

Силабус «Введення до ІТ-бізнесу»

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
1.	Назва факультету	- Комп'ютерних наук (КН); - Навчально-науковий центр заочної форми навчання (ННЦЗФН)
2.	Рівень вищої освіти	<i>Бакалаврський</i>
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмно забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Код і назва дисципліни	Введення до ІТ-бізнесу
6.	Кількість ЄКТС кредитів	3
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції – 16; Практичні – 16; Консультації – 6; Самостійна робота – 52; Сем. контроль – Залік
8.	Графік вивчення дисципліни	Курс 2, осінній семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	- Основи програмної інженерії; - ООП
10.	Анотація дисципліни	Змістовний модуль 1. Підприємництво в сфері інформаційних технологій та технології генерації ідей. Тема 1. Вступ у дисципліну. Особливості підприємництва у сфері ІТ. Продукт або послуга. Тема 2. Типові задачі підприємця у галузі інформаційних технологій. Тема 3. Пошук та генерація ідей для бізнесу. Опис ідеї. Змістовний модуль 2. Бізнес-моделювання. Тема 4. Універсальний шаблон бізнес-моделі Тема 5. Стили бізнес-моделей Тема 6. Методи проектування бізнес-моделей Змістовний модуль 3. Стратегія розвитку. Тема 7. Оцінювання бізнес-моделі Тема 8. Метрики проектів Джерела фінансування, інвестування. Трансформація ідеї в бізнес. Бізнес-план.
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	Загальні компетентності: 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. 2. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. 3. Здатність працювати в команді. Фахові компетентності: 4. Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності. 5. Здатність реалізовувати фази та ітерації життєвого циклу програмних систем та інформаційних технологій на основі відповідних моделей і підходів розробки програмного

		забезпечення.
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	Програмні результати: 1. Мати навички командної розробки, погодження, оформлення і випуску всіх видів програмної документації. 2. Знати та вміти застосовувати методи та засоби управління проектами. 3. Вміти проводити розрахунок економічної ефективності програмних систем.
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	Для підсумкового контролю у формі заліку для оцінювання роботи студента протягом семестру використовують підсумкову рейтингову оцінку $O_{\text{сем}} = \sum O_i$. Оцінка за семестр $O_{\text{сем}}$ обчислюється як сума оцінок практичних занять. Для отримання позитивної оцінки за семестр студент має виконати завдання під час проведення практичних занять. Кожна практична робота оцінюється max у 10 балів, презентація стартапу на останньому практичному занятті оцінюється max у 30 балів.
14.	Якість освітнього процесу	Відповідно до дотримання політики академічної доброчесності не припускається в рамках виконання завдань списування та наявність плагіату як акту шахрайства в роботах. При фіксуванні факту не доброчесності з боку здобувачів вищої освіти, їх робота не враховується і оцінюється за нульовим показником викладачем. Зміст дисципліни оновлюється відповідно до сучасних тенденцій та пріоритетів розвитку галузі.
15.	Методичне забезпечення	Використовуються відкриті українські та міжнародні інтернет джерела, посібники, КНМЗ та навчально-методичні матеріали з дисципліни.
16.	Розробник силабусу	Доцент каф. ПІ, к.т.н., Голян Наталія Вікторівна, nataliia.golian@nure.ua