

Бакалавриат факультета інформатики

Было

Группировки предметов

- Общие
- Гуманитарные
- Математические
- Общеполезные для программистов
- Программирование

Предметы. Общие

- Физика 1
- Физ. Основы ЭВМ 1
- Физкультура 6
- ОБЖ 1
- Библиотековедение 2

Предметы. Математика

- Матанализ 3 (1,5 лекции 1,5 практики)
- Алгебра 2 (1 лекция 1 практика)
- Дискретная математика 1 (2 лекции 1 практика)
- Мат. Логика + Теория графов 1(2 лекции 1 практика)
- Имитационное моделирование 1(1 лекция 1 лабораторная)
- Выч. Математика 1(1 лекция 1 лабораторная)
- Методы оптимизации 2(2 лекции 0,5 лабораторная)
- Диффуры 1(1 лекция 0,5 лабораторная)
- Тер. Вер. + Мат. Стат. 1 (2 лекции 0,5 практики 0,5 лабораторная)

Предметы. Гуманитарные

- История 1
- Культурология 1
- Русский язык и культура речи 1
- Философия 1
- Экономика 2
- Правовые вопросы информатики 1

Предметы. Общеполезные для программистов

- ЭИС 1 (1 лекция 1 практика)
- Программная инженерия 1 (1 лекция)
- Комбез 1 (0,5 лекции 0,5 лабораторная)
- Системный анализ 1(1,5 лекции)
- История информатики 1(1 лекция)
- АВС 1(1 лекция)
- Операционные системы 1 (1,5 лекции)
- Компьютерные сети 1 (1,5 лекции)
- Ин Яз 6

Предметы. Программирование 1

- Теория автоматов и формальных языков 1
- Основы программирования 2
- ООП 1
- Алгоритмы и анализ сложности 1
- Базы данных 1
- Интеллектуальные системы 1
- Web 1
- ООАИП 2

Предметы. Программирование 2

- Языки программирования 1
- UNIX 2
- Учебная практика 2
- Компьютерная графика 2
- Структурное проектирование 1
- C
- Assembler
- WinApi

Результат

- Общее знание по программированию без специализаций или углубления в технологии (за исключением UNIX)
- Анонсируемая математическая подготовка (которой на практике недостаточно для математической научной работы)
- Общие промышленные предметы даны на уровне фундаментальной подготовки (общая концепция БД, ООАИП, Программной инженерии без детализаций)

Плюсы

1. Комплексное понимание информатики
2. Хорошая фундаментальная подготовка
3. Базовые компетенции бизнес-программирования

Минусы

1. Много неэффективных предметов(читаются, чтобы прочитать)
2. Нет знаний текущих технологий
3. Не занимаясь дополнительно, устроиться на работу сложно

Новый вариант

Главные принципы

1. Learning from doing
2. Theory for practice
3. Flipped learning
4. Преподаватели – консультанты и эксперты, а не лекторы и экзаменаторы

Предметы. Общие

- ~~Физика 1~~
- ~~Физ. Основы ЭВМ 1~~
- Физкультура 6
- ОБЖ 1
- ~~Библиотекведение 2~~ Экскурсия и методичка

Предметы. Математика

- Матанализ 2
- Алгем 1
- Дискретная математика 1 + (Мат. Логика + Теория графов) 1
- Имитационное моделирование 1
- Выч. Математика → лабораторные Матанализ
- Методы оптимизации → лабораторные Функциональное программирование
- Диффуры → Имитационное моделирование
- Тер. Вер. + Мат. Стат. 1

Предметы. Математика

1 курс

- Матанализ – Базовый курс матанализа + лабораторные Выч. Мат.
- Алгем – Векторная и матричная алгебра, СЛУ
- Дискретная математика – Логические выражения, Теория графов, Основы мат. логики

Следующие курсы

- Имитационное моделирование
- Тер. Вер + Мат. Стат

Предметы. Гуманитарные

- История 1
- Культурология 1
- Русский язык и культура речи 1
- Философия 1
- Экономика 1
- Правовые вопросы информатики 1 (возможно международное право)

Предметы. Общеполезные для программистов

- ЭИС 1
- Комбез 1
- Системный анализ 1
- Программная инженерия 1 – изменить состав команд
- История информатики 1 – добавить про парадигмы информатики
- АВС 1 + Операционные системы 1
- Компьютерные сети 1 – добавить практику(даже на просмотр)
- Ин Яз 6

Предметы. Программирование 1

- UNIX 2
- Интеллектуальные системы 1
- Компьютерная графика 1 (Теория + практика)
- ООАИП + ООП – Теория паттерны и прочее, практика – прямое проектирование
- Assembler → Низкоуровневые языки программирования(Asm, CIL, JIT)
- WinApi → Разработка интерфейсов (замена на WPF)
- Новый курс Функциональное программирование

Предметы. Программирование 2

Разработка интерфейсов

1. WPF
2. Web front-end (HTML, CSS, JS)

Web

1. PHP
2. ASP.NET/Ruby

Предметы. Программирование 3

Алгоритмы и анализ сложности + Основы Программирования +
Учебная практика + С

1. Ejudge – основа сдачи лабораторных
2. Теор. Коллоквиумы → Теор. Задачи
3. Язык программирования С, С++
4. Есть адаптивные лабораторные работы
5. Выполненные лабораторные работы → Баллы
6. Теория по алгоритмам – Теория по программированию

Предметы. Программирование 4

Вначале

Структурное проектирование - ER, мат. модель, семантика, Бизнес – процессы, практика - проектирование предметной области

Потом

Базы данных - реляционная реализация ER моделей, реализация БД и запросов к ней, создание клиента к бд, запросы

Предметы. Программирование 5

Вопрос на обсуждение

- Языки программирования + Теория автоматов

Вводим обязательные факультативы(х из всего множества)

- 1) Мобильная разработка
- 2) Параллельное программирование
- 3) Проектная работа
- 4) ERM
- 5) Пр...