Тематика курсовых проектов (3 курс)

по кафедре ВМ и программирования на 2022/2023 учебный год (1семестр)

Специальность «Прикладная математика (научно-педагогическая деятельность)»

Утверждена на заседании кафедры «30» августа 2022г.

|  |  |
| --- | --- |
| № | Тема курсового проекта |
| 1 | Разработка интерфейса игрового приложения «FALLEN HERO» с использованием Unity. |
| 2 | Разработка интерфейса web-сайта «Онлайн-курсы» с использованием HTML, CSS, JS. |
| 3 | Движение планет в системах дифференциальных уравнений. |
| 4 | Разработка информационного сайта о развитии и истории футбольной команды «FC BARCELONA» с использованием HTML5, CSS3 и языка программирования JavaScript. |
| 5 | Разработка модели информационного сайта «Оздоровительный комплекс» о физических упражнениях, их дополнениях и альтернативах. |
| 6 | Разработка дизайна веб-сайта с ассортиментом ювелирных изделий и аксессуаров магазина «Flamingo» с использованием HTML5, CSS3 и сервиса Figma для создания интерфейса. |
| 7 | Математическое моделирование задачи о действии сосредоточенной силы на упругое полупространство из композита. |
| 8 | Математическое моделирование задачи о действии сосредоточенной силы на анизотропную полуплоскость. |
| 9 | Математическое моделирование задачи о контактном взаимодействии цилиндров из функционально- градиентных материалов. |
| 10 | Математическое моделирование расчета колебаний и определения собственных частот трубопровода из композита. |
| 11 | Разработка информационного сайта о развитии машиностроения марки BMW с использованием HTML5, CSS3 и языка программирования JavaScript. |
| 12 | Разработка дизайна и базы данных автоматизированной системы рекламного агентства. |
| 13 | Разработка дизайна и базы данных автоматизированной информационной системы салона красоты. |
| 14 | Построение аппроксимаций с использованием треугольных конечных элементов первого порядка для двумерных задач теории упругости. |

Заведующий кафедрой

вычислительной математики

и программирования Д.С.Кузьменков

Тематика курсовых проектов (3 курс)

по кафедре ВМ и программирования на 2022/2023 учебный год (2семестр)

Специальность «Прикладная математика (научно-педагогическая деятельность)»

Утверждена на заседании кафедры «30» августа 2022г.

|  |  |
| --- | --- |
| № | Тема курсового проекта |
| 1 | Разработка веб-сайта с ассортиментом ювелирных изделий и аксессуаров магазина «Flamingo» с использованием HTML, CSS3 и JAVASCRIPT. |
| 2 | Реализация приложения о движении планет в системе Wolfram Mathematica 12.0. |
| 3 | Разработка авторизации web-сайта «онлайн-курсы» с использованием HTML, CSS, JS. |
| 4 | Разработка уровней и сюжета компьютерной игры «Fallen Hero» с использованием Unity. |
| 5 | Разработка адаптивного информационного сайта о развитии и истории футбольной команды «FC Barcelona» с использованием HTML, CSS3 и языка программирования JAVASCRIPT. |
| 6 | Реализация сайта «Оздоровительный комплекс» с использованием HTML5, CSS3 и языка программирования JAVASCRIPT. |
| 7 | Реализация задачи математического моделирования задачи о контактном взаимодействии цилиндров из функционально-градиентных материалов.  |
| 8 | Реализация расчета задачи о математическом моделировании действии сосредоточенной силы на анизотропную полуплоскость.  |
| 9 | Реализация задачи математического моделирования о действии сосредоточенной силы на упругое полупространство из композита.  |
| 10 | Разработка адаптивного информационного сайта о развитии машиностроения марки BMW с использованием HTML, CSS3 и языка программирования JAVASCRIPT. |
| 11 | Реализация задачи математического моделирования расчета колебаний и определения собственных частот трубопровода из композита. |
| 12 | Разработка пользовательского интерфейса автоматизированной информационной системы рекламного агентства с использованием языка программирования С#. |
| 13 | Разработка пользовательского интерфейса автоматизированной информационной системы салона красоты с использованием языка программирования С#.  |
| 14 | Построение аппроксимаций с использованием треугольных конечных элементов первого порядка для двумерных задач теории упругости. |

Заведующий кафедрой

вычислительной математики

и программирования Д.С.Кузьменков

Тематика курсовых проектов (3 курс)

по кафедре ВМ и программирования на 2022/2023 учебный год (1 семестр)

Специальность «Информатика и технологии программирования»

Утверждена на заседании кафедры «30» августа 2022г.

|  |  |
| --- | --- |
| № | Тема курсового проекта |
| 1 | Разработка BACKEND-части веб-приложения «MEETUP-API» c использованием NODE.JS и EXPRESS. |
| 2 | Разработка API чат-бота для получения информации о криптовалюте. |
| 3 | Разработка дизайна веб-сайта «Календарь встреч» с использованием HTML5, CSS3, React. |
| 4 | Проектирование архитектуры и интерфейса приложения «Dental App». |
| 5 | Проектирование архитектуры и интерфейса мобильного приложения по поиску подходящих рецептов «InSearchOfFood» |
| 6 | Разработка приложения для проверки скорости и точности печати текста «Typing Speed Test» на языке PYTHON. |
| 7 | Разработка приложения для парсинга и анализа данных о телефонах с использованием языка программирования PYTHON. |
| 8 | Разработка умного ассистента «Sofia» на языке Python. |
| 9 | Разработка дизайна web-сайта для магазина стройматериалов. |
| 10 | Разработка front-end части web-приложения для магазина игр с помощью фреймворка React. |
| 11 | Разработка сюжета и механики игры «Escape from Skorina» на платформе Unity. |
| 12 | Разработка пользовательской части веб-приложения «Туристическое агентство» с использованием ASP.NET Core. |
| 13 | Разработка 2D игры с использованием среды разработки Unity. |
| 14 | Разработка клиентской части web-приложения «Учет тренировок» с использованием ReactJS |

Заведующий кафедрой

вычислительной математики

и программирования Д.С.Кузьменков

Тематика курсовых проектов (3 курс)

по кафедре ВМ и программирования на 2022/2023 учебный год (2 семестр)

Специальность «Информатика и технологии программирования»

Утверждена на заседании кафедры «30» августа 2022г.

|  |  |
| --- | --- |
| № | Тема курсового проекта |
| 1 | Разработка web-сайта «Календарь встреч» с использованием HTML5, CSS3, React. |
| 2 | Разработка FRONTEND-части веб-приложения «MEETUP-API» c использованием React. |
| 3 | Разработка чат-бота для получения информации о криптовалюте. |
| 4 | Программная реализация мобильного приложения по поиску подходящих рецептов «InSearchOfFood». |
| 5 | Программная реализация приложения «Dental App». |
| 6 | Программная реализация приложения для проверки скорости и точности печати текста «Typing Speed Test» на языке PYTHON. |
| 7 | Создание телеграмм-бота для выбора телефона с использованием языка программирования PYTHON. |
| 8 | Реализация умного ассистента «Sofia» на языке Python. |
| 9 | Реализация игры «Escape from Skorina» на платформе Unity. |
| 10 | Разработка административной части веб-приложения «Туристическое агентство» с использованием ASP.NET Core. |
| 11 | Разработка back-end части web-сайта для магазина стройматериалов. |
| 12 | Разработка кабинета пользователя web-приложения для магазина игр с помощью фреймворка React. |
| 13 | Реализация 2D игры с использованием среды разработки Unity. |
| 14 | Разработка серверной части web-приложения «Учет тренировок» с использованием React и Redux. |

Заведующий кафедрой

вычислительной математики

и программирования Д.С.Кузьменков

Тематика курсовых проектов (3 курс)

по кафедре ВМ и программирования на 2022/2023 учебный год (1 семестр)

Специальность «Программное обеспечение информационных технологий»

Утверждена на заседании кафедры «30» августа 2022г.

|  |  |
| --- | --- |
| № | Тема курсового проекта |
| 1 | Разработка информационного telegram-бота о музыке с использованием Java. |
| 2 | Разработка frontend части web-хостинга для прослушивания музыки с использованием React.js и Redux. |
| 3 | Разработка онлайн-конвертера валют с использованием HTML 5, CSS 3, JavaScript, Python. |
| 4 | Разработка чат-бота для отправки заказов в мессенджере «Телеграм». |
| 5 | Разработка и текстурирование 3D-модели в программах Blender и Substance Painter. |
| 6 | Разработка web-приложения «Прокат авто» с использованием, JavaScript, React.js. |
| 7 | Разработка игрового приложения «Deadly Boating» с использованием Unity. |
| 8 | Разработка мессенджера «vMessage» с использованием React Native. |
| 9 | Разработка информационного сайта «Заповедные места Беларуси». |
| 10 | Разработка и программная реализация фулл стэк приложения Education System. |
| 11 | Разработка и программная реализация игрового онлайн приложения «Морской бой». |
| 12 | Разработка мобильного приложения «Your tastes» на .Net MAUI. |
| 13 | Разработка веб-сервиса «Умный дом» с использованием ASP.NET Core. |
| 14 | Разработка веб-сайта «Мир путешествий». |
| 15 | Разработка приложения для поиска фильмов, сериалов, игр с использованием CSS, TypeScript, ReactJS, Redux Toolkit. |
| 16 | Разработка web-приложения «Интерактивная доска». |
| 17 | Разработка приложения «Визуальный растровый редактор» с использованием React.js. |
| 18 | Разработка web-приложения «Todo list» с использованием React.js. |
| 19 | Разработка приложения «Тур героев с использованием» HTML, CSS, TypeScript, Angular |

Заведующий кафедрой

вычислительной математики

и программирования Д.С.Кузьменков

Тематика курсовых проектов (4 курс)

по кафедре ВМ и программирования на 2022/2023 учебный год (1 семестр)

Специальность «Прикладная математика (научно-педагогическая деятельность)»

Утверждена на заседании кафедры «30» августа 2022г.

|  |  |
| --- | --- |
| № | Тема курсового проекта |
| 1 | Разработка информационного сайта модельного агентства с использованием HTML, CSS и JAVASCRIPT. |
| 2 | Разработка интерфейса сайта по подготовке к сдаче экзамена по вождению с использованием HTML, CSS и JAVASCRIPT. |
| 3 | Разработка информационного сайта для автосалона с использованием HTML, CSS и JAVASCRIPT. |
| 4 | Разработка модуля «Книги» автоматизированной информационной системы библиотеки с использованием языка программирования С#. |
| 5 | Разработка телеграмм-бота для создания БД заказов фирмы.  |
| 6 | Разработка рекламно-информационного сайта музыкальной группы «ITZY». |
| 7 | Разработка игрового приложения «Танки» на одном экране для двух пользователей. |
| 8 | Разработка автоматизированной системы по формированию приложений к диплому студентов факультета М и ТП. |
| 9 | Разработка frontend части web-сайта для прослушивания музыки. |
| 10 | Разработка дизайна web-сайта для работы автосервиса.  |
| 11 | Разработка дизайна android-приложения для работы с ресторанами. |
| 12 | Разработка дизайна и структуры автоматизированной информационной системы сервисного центра по ремонту техники с использованием языка программирования С#. |
| 13 | Разработка информационного сайта для «Davinci School» с использованием HTML, CSS и PНР. |
| 14 | Разработка модуля по решению задач чат-бота «Mathematical helper» с использованием JS и API Discord. |
| 15 | Разработка пользовательского интерфейса программы «Меню» для учреждений общественного питания с использованием Java. |
| 16 | Разработка функциональной части web-сайта «Автосалон» с использованием CSS, HTML.  |
| 17 | Интернет-магазин, как средство оптимизации торговли |
| 18 | Разработка структуры и дизайна сайта кафе быстрого питания «Узбечка» |
| 19 | Разработка пользовательского интерфейса интернет-магазина электроники |
| 20 | Разработка базы данных для приложения «Обучение музыки». |
| 21 | Разработка прикладного модуля обработки данных расхода топлива с представлением данных в формате json. |
| 22 | Разработка структуры и дизайна сайта «Достопримечательности Туркменистана» |

Заведующий кафедрой

вычислительной математики

и программирования Д.С.Кузьменков