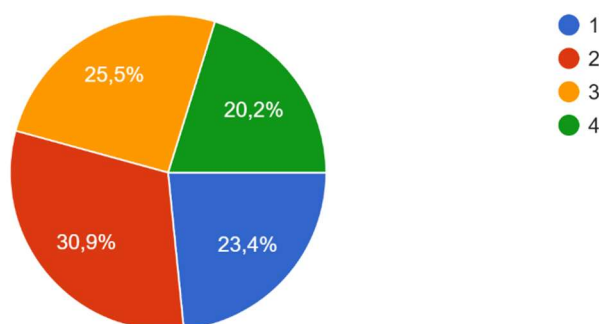


РЕЗУЛЬТАТИ
анкетування здобувачів вищої освіти
щодо професійного розвитку та вибіркового дисциплін
спеціальності «Комп'ютерні науки»
(освітньо-професійна програма «Комп'ютерні науки»)
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Опитування здобувачів вищої освіти здійснювалось через google-форму для онлайн-опитування, в якому взяли участь 94 осіб, що становить 66,2 % від всієї чисельності здобувачів.

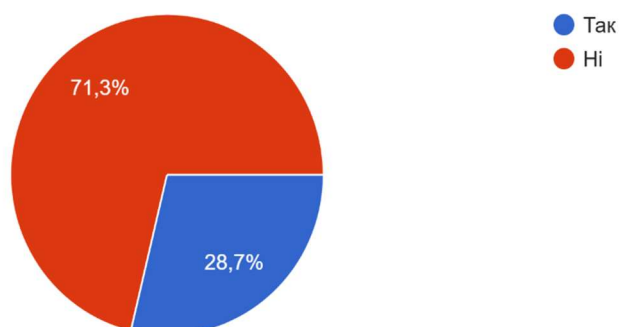
На питання «Курс навчання» від респондентів було отримано такі результати: 1 курс – 23,4 % (22 особи); 2 курс – 30,9 % (29 осіб); 3 курс – 25,5 % (24 особи); 4 курс – 20,2 % (19 осіб). Загалом розподіл респондентів за курсами є досить рівномірним, що забезпечує репрезентативність отриманих даних та дозволяє врахувати думку здобувачів різних років навчання щодо питань професійного розвитку та вибіркового дисциплін.

94 відповіді



На питання «Чи маєте досвід роботи в ІТ?» здобувачі вищої освіти відповіли наступним чином: «Ні» – 71,3 % (67 осіб); «Так» – 28,7 % (27 осіб).

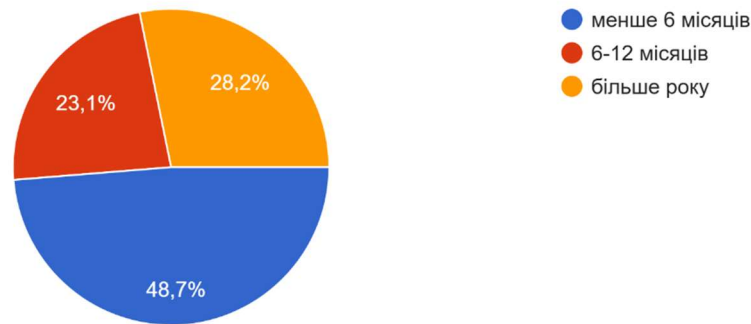
94 відповіді



Серед тих, хто має досвід, переважають короткострокові періоди (менше 6 місяців або 6–12 місяців), тоді як досвід більше року мають лише окремі

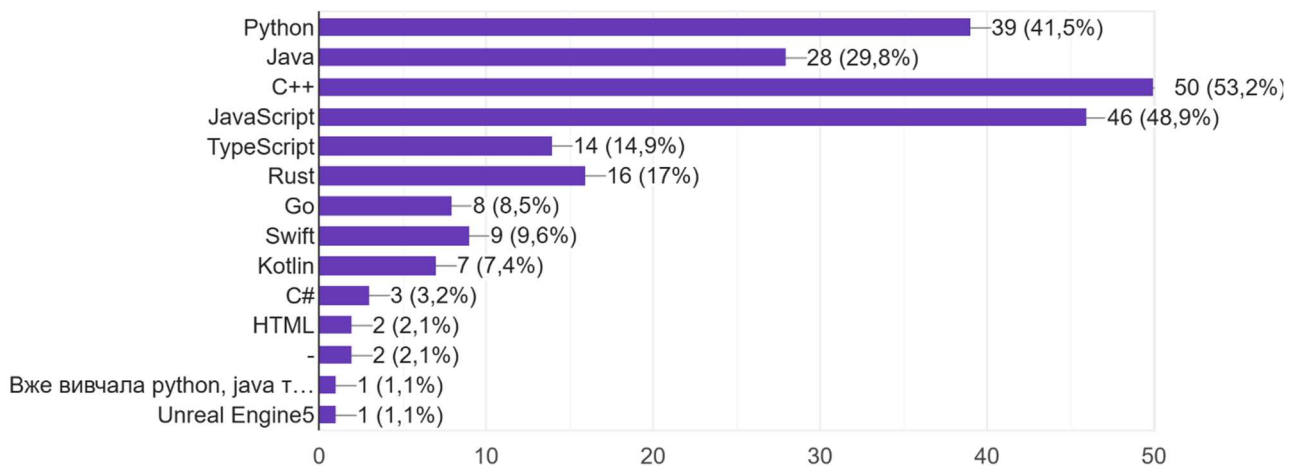
респонденти, що свідчить про переважно початковий рівень практичного досвіду у більшості опитаних.

39 відповідей



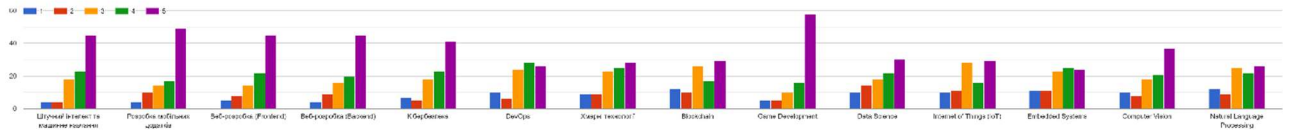
1. На питання «Які мови програмування ви б хотіли вивчити додатково?» (можна обрати декілька) здобувачі вищої освіти найчастіше вказували C++, JavaScript, Python, Java та Rust. Це відображає інтерес до як класичних системних мов, так і сучасних мов, що широко застосовуються у веб-, мобільній та гейм-розробці.

94 відповіді



2. На питання «Оцініть ваш інтерес до наступних технологічних напрямків за шкалою, де 1 - зовсім не цікавить, 5 - дуже цікавить» здобувачі вищої освіти надали такі відповіді: найвищий середній бал отримав напрямок «Штучний інтелект та машинне навчання» (4,1), високий інтерес також проявлено до Game Development, кібербезпеки, веб-розробки (як frontend, так і backend) та хмарних технологій. Водночас відносно нижчий інтерес зафіксовано до Blockchain (середній бал 3,4) та DevOps (3,6), хоча ці напрямки також мають своїх прихильників. Загалом більшість напрямків отримали оцінки вище 3,5, що свідчить про широкий спектр інтересів здобувачів.

2. Оцініть ваш інтерес до наступних технологічних напрямків за шкалою, де 1 - зовсім не цікавить, 5 - дуже цікавить:



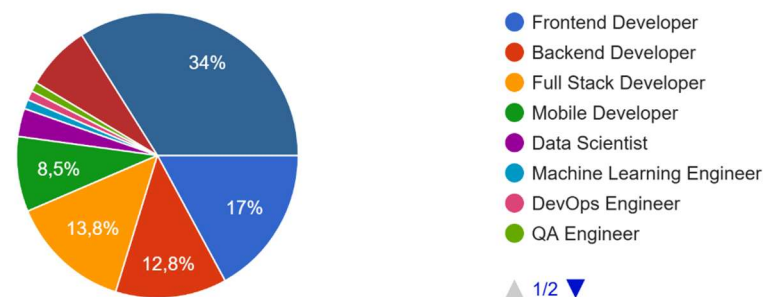
3. На питання «Який формат вивчення нових технологій вам найбільше підходить?» переважна частина опитаних віддала перевагу практичним проектам (33,0 %), теоретичним лекціям з практичними завданнями (26,6 %) та командній роботі над проектами (24,5 %). Самостійне навчання з менторською підтримкою обрали лише 13,8 % респондентів, що підкреслює високу затребуваність практичної орієнтованості та командної взаємодії в освітньому процесі.

94 відповіді



4. На питання «В якому напрямку IT-індустрії ви бачите свій професійний розвиток?» здобувачі вищої освіти найчастіше вказували Game Developer (34,0 %), Frontend Developer (17,0 %), Full Stack Developer (13,8 %), Backend Developer (12,8 %), Mobile Developer (8,5 %) та Security Engineer (7,4 %). Інші напрямки (Data Scientist, DevOps Engineer тощо) обрали поодинокі респонденти, що свідчить про виражену орієнтацію значної частини студентів на геймдев та веб/фулстек-розробку.

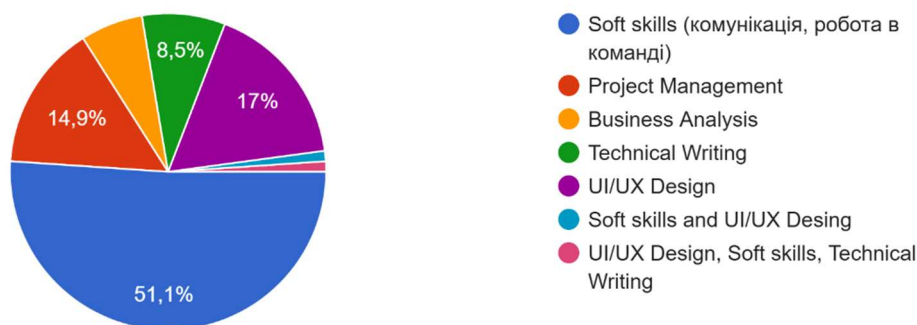
94 відповіді



5. На відкрите питання «Які конкретні технології/фреймворки ви хотіли б вивчити?» переважна більшість відповідей містила назви сучасних інструментів та фреймворків: React, Node.js, Docker, Kubernetes, Unity/Unreal Engine, Django, FastAPI, PostgreSQL, TensorFlow/PyTorch та інші. Поодинокі респонденти зазначили, що «все влаштовує» або «не знаю», однак загалом студенти демонструють чітке розуміння актуальних технологій ринку праці.

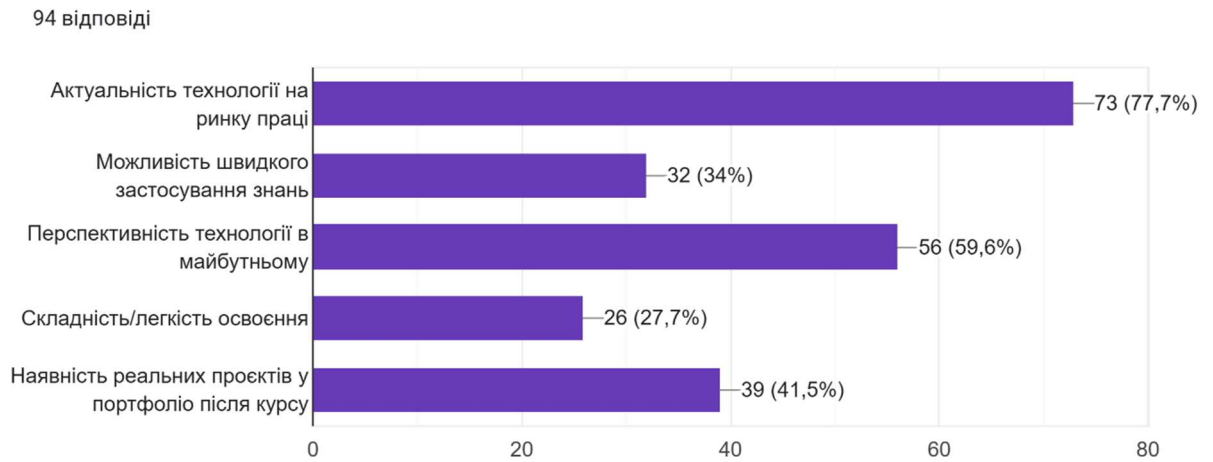
6. На питання «Які додаткові професійні навички ви вважаєте важливими для вашого розвитку?» (можна обрати декілька) здобувачі вищої освіти найчастіше обирали Soft skills (комунікація, робота в команді), UI/UX Design, Project Management, Technical Writing та Business Analysis. Це вказує на усвідомлення важливості не лише технічних, а й надпрофесійних компетенцій для успішної кар'єри в ІТ.

94 відповіді



7. На відкрите питання «Які дисципліни ви б хотіли бачити серед вибіркових?» більшість відповідей містила пропозиції щодо поглибленого вивчення веб-розробки (React, Node.js), мобільної розробки (Flutter, Swift), геймдеву (Unity, Unreal Engine), кібербезпеки, баз даних (PostgreSQL, MongoDB), DevOps та штучного інтелекту. Частина респондентів зазначила, що наявні вибіркові дисципліни їх задовольняють, або вказала «не знаю».

8. На питання «Що для вас найважливіше при виборі вибіркової дисципліни?» (можна обрати декілька) переважна більшість опитаних (близько 78 % від загальної кількості) вказала «Актуальність технології на ринку праці», понад 59 % – «Перспективність технології в майбутньому», близько 41 % – «Наявність реальних проєктів у портфоліо після курсу». Також суттєво важливими виявилися «Можливість швидкого застосування знань» та «Складність/легкість освоєння», що підкреслює прагматичний підхід студентів до вибору дисциплін.



9. На відкрите питання «Ваші додаткові побажання щодо професійного розвитку та навчання» більшість відповідей були позитивними («все добре», «все влаштовує», «немає», «задоволений»). Серед конструктивних пропозицій найчастіше згадувалися: більше практичних проєктів та реальних кейсів, стажування в ІТ-компаніях, гостьові лекції від практиків, поглиблене вивчення сучасних інструментів, підготовка до співбесід, більше командної роботи та співпраці з індустрією.

Отже, результати опитування свідчать, що здобувачі вищої освіти спеціальності «Комп'ютерні науки» демонструють високий інтерес до сучасних технологій, особливо штучного інтелекту, геймдеву, веб- та мобільної розробки. Переважає бажання практичного навчання через проєкти, командну роботу та орієнтацію на актуальні ринкові вимоги. Основні побажання мають рекомендаційний характер і стосуються посилення практичної складової, поглиблення вивчення популярних фреймворків та інструментів, а також кращої інтеграції з реальними потребами ІТ-індустрії. Загалом студенти позитивно оцінюють можливості професійного розвитку в рамках програми, а висловлені пропозиції спрямовані на її подальше вдосконалення.

Гарант освітньої програми,
кандидат фізико-математичних наук,
доцент

Олександр ПАРХОМЕНКО