

МАГІСТЕРСЬКА ПРОГРАМА «ТЕХНОЛОГІЇ ЕЛЕКТРОННИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВИДАНЬ»



**Керівник магістерської програми
ПУШКАР ОЛЕКСАНДР ІВАНОВИЧ**
д.е.н., к.т.н., професор
завідувач кафедри комп'ютерних систем і технологій,
Заслужений діяч науки і техніки України,
відмінник освіти України,
Європейський інженер-педагог IGIP

Автор понад 300 наукових та методичних розробок, у тому числі 20 підручників та навчальних посібників, 17 монографій. Під його керівництвом працює наукова школа, в якій успішно захистили дисертації 21 аспірант.

АКТУАЛЬНІСТЬ, МЕТА ТА ОСНОВНІ ЗАДАЧІ МАГІСТЕРСЬКОЇ ПРОГРАМИ

Додатки для мобільних пристроїв, користувальницькі інтерфейси, інтерактивні медіа, об'єкти та дані у 2- та 3-мірному просторі базуються на широкому використанні різноманітних технологій та засобів створення електронних мультимедійних видань, компетентності практичного застосування яких формуються при вивченні спеціальних дисциплін.

Метою магістерської програми є підготовка компетентнісних фахівців, що володіють сучасними технологіями створення електронних мультимедійних видань, широким міждисциплінарним кругозором для роботи у ІТ-компаніях, Web-студіях, рекламних агенціях, а також вищих навчальних закладах.

Основними задачами магістерської програми виступають:

- професійна задача – сформувані у магістранта професійні здатності в областях, що поєднують знання, вміння та навички програмування, дизайну та візуалізації, управління, інженерної педагогіки;
- освітня задача – сформувані у магістранта знання, вміння та навички, необхідні для вирішення завдань професійної діяльності, надаючи йому можливість обирати напрями розвитку і вдосконалення особистісних і професійних якостей;
- соціальна задача – сформувані у магістранта соціально відповідальну поведінку в суспільстві, розуміння і прийняття соціальних та етичних норм, вміння працювати в колективі;
- розвиваюча задача – сформувані гармонійну особистість, сприяти розвитку інтелектуальної сфери, розкриттю різнобічних творчих можливостей магістранта, формування системи цінностей, потреб, прагнень в побудові успішної кар'єри.

ПЕРЕЛІК КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ, ЩО ФОРМУЮТЬСЯ У РЕЗУЛЬТАТІ НАВЧАННЯ ЗА МАГІСТЕРСЬКОЮ ПРОГРАМОЮ

УНІВЕРСАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

1. Здатність до пошуку необхідної інформації щодо вирішення практичної проблеми.
2. Системні знання з ідентифікації і розпізнавання практичних ситуацій.
3. Здатність інтегрувати знання та навички, отримані з різних навчальних дисциплін, використовувати їх для вирішення технічних та управлінських задач.
4. Здатність до креативного мислення та творчого підходу щодо вирішення нових проблем і ситуацій.

ПРОФЕСІЙНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ

1. Знання, вміння та навички проектування додатків для мобільних пристроїв.
2. Здатність формувати повнофункціональні медіа-продукти на основі відкритих інтерактивних компонентів.

3. Здатність проектувати користувальницькі інтерфейси.
4. Знання, вміння та навички щодо формування візуального оформлення електронних видань.
5. Здатність візуалізувати дані, 3D-об'єкти.
6. Здатність управляти бізнес-процесами мультимедійних видавництв.
7. Здатність аналізувати і формувати нові способи, форми та правові аспекти вираження і пізнання людини в медіа світі.
8. Системні знання щодо організації науково-дослідну діяльність на робочому місці.
9. Здатність організувати процес навчання співробітників та/або самонавчання на робочому місці.

ОСОБЛИВОСТІ ТА КОНКУРЕТНІ ПЕРЕВАГИ МАГІСТЕРСЬКОЇ ПРОГРАМИ

Відмінними рисами магістерської програми є:

- використання новітніх світових технологій та методів навчання;
- можливість свободи вибору (вивчення) навчальних дисциплін, які обирає магістрант відповідно до свого уявлення щодо подальшого професійного, кар'єрного та особистісного росту;
- безпосередня участь в навчальному процесі провідних викладачів університету, що мають досвід роботи в міжнародних програмах та грантах, та спеціалістів-практиків;
- сприятливі умови для саморозвитку та самоосвіти магістрантів за рахунок значної питомої ваги самостійної роботи;
- діяльнісне спрямування програми, що досягається за рахунок збільшення частки лабораторних занять;
- залучення магістрантів до виконання реальних проектів.

Програма розроблена як освітній проект, спрямований на отримання нових знань та їх поглиблення щодо технології створення електронних мультимедійних видань та/або їх окремих компонентів.

Конкурентоспроможність випускників магістерської програми формується на підставі отримання наступних переваг:

- широкий перелік посад, що може обіймати випускник, тобто можливість працевлаштування на посади менеджер проекту, програміст, розробник Web-інтерфейсів, графічний дизайнер, ілюстратор, креативний директор;
- отримання універсальних та професійних компетентностей, що мають забезпечити його кар'єрний ріст, особистісний розвиток та, як наслідок, соціальний статус та добробут;
- володіння комплексними знаннями та навичками з сучасних технологій електронних мультимедійних видань, що відповідає сучасним потребам міжнародного й національного ринку праці;
- високий рівень отриманих знань та практичних навичок за рахунок використання світових новітніх технологій навчання, що формує компетентності креативності та автономності при вирішенні своїх функціональних та посадових обов'язків;
- високий рівень самоорганізації як складової ефективного управління в професійному середовищі;
- досвід роботи в науково-дослідних проектах, що зумовлює посилення навичок вирішення практичних проблем та створює передумови подальшого навчання в аспірантурі.

КАДРОВЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ МАГІСТЕРСЬКОЇ ПРОГРАМИ

Керівник програми – ПУШКАР ОЛЕКСАНДР ІВАНОВИЧ, доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри Комп'ютерних систем і технологій.

Заняття ведуть штатні викладачі кафедри Комп'ютерних систем і технологій:

д. е. н., професор ПУШКАР О. І.

к. т. н., доцент ГАВРІЛОВ В. П.

к. е. н., доцент ЄВСЄЄВ О. С.

к. т. н., доцент МОЛЧАНОВ В. П.

к. т. н., доцент ПАНДОРІН О. К.
к. е. н., доцент ПОТРАШКОВА Л. В.

СТРУКТУРА ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЇ ПРОГРАМИ ПІДГОТОВКИ МАГІСТРІВ

Галузь знань 18 «ВИРОБНИЦТВО ТА ТЕХНОЛОГІЇ» ,
спеціальність: 186 «ВИДАВНИЦТВО ТА ПОЛІГРАФІЯ»
Магістерська програма «Технології електронних мультимедійних видань»

Складові освітньо-професійної програми	Загальна кількість		Структура, %
	кредитів ЄКТС	годин	
ПРОФЕСІЙНИЙ ЦИКЛ	59	1770	65%
<i>БАЗОВІ НАВЧАЛЬНІ ДИСЦИПЛІНИ</i>	9	270	10%
<i>ВАРІАТИВНІ НАВЧАЛЬНІ ДИСЦИПЛІНИ</i>	50	1500	56%
ЦИКЛ ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ Комплексний тренінг, Науково-дослідна практика, міждисциплінарний курсовий проект	16	480	18%
ДЕРЖАВНА АТЕСТАЦІЯ Дипломна робота	15	450	17%
ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ :	90	2700	100%
<i>в тому числі: варіативна складова</i>	50	1500	56%

Освітньо-професійна програма включає такі дисципліни як мультимедійний дизайн та візуалізація даних, проектування додатків до мобільних пристроїв, мультимедійне видавництво, створення інтерактивних медіа, 3-D графіка, інженерна педагогіка, та навчання на робочому місці, ряд дисциплін (маг-майнори) які студент вибирає самостійно із університетського пулу.