

Бакалавриат 1 курс, 2 курс

примерная структура программы		подходят для конкурса по внедрению	другие дисциплины (пример конкретной программы)					
БЛОКИ	1 курс				2 курс			
	1 модуль	2 модуль	3 модуль	4 модуль	1 модуль	2 модуль	3 модуль	4 модуль
МАТЕМАТИКА	Математический анализ				Теория вероятностей и математическая статистика		Эконометрика	
	Линейная алгебра		Дискретная математика					
COMPUTER SCIENCE	Введение в программирование (на Java)				Разработка веб-приложений (JS)		Разработка на бизнес-ориентированных языках программирования и Low-Code системы	
	Алгоритмы и структуры данных							
		Архитектура компьютеров и операционных систем		Компьютерные сети	Методологии разработки ПО	Паттерны проектирования	Процессы DevOps	Промышленная разработка ПО
COMPUTER INFORMATION SYSTEMS			ИТ-инфраструктура предприятия	Корпоративные информационные системы	Анализ и управление требованиями		Архитектура предприятия	
ПРАКТИКА И ПРОЕКТЫ			Командный проект в рамках курса "Введение в программирование (на Java)"		Индивидуальный проект по разработке веб-приложения		Командное решение бизнес-кейса на проектирование прикладного ПО + моделирование организации	

Бакалавриат 3 курс, 4 курс

примерная структура программы		подходят для конкурса по внедрению	другие дисциплины (пример конкретной программы)					
БЛОКИ	3 курс				4 курс			
	1 модуль	2 модуль	3 модуль	4 модуль	1 модуль	2 модуль	3 модуль	4 модуль
МАТЕМАТИКА	<i>Количественные методы принятия решений</i>							
COMPUTER SCIENCE	Разработка мобильных бизнес-приложений на платформе 1С:Предприятие	Тестирование бизнес-приложений	<i>Теория надежности и качества ПО</i>	<i>Информационная безопасность</i>				
	<i>Построение облачных и распределенных систем</i>	<i>UX & UI дизайн</i>	<i>Современные технологии машинного обучения и ИИ</i>	<i>Big Data и ETL-системы</i>				
COMPUTER INFORMATION SYSTEMS	Проектирование информационных систем		<i>Управление IT-проектами</i>		Стандарты и технологии управления проектами внедрений сложных бизнес-систем		Цифровые экосистемы взаимодействия организаций	
	Планирование и организация производственных процессов (MES)	Управление материальными потоками (MRP, SCM)	Цифровое управление человеческими ресурсами (HRM)	Основы управленческого и регламентированного учета	Автоматизация сквозных процессов производственного предприятия (Postmodern ERP)	Стратегическое финансовое планирование и бюджетирование	Международные стандарты финансовой отчетности	
ПРАКТИКА И ПРОЕКТЫ	Командный проект по разработке бизнес-приложения		<i>Индивидуальная практика управления проектами (руководство командным проектом 1-курсников)</i>					Преддипломная практика в ИТ-индустрии
				Производственная практика в ИТ-индустрии (лето между 3 и 4 курсами)				Подготовка и защита ВКР

Магистратура

	подходят для конкурса по внедрению		другие дисциплины (пример конкретной программы)					
примерная структура программы	1 год				2 год			
	1 семестр		2 семестр		3 семестр		4 семестр	
	Дисциплина	ЗЕТ	Дисциплина	ЗЕТ	Дисциплина	ЗЕТ	Дисциплина	ЗЕТ
COMPUTER SCIENCE	Разработка на бизнес-ориентированных языках программирования и Low-Code системы	4	Разработка мобильных, веб и облачных бизнес-приложений на платформе 1С:Предприятие	4				
	Анализ и управление требованиями	3	Обеспечение качества бизнес-приложений	3				
	Процессы DevOps	3	Архитектура ПО	3				
Автоматизация и цифровизация бизнеса	Методология и инструментальные методы моделирования бизнес-процессов	3	Архитектура и ИТ-инфраструктура предприятия	3	Стандарты и технологии управления проектами внедрения сложных бизнес-систем	3	Цифровые экосистемы взаимодействия организаций	3
	Информационные технологии для повышения эффективности бизнеса в экосистеме "1С"	3	Планирование и организация производственных процессов	3	Стратегическое финансовое планирование и бюджетирование	3	Подготовка и автоматизация отчетности по МСФО	3
	Управление продажами и взаимоотношениями с клиентами	3	Управление материальными потоками	3	Цифровое управление человеческими ресурсами	3		
					Управленческий и регламентированный учет	3		
					Автоматизация сквозных процессов производственного предприятия	3		