<i>Загальний обсяг компонентів освітньої програми</i>		<b>240 кредитів</b>	

\*Перелік вибіркових компонент освітньої програми щорічно переглядається з урахуванням побажань здобувачів, тенденцій ринку праці, рекомендацій роботодавців та викладачів.

2.2 Структурно-логічна схема освітньої програми



### 3 ФОРМА АТЕСТАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Форми атестації здобувачів вищої освіти	Атестація здійснюється у формі захисту проекту/кваліфікаційної роботи. Захист проекту/кваліфікаційної роботи здійснюється відкрито і публічно.
Вимоги до кваліфікаційної роботи	<p>Кваліфікаційна робота має передбачати теоретичне, системотехнічне або експериментальне дослідження складного спеціалізованого завдання або практичної проблеми в галузі комп'ютерних наук, яке характеризується комплексністю та невизначеністю умов і потребує застосування теорій та методів інформаційних технологій.</p> <p>У кваліфікаційній роботі не має бути академічного плагіату, фальсифікації та фабрикації.</p> <p>Кваліфікаційна робота має бути оприлюднена на офіційному сайті університету (репозитарії університету).</p>

## 4 МАТРИЦІ ВІДПОВІДНОСТІ ПРОГРАМНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ КОМПОНЕНТАМ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

Шифр	Компоненти	Компетентності загальні (ЗК)															Спеціальні компетентності (СК)																				
		ЗК1	ЗК2	ЗК3	ЗК4	ЗК5	ЗК6	ЗК7	ЗК8	ЗК9	ЗК10	ЗК11	ЗК12	ЗК13	ЗК14	ЗК15	ЗК16	СК1	СК2	СК3	СК4	СК5	СК6	СК7	СК8	СК9	СК10	СК11	СК12	СК13	СК14	СК15	СК16	СК17	СК18	СК19	
ОКС01	Front-end розробка у Web (програмування, дизайн, технології)		+		+	+													+								+										
ОКС02	Алгоритмізація та програмування		+		+	+														+								+									
ОКС03	Англійська мова				+	+	+																														
ОКС04	Вища математика	+	+				+											+																			
ОКС05	Вступ до фаху									+	+						+																				
ОКС06	Дискретна математика	+	+				+											+																			
ОКС07	Бази даних (реляційні) та SQL							+																		+	+					+					
ОКС08	Комп'ютерні мережі та адміністрування											+																		+	+		+				
ОКС09	Об'єктно-орієнтоване програмування	+				+	+			+		+						+	+	+					+	+											
ОКС10	Основи IT-бізнесу		+			+	+			+		+			+	+	+										+										+
ОКС11	Алгоритми та структури даних	+				+	+			+		+						+	+	+					+	+											

Шифр	Компоненти	Компетентності загальні (ЗК)																Спеціальні компетентності (СК)																				
		ЗК1	ЗК2	ЗК3	ЗК4	ЗК5	ЗК6	ЗК7	ЗК8	ЗК9	ЗК10	ЗК11	ЗК12	ЗК13	ЗК14	ЗК15	ЗК16	СК1	СК2	СК3	СК4	СК5	СК6	СК7	СК8	СК9	СК10	СК11	СК12	СК13	СК14	СК15	СК16	СК17	СК18	СК19		
ОКС12	Теорія ймовірностей	+	+	+			+				+						+	+																				
ОКС13	Чисельні методи	+	+														+	+		+															+			
ОКФ01	Історія дизайну	+		+				+							+																					+	+	
ОКФ02	Основи композиції та колористики	+	+						+								+																			+	+	
ОКФ03	Основи образотворчого мистецтва	+	+						+						+																				+	+	+	
ОКФ04	Комп'ютерна графіка	+	+				+		+								+																		+	+	+	
ОКФ05	UX-дослідження		+	+				+	+		+	+	+												+									+		+	+	
ОКС15	Аналіз даних	+	+	+			+	+	+		+	+					+	+					+	+				+						+				
ОКС16	Статистика	+	+	+			+	+	+		+	+					+	+					+	+				+						+				
ОКС17	Архітектура ЕОМ, основи операційних систем	+	+	+																					+			+	+					+				
ОКФ06	Ілюстрація та типографіка	+	+	+					+																										+	+	+	
ОКФ07	Дизайн інтерфейсів (UI)	+	+	+			+	+	+		+	+	+																						+	+	+	
ОКС18	Методи оптимізації та дослідження операцій	+	+	+																			+															



Шифр	Компоненти	Компетентності загальні (ЗК)																Спеціальні компетентності (СК)																			
		ЗК1	ЗК2	ЗК3	ЗК4	ЗК5	ЗК6	ЗК7	ЗК8	ЗК9	ЗК10	ЗК11	ЗК12	ЗК13	ЗК14	ЗК15	ЗК16	СК1	СК2	СК3	СК4	СК5	СК6	СК7	СК8	СК9	СК10	СК11	СК12	СК13	СК14	СК15	СК16	СК17	СК18	СК19	
ПП01	Проект (перший рівень)		+		+				+		+			+		+			+				+														+
ПП02	Проект (другий рівень)	+	+	+	+			+	+		+	+	+			+			+	+	+	+	+	+	+												+
ПП03	Проект (третій рівень)	+	+	+	+				+	+	+	+	+			+			+	+	+	+	+	+	+		+									+	+

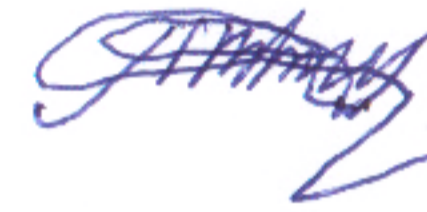
## 5 МАТРИЦЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРОГРАМНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ ВІДПОВІДНИМИ КОМПОНЕНТАМ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

Шифр	Компоненти	Програмні результати (ПР)																	
		ПР1	ПР2	ПР3	ПР4	ПР5	ПР6	ПР7	ПР8	ПР9	ПР10	ПР11	ПР12	ПР13	ПР14	ПР15	ПР16	ПР17	ПР18
ОКС01	Front-end розробка у Web (програмування, дизайн, технології)					+				+				+					
ОКС02	Алгоритмізація та програмування					+				+				+					
ОКС03	Англійська мова	+																	
ОКС04	Вища математика	+	+				+												
ОКС05	Вступ до фаху	+							+	+								+	
ОКС06	Дискретна математика	+	+																
ОКС07	Бази даних (реляційні) та SQL									+	+								
ОКС08	Комп'ютерні мережі та адміністрування													+	+		+		
ОКС09	Об'єктно-орієнтоване програмування					+				+									
ОКС10	Основи ІТ-бізнесу											+							+
ОКС11	Алгоритми та структури даних					+				+									
ОКС12	Теорія ймовірностей	+	+	+															
ОКС13	Чисельні методи	+	+				+												
ОКФ01	Історія дизайну																	+	+
ОКФ02	Основи композиції та колористики																+	+	+
ОКФ03	Основи образотворчого мистецтва																	+	
ОКФ04	Комп'ютерна графіка	+																+	+

Шифр	Компоненти	Програмні результати (ПР)																	
		ПР1	ПР2	ПР3	ПР4	ПР5	ПР6	ПР7	ПР8	ПР9	ПР10	ПР11	ПР12	ПР13	ПР14	ПР15	ПР16	ПР17	ПР18
ОКФ05	UX-дослідження									+								+	+
ОКС15	Аналіз даних	+	+	+	+			+				+							
ОКС16	Статистика	+	+	+	+			+											
ОКС17	Архітектура ЕОМ, основи операційних систем										+			+	+		+		
ОКФ06	Ілюстрація та типографіка																	+	+
ОКФ07	Дизайн інтерфейсів (UI)	+																+	+
ОКС18	Методи оптимізації та дослідження операцій	+	+				+												
ОКС19	Технології розподілених систем та паралельних обчислень					+								+	+				
ОКФ08	Графічний дизайн	+																+	+
ОКС20	Технології та алгоритми захисту інформації	+	+														+		
ОКС21	Штучний інтелект	+	+		+								+						
ОКС22	Історія і культура України та основи філософії																		
ОКС23	Основи розробки інформаційних систем								+		+	+	+			+			
ОКС24	Інструменти цифрового маркетингу	+											+						+
ОКФ09	Мультимедійні технології та аерозйомка				+													+	
ОКС25	Основи досліджень в інформаційних технологіях та оформлення документації								+		+	+	+			+		+	+

Шифр	Компоненти	Програмні результати (ПР)																	
		ПР1	ПР2	ПР3	ПР4	ПР5	ПР6	ПР7	ПР8	ПР9	ПР10	ПР11	ПР12	ПР13	ПР14	ПР15	ПР16	ПР17	ПР18
ОКС26	Кваліфікаційна робота	+	+		+			+	+	+	+	+	+			+	+	+	+
ПП01	Проект (перший рівень)	+	+			+													+
ПП02	Проект (другий рівень)	+	+						+	+									+
ПП03	Проект (третій рівень)	+	+		+				+	+	+	+					+		+

Гарант освітньої програми



**Віра ТКАЧЕНКО**