



ЗАТВЕРДЖУЮ

Голова приймальної комісії НТУ «ДП»,
ректор _____

Г.Г. Півняк

« 20 » _____ березня 2019 р.

ПРОГРАМА

додакового вступного екзамену за ступенем магістра спеціальності

122 Комп'ютерні науки

на основі ступеня (освітньо-кваліфікаційного рівня) бакалавра (спеціаліста),
здобутого за іншою спеціальністю (напрямом підготовки)

Компетенції (з використанням матеріалу модуля вступник повинен уміти)	Змістові модулі
<p>Застосовувати методи та алгоритми комп'ютерної графіки у процесі розробки графічних застосувань. Проектувати та створювати системи мультимедіа. Проектувати та створювати системи графічного моделювання. Проектувати людино-машинний інтерфейс інформаційних систем.</p> <p>Застосовувати технології та інструментальні засоби комп'ютерної графіки.</p>	<p>1 Комп'ютерна графіка</p> <p>1.1 Побудова комп'ютерних графічних систем</p> <p>1.2 Фундаментальні методи у комп'ютерній графіці</p> <p>1.3 Методи та алгоритми геометричного моделювання</p> <p>1.4 Твердотільне моделювання</p>
<p>Проектувати елементи математичного та лінгвістичного забезпечення обчислювальних систем.</p> <p>Розробляти та застосовувати моделі представлення знань.</p> <p>Застосовувати стратегії логічного виведення.</p> <p>Застосовувати технології інженерії знань. Застосовувати технології та інструментальні засоби побудови інтелектуальних систем.</p> <p>Проектувати інформаційне забезпечення (логічну та фізичну структури баз знань) інформаційних систем.</p>	<p>2 Системи штучного інтелекту</p> <p>2.1 Інтелектуальні системи та інтелектуальні задачі</p> <p>2.2 Семантичні сітки. Продукційні моделі представлення знань</p> <p>2.3 Фрейми</p> <p>2.4 Експертні системи</p>
<p>Визначати цілі і стратегії проекту, модель життєвого циклу програмних засобів.</p> <p>Здійснювати ресурсне планування ІТ-проектів, проводити бюджетний аналіз і оптимізацію параметрів проектів.</p> <p>Оцінювати ризики, обчислювати тривалість проектів, управляти їх реалізацією.</p> <p>Будувати моделі бізнес процесів.</p> <p>Використовувати основні принципи управління персоналом, планувати кадри, використовувати моделі проектних груп.</p>	<p>3 Управління ІТ-проектами</p> <p>3.1 Життєвий цикл продукту</p> <p>3.2 Методологія проектного менеджменту</p> <p>3.3 Моделювання бізнес процесів</p> <p>3.4 Групова динаміка та соціальні комунікації</p>

Рекомендована література

1. Джонс М.Т. Программирование искусственного интеллекта в приложениях / М.Т. Джонс; пер. с англ. А.И.Осипов. – М.: ДМК Пресс, 2006. – 312 с.
2. Зенкин А.А. Когнитивная компьютерная графика / А.А. Зенкин; Под ред. Д.А. Поспелова. – М.: Наука, 1991.
3. Мазур И.И. Управление проектами: учеб. пособ. / И.И. Мазур, В.Д. Шапиро, Н.Г. Ольдерогге; Под общ. ред. И.И. Мазура. – 2-е изд. – М.: Омега-Л, 2004. – 405 с.
4. Кобилянський Л.С. Управління проектами: навч. посіб. / Л.С. Кобилянський. – К.: МАУП, 2002. – 200 с.

Зміст розділу	Компетентності
1.1 Підприємство як економічний об'єкт 1.2 Фінансові методи управління підприємством 1.3 Методи та інструменти управління проектами 1.4 Творчість у менеджменті	1.1 Розуміння сутності підприємства та його функцій 1.2 Аналіз фінансових показників підприємства 1.3 Застосування методів управління проектами 1.4 Розробка творчих рішень у менеджменті
2.1 Інформаційні системи та мережі 2.2 Організація структури підприємства 2.3 Форми організації підприємства 2.4 Ефективність системи	2.1 Аналіз інформаційних систем та мереж 2.2 Організація структури підприємства 2.3 Форми організації підприємства 2.4 Ефективність системи
3.1 Життєвий цикл проекту 3.2 Методи управління проектами 3.3 Мотивація в управлінні проектами 3.4 Роль керівника в управлінні проектами	3.1 Життєвий цикл проекту 3.2 Методи управління проектами 3.3 Мотивація в управлінні проектами 3.4 Роль керівника в управлінні проектами