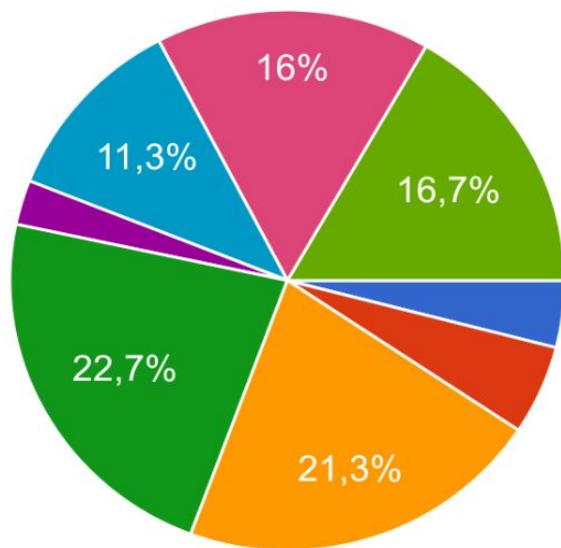




Результати анонімного опитування щодо структури і змісту освітньо-професійної програми в КФККТЕ КАІ

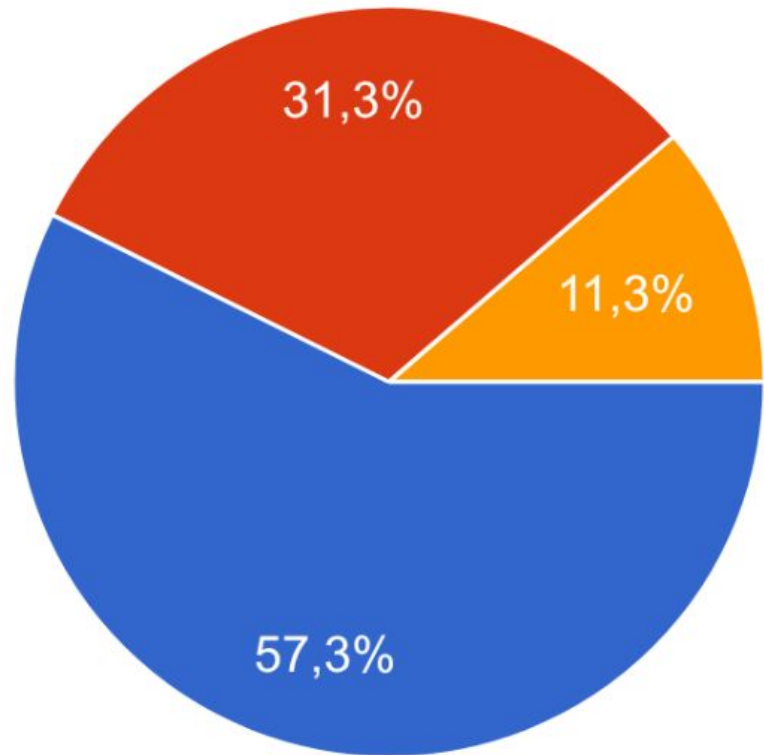
березень 2026

Частка респондентів

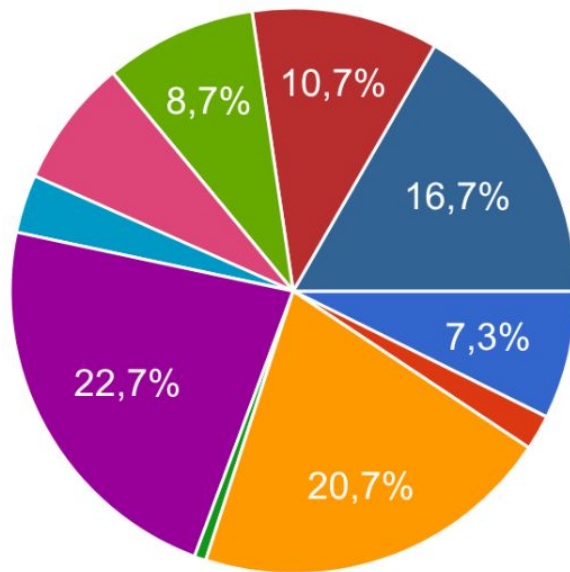


- 072 (D2) Фінанси, банківська справа, страхування та фондовий ринок
- 086 Економіка
- 121 (F2) Інженерія програмного забезпечення
- 123 (F7) Комп'ютерна інженерія
- 133 (G11) Машинобудування
- 174 (G7) Автоматизація, комп'ютерн...
- 172 (G5) Електроніка, електронні ко...
- 186 (G20) Видавництво та поліграфія

Курс навчання

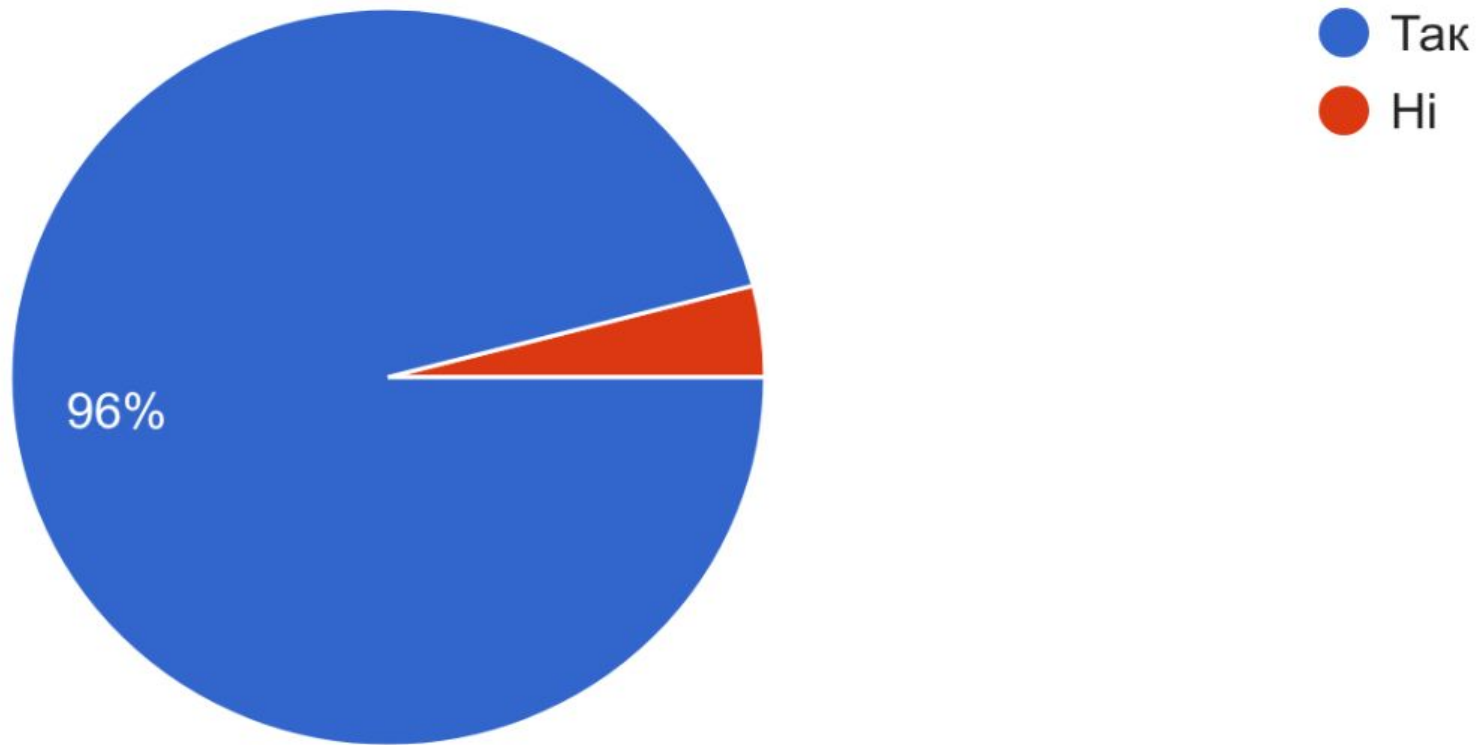


Частка ОПП, за якою навчаються студенти

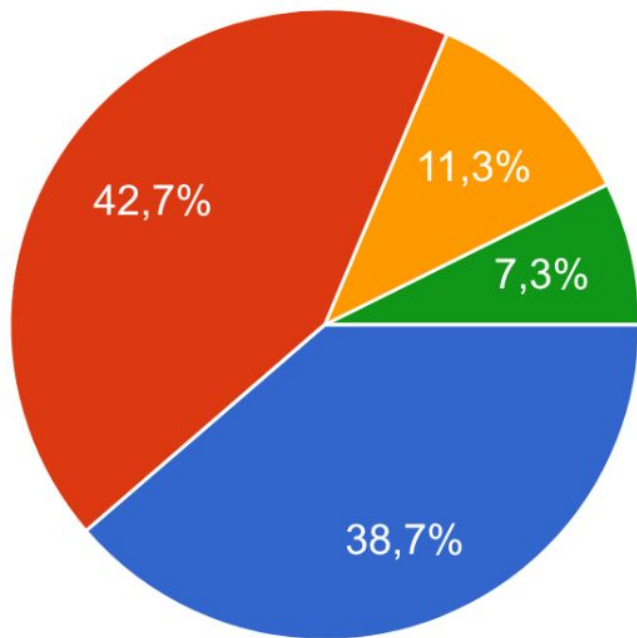


- Економіка
- Фінанси, банківська справа, страхування та страхувальні
- Інженерія програмного забезпечення
- Безпека операційних систем і програмування
- Комп'ютерна інженерія
- Технологія обробки матеріалів на виробництві
- Телекомунікації та радіотехніка
- Радіoeлектронні системи безпілотних літальних апаратів

Рівень ознайомлення з ОПП

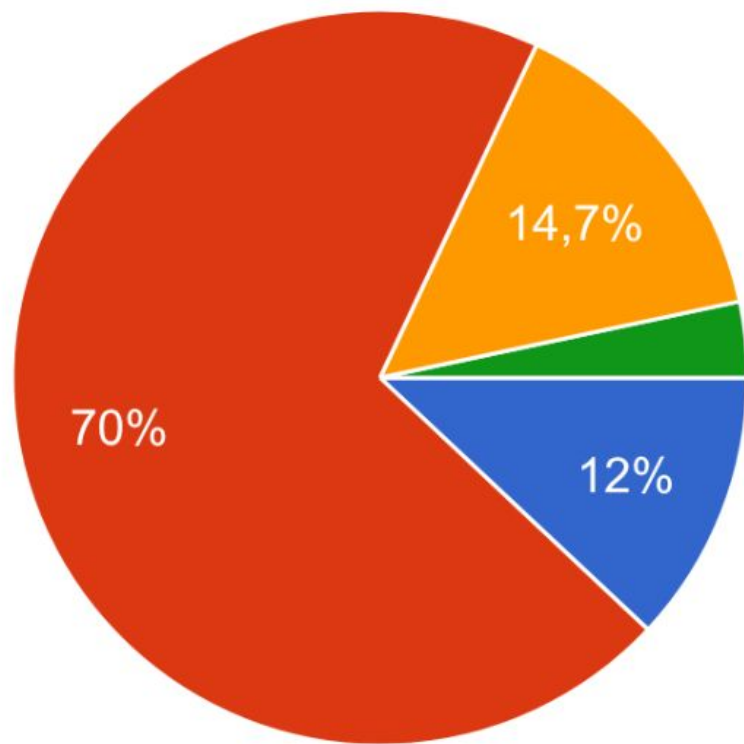


Частка актуальності освітньо-професійної програми



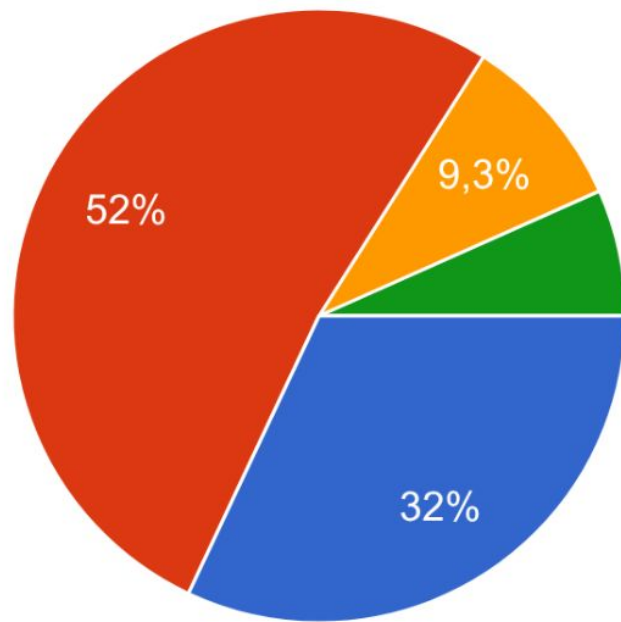
- Так
- Скоріше так, ніж ні
- Скоріше ні, ніж так
- Ні

Загальний рівень задоволеності навчання в КФККТЕ КАІ



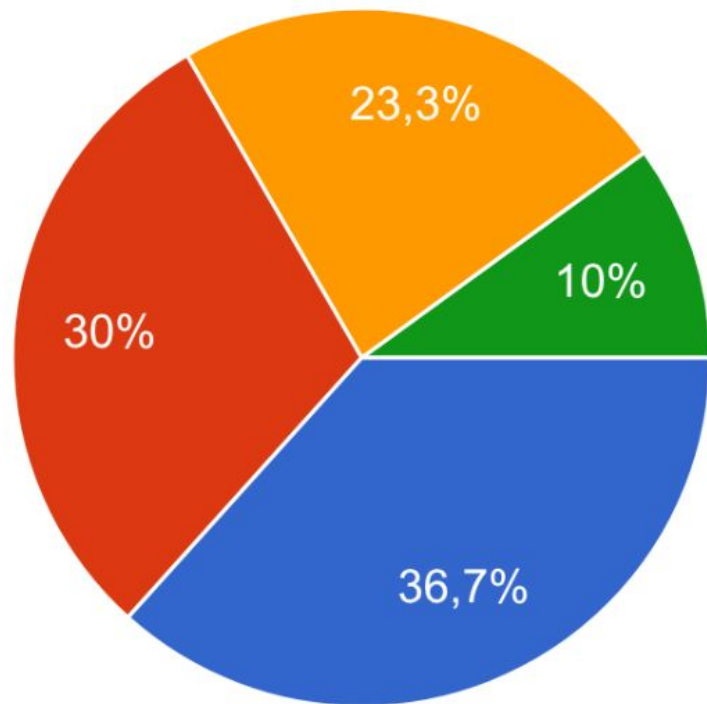
- Високий
- Достатній
- Низький
- Критичний

Рівень узгодженості та логічної послідовності навчальних дисциплін в ОПП



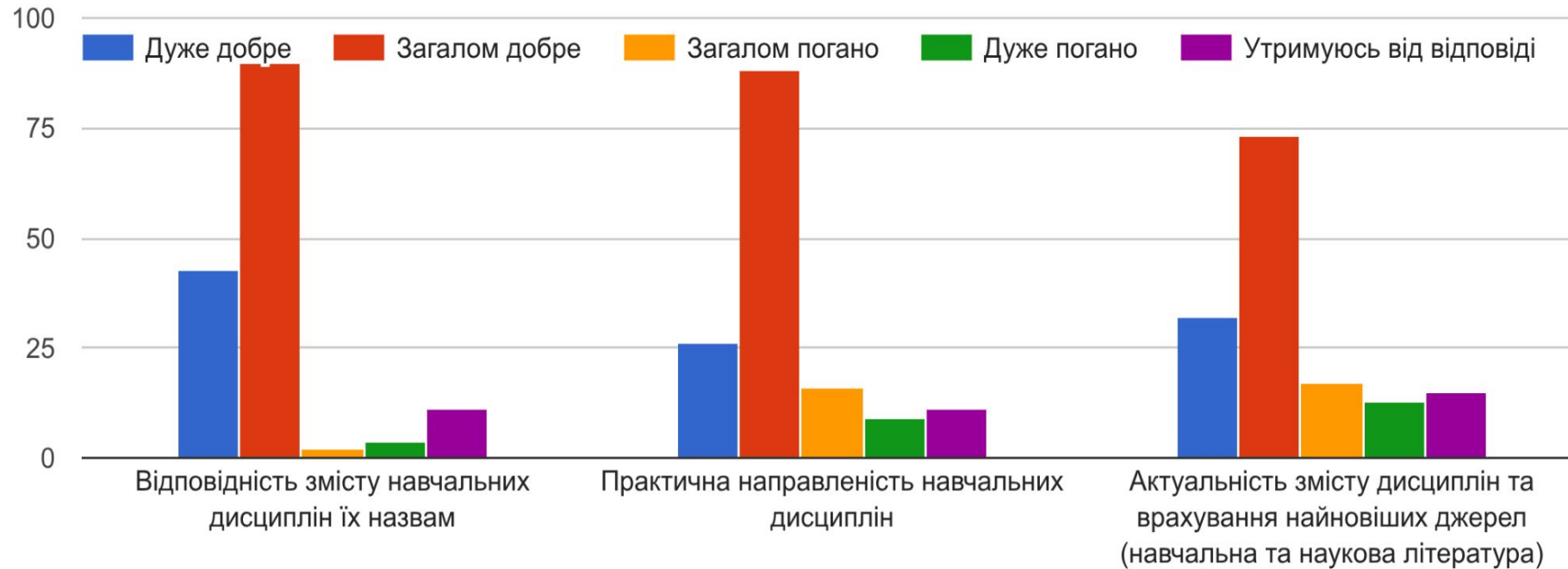
- Так
- Скоріше так, ніж ні
- Скоріше ні, ніж так
- Ні

Рівень задоволеності обсягом практичної підготовки

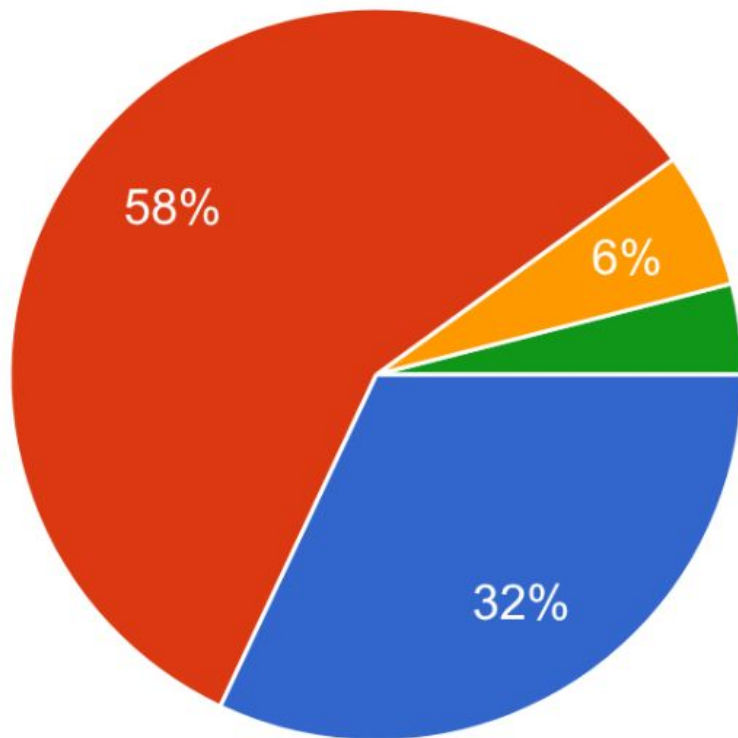


- Так
- Скоріше так, ніж ні
- Скоріше ні, ніж так
- Ні

Оцінка якості ОПП



Рівень поінформованості про особливості організації освітнього процесу у коледжі



- Дуже добре
- Загалом добре
- Загалом погано
- Дуже погано

Рекомендації навчальних дисциплін, які потрібно додати до вибору

1. Цінні папери;
2. Більше про бізнес і загалом роботу підприємств зсередини, і про інвестиції та фінанси;
3. Основи ремонту і регулювання РЕА;
4. Комп'ютерна графіка та створення 3D-контенту в Blender;
5. Управління ІТ-проектами, кібербезпека та захист інформації, програмування мікроконтролерів, операційні системи;
6. 3D Моделювання;
7. Програмне забезпечення БПЛА, FPV та керування дронами, Інженерія БПЛА;
8. Розбір найпопулярніших "Framework" особливо для Java;
9. Кібербезпека, хмарні технології, розробка вбудованих систем (embedded);
10. Операційні системи, мережеві технології CISCO;
11. Курси із сучасного дизайну, UX/UI, основ маркетингу у видавничій сфері;
12. Комп'ютерна логіка для програмування;
13. Веб дизайн, HTML, CSS, JavaScript;
14. Основи програмування контролерів Arduino;
15. Моделювання ПЗ;
16. Розробка серверної частини вебсайтів (backend).

Результати щодо додаткових знань та умінь в межах своєї спеціальності

1. Побільше практики;
2. Навчитися програмувати та розробляти програми та додатки, створення сайтів, невеликих комп'ютерних ігор;
3. Вибирати якийсь додатковий спецпредмет;
4. Керування/контроль БПЛА;
5. Будь-які методи, аби краще поглибитися в розуміння комп'ютерної логіки, логіки мов програмування;
6. Підключення теплового насоса, більше практики з роботою РЕА, практику з паяння плат;
7. Додаткові знання з сучасних мов програмування, кібербезпеки, адміністрування комп'ютерних мереж, роботи з базами даних, мікроконтролерами та вбудованими системами, а також навички розробки веб-додатків, роботи з хмарними технологіями і командної розробки програмних проєктів;
8. Командна взаємодія;
9. Вміння літати на БПЛА, керування на симуляторах польоту БПЛА, налаштування та прошивка дронів;
10. UX/UI дизайн, основи Front-end , вміння виступати на публіку, більш сучасні технології саме по java або інших мовах програмування, підготовка до співбесіди;
11. Навички користування штучним інтелектом;
12. Більше практики з роботою РЕА , практику з паяння плат;
13. Вивчення програм для креслень;
14. Навички програмування на C/C++, робота з мікроконтролерами, комп'ютерними мережами, складання та налаштування серверного обладнання і комп'ютерних систем;
15. Контейнеризація, скрипти, проєктування мереж;
16. Більш поглиблено вивчати дизайн, зокрема сучасні підходи, тренди та практичне застосування у видавничій сфері;
17. Додаткові практичні знання з вбудованих систем, комп'ютерних мереж, Linux, кібербезпеки та сучасних технологій комп'ютерної інженерії;
18. Робота з сайтами, HTTP-запросами та мережею Інтернет;
19. Основи типографії;
20. Базові знання кібербезпеки.

Побажання щодо удосконалення ОПП

1. Більше практики, більше інтерактивності;
2. Більш оперативно оновлювати навчальні програми та лабораторні роботи відповідно до сучасних вимог ринку;
3. Додати більше практичних занять, сучасних ІТ-тем і більше роботи над реальними проєктами;
4. Архітектуру та аналіз вимог до ПЗ хотілося б вивчати на 3 курсі;
5. Навички користування штучним інтелектом;
6. Вважаю, що освітню програму «Видавництво та поліграфія» варто вдосконалити, зробивши зміст лекцій і практичних занять більш сучасним та актуальним. Це допоможе студентам краще орієнтуватися в сучасних технологіях і вимогах ринку праці;
7. Або програмування з першого курсу. Або чіткий розподіл по семестрах предметів ПЗСО та професійних;
8. Вибіркові мови програмування.