

Силабус «Обробка ігрових даних та звітів»

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
1.	Назва факультету	- Факультет Комп'ютерних наук (КН), - Навчально-науковий центр заочної форми навчання (ННЦЗФН) - Центр післядипломної освіти (ЦПО)
2.	Рівень вищої освіти	<i>Бакалаврський</i>
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Назва дисципліни	<i>Обробка ігрових даних та звітів</i>
6.	Кількість ЄКТС кредитів	5
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції - 30, Практичні - 10, Лабораторні - 20, Консультації - 10, Самостійна робота – 80, Сем. контроль – Залік
8.	Графік вивчення дисципліни	6, весняний семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Вивчення основних питань проектування та розробки серверних рішень ігрової аналітики, методів аналізу аналітичних даних, вивчення основних факторів, що мають бути проаналізовані.
10.	Анотація дисципліни	<p>Блок змістових модулів – 2</p> <p>Змістовий модуль 1. Основи аналізу даних та планування експерименту.</p> <p>Тема 1. Математична модель ігрових даних. Принципи аналізу даних..</p> <p>Тема 2. Методи сегментації користувачів.</p> <p>Тема 3. Огляд методів прогнозування.</p> <p>Тема 4. Дробові 2 ** (k-p) факторні плани.</p> <p>Тема 5. Максимально незмішані 2 ** (k-p) плани.</p> <p>Змістовий модуль 2. Класифікація планів експерименту.</p> <p>Тема 6. Центральні композиційні плани і нефакторні плани для поверхні відгуку. Плани на латинських квадратах.</p> <p>Тема 7. Методи Тагучі: робастне планування експерименту.</p> <p>Тема 8. Плани для сумішей і тернарні поверхні.</p> <p>Тема 9. Плани для поверхонь і сумішей з обмеженнями.</p> <p>Спеціальні розділи.</p> <p>Тема 10. Побудова D- і A-оптимальних планів.</p> <p>Тема 11. Методи прогнозування. Інструментарій прогнозування.</p> <p>Тема 12. Аналіз об'єкта прогнозування.</p> <p>Тема 13. Візуалізація даних.</p> <p>Години розподіляються відповідно да змістовних модулів ЗМ 1 – 10Лк – 8Пз – 8ЛБ – 6Конс.- 34Сам. ЗМ 2 – 20Лк – 2Пз – 12ЛБ – 4Конс.- 46Сам.</p>

11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>Загальні компетентності:</p> <p>1 Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу інформації щодо обробки ігрових даних та звітів.</p> <p>2 Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях, а саме вмінні аналізувати загальні ігрові дані та формувати спеціальні звіти.</p> <p>3 Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово, використовуючи комунікації та презентації.</p> <p>4 Здатність вчитися та оволодівати сучасними знаннями обробки ігрових даних та звітів щодо визначення показників даних та формування основних звітів ігрового процесу.</p> <p>5 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу даних з різних джерел для планування та формування звітів.</p> <p>6 Здатність працювати в команді при роботі над сумісним проектом.</p> <p>Фахові компетентності:</p> <p>1 Здатність аналізувати предметні області, ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги щодо обробки ігрових даних та звітів.</p> <p>2 Здатністю формулювати та забезпечувати вимоги щодо якості програмного забезпечення у відповідності з вимогами, технічним завданням та стандартами.</p> <p>3 Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності.</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>Програмні результати:</p> <p>1. Знати, аналізувати, цілеспрямовано шукати і вибирати необхідні для вирішення професійних завдань інформаційно-довідникові ресурси і знання з урахуванням сучасних досягнень обробки ігрових даних та звітів.</p> <p>2. Мати навички командної розробки, погодження, оформлення і випуску всіх видів програмної документації щодо обробки ігрових даних та звітів.</p> <p>3. Знати та вмінні застосовувати методи та засоби обробки даних щодо формування ігрових звітів.</p> <p>4. Уміння документувати звіти та презентувати результати розробки ігрового програмного забезпечення.</p> <p>5. Вмінні проводити розрахунок економічної ефективності ігрових програмних систем.</p>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	<p>Необхідний обсяг знань для одержання позитивної оцінки передбачає володінням теоретичним матеріалом та вмінням його застосовувати при рішенні практичних завдань відповідно до тем залікових модулів.</p> <p>Для отримання позитивної оцінки здобувач вищої освіти має виконати та захистити всі практичні та лабораторні роботи протягом семестру.</p> <p>Кожна лабораторна робота та практична робота оцінюється від 5 до 7 балів.</p> <p>Контрольна точка передбачає виконання аудиторної контрольної роботи на практичному занятті відповідно до тем залікових модулів і кожна робота з 2-х оцінюється від 10 до 20 балів і включає перевірку теоретичних знань з дисципліни у вигляді відповідей на запитання з відповідного змістовного модулю.</p>

14.	Якість освітнього процесу	<p>Відповідно до дотримання політики академічної доброчесності не припускається в рамках виконання лабораторних, практичних робіт, курсових проектів та відповідей списування та наявність плагіату, як акту шахрайства в студентських роботах, фабрикацією та фальсифікацією результатів обчислень та досліджень під час навчання за дисципліною.</p> <p>При фіксуванні факту не доброчесності з боку здобувачів вищої освіти під час навчання, їх робота не враховується і оцінюється за нульовим показником викладачем.</p> <p>Зміст дисципліни оновлюється відповідно до міжнародних тенденцій та пріоритетів розвитку галузі базуючись на досягнення сучасних практик та досліджень, з урахуванням рекомендацій представників ринку праці, щодо експертизи контенту робочої програми з дисципліни</p>
15.	Методичне забезпечення	Використовуються відкриті українські та іноземні інтернет джерела, посібники, КНМЗ з дисципліни та навчально-методичні матеріали, які є у наявності в бібліотеці університету
16.	Розробник силабусу	Доцент каф. ПІ, к.т.н., Назаров Олексій Сергійович,oleksii.nazarov1@nure.ua