

## Силабус «Розробка інтерактивного медіа»

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
1.	Назва факультету	Комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	Бакалаврський
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Освітня програма «Програмна інженерія»
5.	Код і назва дисципліни	CS.4200 Розробка інтерактивного медіа (Interactive Media Development)
6.	Кількість ЄКТС кредитів	6
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції – 22 год.; Практичні – 4 год.; лабораторні – 20 год., консультації – 12, самостійна робота – 122, сем. контроль – залік.
8.	Графік вивчення дисципліни	3, осінній
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Основи програмування, гіпертекст і гіпермедіа, методи побудови алгоритмів та формальних граматики
10.	Анотація дисципліни	Метою викладання дисципліни є формування методологічних уявлень інженера-програміста про технології розробки програмних засобів обробки звуку і відео, оволодіння технологіями, що ґрунтуються на принципах моделювання тривимірного інтерактивного звукового супроводу веб-застосунків і ігрових застосунків, оволодіння програмними технологіями зберігання, обробки та розповсюдження мультимедіа-контенту в Інтернет, уявлення про перспективи розвитку відповідних інформаційних технологій..
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<b>Компетентності</b> <b>загально-професійні:</b> сучасні уявлення про структуру та архітектуру програмного забезпечення, про методи проектування програмного забезпечення (КЗП.07); <b>спеціалізовано-професійні:</b> – сучасні методи основні принципи та алгоритми обробки аудіовізуальних даних; – алгоритми побудови веб-застосунків, що обробляють, зберігають та використовують звуковий та відеосупровід; – основні характеристики технічних засобів, що застосовуються при моделюванні тривимірного інтерактивного звуку для веб-застосунків та супроводу ігрових застосунків; – характеристики та функціональні можливості програмних продуктів обробки аудіовізуальної інформації.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– сучасні технології, що використовуються для розробників відповідного програмного забезпечення. (КСП.07);</li> <li>– дотримання професійної етики програмної інженерії (КСП.08);</li> </ul>
		<p><b>інструментальні:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– дослідницькі навички (КІ.03);</li> <li>– здатність створення математичних моделей та технічної документації до програмного проекту (КІ.04).</li> </ul> <p><b>соціально-особистісні:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– особистісна компетенція до самовдосконалення (здатність навчатися); турбота про якість виконуваної роботи, креативність, здатність до системного мислення) (КСО-02). Оцінювати за різноманітними інформаційними джерелами тенденції впливу змін в ІТ-індустрії</li> </ul>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	Знати сучасні методи розв’язання задач, що встають перед фахівцем в галузі розробки мультимедійних веб-застосунків, програмних систем; Вміти використовувати різноманітні підходи до розробки програмних та інформаційних моделей тривимірного інтерактивного звуку
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	Впродовж семестру опрацювати лабораторні та практичні заняття та опрацювати теми, що віднесено до тем для самостійного вивчення.
14.	Якість освітнього процесу	Політика академічної доброчесності, оновлення змісту дисципліни на підставі сучасних практик, наукових досягнень, рекомендацій працедавців тощо
15.	Методичне забезпечення	Посібник, КНМЗ, МУ для СРС та МУ для виконання ПЗ та лабораторних робіт (вид. ХНУРЕ, 2018 р.).
16.	Розробник силабусу	Проф. каф. ПІ Шубін Ігор Юрійович igor.shubin@nure.ua

### Примітка.

Силабус – це документ, в якому роз’яснюється взаємна відповідальність викладача і студента. В ньому представляються процедури (у т.ч. стосовно deadlines і принципів оцінювання), політики (включно з політикою академічної доброчесності) і зміст дисципліни, а також календар її виконання. У силабусі мають бути озвучені вимірювані цілі, які викладач ставить перед своєю дисципліною. Студент має зрозуміти, чого він/вона зможе навчитися, чим саме може бути корисним цей курс. Силабус окреслює концептуальний перехід від “здобування знань” і “одержання практичних навичок” до компетентностей, що їх може засвоїти студент, вивчаючи цей курс. Силабус включає анотацію курсу, мету (компетентності), перелік тем, матеріали для читання, правила стосовно зарахування пропущених занять. На відміну від робочої програми і навчально-методичного комплексу дисципліни, силабус створюється для студента.