

ИТ – Университет



гос. диплом
об окончании



трудоустройство
во время обучения



интеграция в ИТ и
максимум практики



обновленная
программа 2025



никаких скучных
дисциплин
и монотонных
занятий

Прикладная информатика

Дизайн

Высшее образование

- Бакалавриат

Готовим основателей
и управленцев ИТ-компаний!

Срок обучения:

- 4 года

Диплом о высшем образовании
государственного образца

Учись по ускоренному обучению, получи диплом
бакалавра за 2,5 года

*доступно на базе диплома СПО или ВО

Системы искусственного интеллекта

- Что такое искусственный интеллект в дизайне
- Какие виды искусственного интеллекта существуют
- Создание компонентов дизайн системы

История и теория дизайна

- История развития мирового дизайна
- Становление дизайна
- Концепции в дизайне
- Принципы и этапы разработки в дизайне

История культуры и искусства

- История искусства с древнейших времен до современности
- Виды и функции искусства

“ СОВРЕМЕННЫЙ КАМПУС ”

UX/UI Дизайн

- Интерактивный дизайн
- Информационная архитектура
- Визуальный дизайн
- Юзабилити

Виртуальная и дополненная реальность VR/AR

- VR-технологии
- Создание объектов в VR пространстве
- Прорисовка дополненной реальности

Промышленный дизайн

- История промышленного дизайна
- Принципы промышленного дизайна
- Проектирование объектов промышленного дизайна
- Дизайн робототехники

Game дизайн

- Создание формы и содержания игрового процесса разрабатываемой игры
- Создание персонажей
- Создание среды компьютерной игры

CGI и визуальные эффекты

- 3D-анимация
- Визуальные эффекты
- Арт-дирекшн

Рисунок и проектная графика

- Рисунок геометрических тел
- Основы перспективы
- Основы цветоведения
- Виды графики, проектирование

3D-моделирование

- Моделирование объектов и интерьера
- Материалы и текстурирование
- Моделирование сложных объектов
- Технические аспекты дизайна интерьера
- Стилистика интерьера

Анимация и иллюстрация

- Работа с многослойными композициями
- Анимация свойств слоя
- Рисование на слоях
- Трехмерные слои
- Текстовые слои
- Создание иллюстраций, векторная графика

Стратегический менеджмент и ТОП-менеджмент в ИТ

- Этапы разработки стратегии предприятия ИТ-бизнеса
- Анализ внешней среды: факторы прямого и косвенного воздействия
- Исследования рынка в ИТ
- Управление командой и проектами

“ ОБОРУДОВАННЫЕ АУДИТОРИИ ”



Программирование на языке Python

- Введение в Python
- Операторы ветвлений
- Циклы
- Строки, списки

Разработка мобильных приложений

- Основные платформы и языки разработки мобильных приложений
- Создание и тестирование модулей для мобильных приложений

Программирование на языке C++

- Основы программирования C++
- Переменные и типы данных
- Логические операторы и операторы ветвлений
- Циклы, использование отладчика
- Массивы: одномерные и многомерные
- Функции, указатели, строки
- Многомерные динамические массивы, структуры
- Препроцессор в приложениях
- Использование файловой системы

Объектно-ориентированное программирование с использованием языка C++

- Указатель this и конструктор копирования.
- Константные методы, explicit конструктора
- Шаблоны классов, класс string
- Динамические структуры данных
- Агрегация, композиция и наследование
- Виртуальные методы
- Преобразования типов в C++
- Работа с потоками в языке C++
- Умные указатели, работа со стандартной библиотекой C++, лямбда-функции

Разработка веб-страниц на языке разметки HTML5 с использованием каскадных таблиц стилей CSS3

- Структура HTML. Форматирование текста при помощи HTML
- Форматирование при помощи CSS
- Графика в web-дизайне. Оптимизация графики
- Позиционирование. Верстка web-страниц блоками
- Формы. Фреймы
- Первичная оптимизация сайта. Размещение сайта в сети Internet
- Создание страниц посредством HTML5 и CSS3

НАСЫЩЕННАЯ СТУДЕНЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ

Платформа Microsoft .NET и язык программирования C#

- Массивы и строки
- Пространства имен
- Интерфейсы
- Структуры, перечисления
- Делегаты, события, записи
- Введение в LINQ

Управление программными проектами

- Введение в управление программными проектами
- Детальной об управлении проектом
- Работа с требованиями
- Подробнее о Scrum

Программирование мобильных приложений под платформу Android

- Структура android-проекта. Пользовательский интерфейс приложения
- Расширенные приемы работы с виджетами
- Меню, управляющая и оповещающая информация, диалоги
- Фрагменты
- Изображения, графика, анимация
- Сервисы
- Использование баз данных в Android-приложениях
- Сетевые возможности, доступ к веб-сервисам

UX/UI Дизайн

- Интерактивный дизайн
- Информационная архитектура
- Визуальный дизайн
- Юзабилити

ЭКСПУРСИИ И СТАЖИРОВКИ В ИТ КОМПАНИИ И ДИЗАЙН СТУДИИ





17

лет на рынке



4,8

рейтинг
на Я. Картах



380

филиалов в России



2 800

преподавателей



120 000+

студентов



24 000+

ОТЗЫВОВ



Также доступно
онлайн-обучение

*данные действительны
на январь 2025 года