

ТЕМАТИКА КВАЛІФІКАЦІЙНИХ РОБІТ
ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ СПЕЦІАЛЬНОСТІ 123 КОМП'ЮТЕРНА ІНЖЕНЕРІЯ
2024-2025 НАВЧАЛЬНИЙ РІК

1. Аналіз ефективності захисту інформаційних ресурсів в логістичних компаніях (на приклад "Нова Пошта").
2. Засоби захисту від загроз у безконтактних мережах
3. Системи інформаційної безпеки в корпоративних мережах логістичних компаній.
4. Вплив впровадження нових технологій на оптимізацію роботи складів логістичних операторів.
5. Інформаційна безпека в комп'ютерній мережі.
6. Дослідження технологій стеганографії для аудіоформатів
7. Аналіз використання бездротових технологій зв'язку в промислових підприємствах.
8. Системи моніторингу та оптимізації логістичних процесів за допомогою хмарних технологій.
9. Інструментарій для підвищення надійності та безперервності функціонування інформаційної системи
10. Програмні засоби 3D-моделювання: переваги і недоліки
11. Підвищення ефективності та надійності бездротової мережі підприємства шляхом модернізації
12. Аналіз і прогноз динаміки ринку фінансів з застосуванням нейромережових технологій.
13. Хмарні технології в організації адміністрування організації
14. Проектування системи безконтактного управління пристроями на базі контролера Arduino
15. Прогнозування фінансового ринку з використанням нейромереж
16. Машинне навчання у використанні FPV-дронів
17. Мобільний тренажер «Logic Gates»
18. Дерево RGB на базі мікроконтролера Arduino
19. Технологія PON як основа для побудови ефективної мережі доступу
20. Застосування технології PON в системах "розумний будинок"

21. Програмування додатку для статистичного аналізу якості освіти засобами C# та WPF
22. Реалізація тактичного текстового футбольного симулятора в середовищі Microsoft Excel засобами VBA
23. Проектування фізичної моделі карти повітряних тривог України на базі мікроконтролера ESP8266
24. Впровадження технології Computer to Plate в існуючу комп'ютерну мережу
25. Серверна архітектура, що витримує збої
26. DLP–агенти як засіб захисту корпоративних даних
27. Аналіз реалізації сучасних технологій для веб-розробки на прикладі розробки інтернет-магазину.
28. Дослідження сучасних протоколів безпеки, їх вплив, допомога та захист Wi-Fi мережі
29. Дослідження популярних SDS-рішень
30. Аналіз і удосконалення розрахунку статистичних аспектів футбольних матчів та програмна реалізація автоматизованого розрахунку параметра Expected Goals.
31. Нейронні мережі в моделюванні та генеруванні зображень.
32. Використання штучного інтелекту в розробці web-служб.
33. Аналіз та програмна реалізація системи уніфікованих комунікацій на основі протоколу AoIP.
34. Кабельна інфраструктура для VASnet в офісному середовищі
35. Проектування та налаштування локальної мережі для малого офісу.
36. Інтеграція штучного інтелекту в веб-застосунок для аналізу даних.
37. Розробка чат-бота для автоматизації технічної підтримки
38. Методи та засоби захисту комп'ютерних мереж від кібератак
39. Проектування віконного інтерфейсу керування генератора сигналів довільної форми.
40. Проектування іскробезпечного блоку дистанційного керування на Arduino. Я з ним вже почав взаємодіяти
41. Проектування іскробезпечного блоку дистанційного керування на Arduino

42. Проектування віконного інтерфейсу керування та відображення інформації стенду перевірки вакуумних вимикачів.
43. Проектування програми керування вібростенду на основі триосового датчика прискорення.
44. Аналіз та прогноз ринку апаратного забезпечення та його динаміки
45. Автоматична система стеження за сонцем для підвищення ефективності сонячної електростанції
46. Програмно-апаратний комплекс моніторингу якості повітря
47. Технології штучного інтелекту процесу управління радіолокаційним обладнанням
48. Дослідження можливості реалізації IoV з використанням БПЛА на основі глибинного навчання
49. Дослідження питань етичних норм в процесі розвитку штучного інтелекту
50. сайт
51. Розробка гри «Ember Tails» в жанрі 2D платформера на Unity
52. Моніторинг системних ресурсів на апаратному рівні
53. Додаток для управління особистими фінансами.
54. Розробка та реалізація моделі zero trust для корпоративної мережі
55. Розумний будинок: концепція, технології, перспективи розвитку
56. Інформаційний веб-ресурс для перегляду відеоновінок
57. Модульний комп'ютер на raspberry pi для управління розумним будинком
58. Смарт-дім: сучасні тенденції та перспективи
59. Основи тестування програмного забезпечення (software testing)
60. Дослідження технологій віртуальної та доповненої реальності.
61. Створення бази даних для управління бібліотекою з використанням SQL.
62. Дослідження інтеграції засобів шифрування даних та методів авторизації користувачів
63. Інтеграція API та оптимізація апаратно-програмної платформи мобільного застосунку для відстеження громадського транспорту

64. Пошук оптимальних маршрутів для дронів: алгоритми та програми з урахуванням характеристик і умов
65. Збірка та налаштування автоматизованого водомата з функцією дистанційного керування.
66. Розумний годинник на базі ESP-01 з функцією відображення прогнозу погоди
67. Система моніторингу курсу криптовалют BTC і ETH на базі NodeMCU ESP8266
68. Метеостанція з веб-інтерфейсом на базі ESP
69. Інтерактивна браузерна гра "Battleship" з використанням JavaScript
70. Мобільний застосунок для прогнозу погоди з використанням React Native та інтеграцією API
71. Мобільна гра «Clicker Game» для клієнтів магазину «Розетка» з використанням бібліотеки React Native
72. Веб-ресурс для аналізу та контролю особистих фінансів і витрат
73. Онлайн-платформа для автоматизованого формування бібліографічних списків згідно з державними стандартами
74. Локальний мережевий чат
75. Гра у стилі Rex Chrome Dino з використанням сучасних веб-технологій
76. Браузерна карткова гра «Dobble» на мові JavaScript
77. 2D гра жанру Action-Adventure на платформі Unity
78. Веб-ресурс для клубу активного відпочинку
79. Інтерактивна гра «Ping-Pong» з використанням JavaScript
80. 2D-екшен гра в стилі Soul Knight на платформі Unity
81. Браузерна гра аналогу Nintendo EG-26 Egg
82. Інтерактивний тренажер для вивчення іноземних слів з використанням сучасних веб-технологій
83. Онлайн конвертер шифрування та дешифрування даних методом Цезаря
84. Комп'ютерна гра “Flippy”

85. 2D гра "Bomberman" в жанрі аркада з використанням ігрового двигуна UNITY та мови програмування C#
86. Комп'ютерна гра "Squirrel"
87. Комп'ютерна гра "Ink Spill"
88. Програмна система уніфікації звітних даних для державних установ з використанням C# та DBF-баз даних
89. Чат-бот розкладу занять КФК "ДЕУ КАІ"
90. "Модуль формування електронного додатку до свідоцтва про повну загальну середню освіту
91. Інформаційна система обліку викладачів КФК "ДЕУ КАІ"
92. Автоматизація процесу матриці відповідності визначених Стандартом результатів навчання та компетентностей
93. Автоматизована побудова структурно-логічної схеми ОПП
94. Проектування демонстраційного стенду для гейміфікації навчання на основі радіоелектронних схем
95. Дослідження можливостей та особливостей побудови бездротових комп'ютерних мереж на основі технологій IEEE 802.11 у сільській місцевості
96. Структурна схема рішення для моніторингу мережі підприємства
97. Забезпечення безперервної роботи веб-додатків за допомогою хмарних технологій
98. Автоматизована система моніторингу параметрів роботи сонячної мініелектростанції
99. Аналіз системи контролю технічного стану серверного обладнання
100. Проект системи відеомоніторингу для автомобільного паркінгу
101. Автоматизація контролю температури в системі водопостачання промислового об'єкта для підвищення енергетичної та експлуатаційної ефективності
102. Система автоматичного розпізнаванні рукописного тексту з зображень для подальшого редагування
103. Аналіз захищених від радіовипромінювання комп'ютерних мереж
104. Оптимізація моніторингу безпеки в cloud-native середовищах за допомогою використання безкоштовних рішень для підвищення ефективності

105. Мануальне тестування як складова кібербезпеки: аналіз взаємозв'язку та впливу
106. Архітектура підсистеми захисту для контейнеризованої системи електронної пошти підприємства
107. Система моніторингу серцебиття з використанням платформи Arduino
108. Безпека персональних даних на підприємстві
109. Формування SIP-пакетів на основі соціальних медіа даних та їх зберігання
110. Радіозв'язок смартфона та допоміжного екрану в IoT-системі
111. Функціональні можливості електронного годинника на базі PIC16F877A
112. Застосування клієнт-серверної архітектури в мікроконтролерних системах
113. Забезпечення безпеки даних у комп'ютерних мережах за допомогою технологій віртуальних приватних мереж (VPN)
114. WEB-додаток пошуку та бронювання авіаквитків.
115. Інформаційно-довідковий Web- сайт , що надає туристичні послуги.
116. Web- сайт для інтернет – магазину з продажу товарів для дітей.
117. Web- сайт для інтернет – магазину з продажу електроніки
118. Конструювання навчально-методичного стенду для вивчення роботи семисегментного індикатора
119. Програмування процесу продажі квитків на літак Ан-28 з урахуванням його центрування
120. Програмування роботи мультифункціонального ліхтарика
121. Програмування системи контролю динаміки розгону літака на етапі зльоту
122. Синтез цифрової схеми керування інформаційним табло для змагань з важкої атлетики
123. Програмування технологічного процесу формування заданого набору коробки цукерок
124. Програмування технічної системи автоматичного визначення погодного мінімуму аеропорту за категоріями ICAO

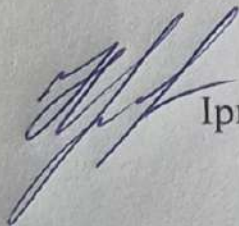
- 125. Конструювання системи заряджання павербанку від бігового колеса домашнього хом'ячка
- 126. Конструювання навчально-методичного стенду для демонстрації роботи мультиплексора
- 127. Синтез цифрових пристроїв для оптимізації роботи автономної електростанції приватного будинку
- 128. Оптимізація процесу заряджання акумуляторних батарей сонячної електростанції на основі цифрових технологій
- 129. Програмування портативних електронних ваг
- 130. Інтерактивна двовимірна ігрова система з використанням платформи Unity
- 131. Штучний інтелект у кібербезпеці: виявлення та запобігання загрозам
- 132. Інтеграція комп'ютерного зору та штучного інтелекту для автоматичного розпізнавання об'єктів дронами в задачах моніторингу
- 133. Проектування бездротової мережі Wi-Fi для громадського простору
- 134. Імітація гібридної мережі за допомогою SD-WAN
- 135. Створення безпроводної мережі з підтримкою WPA3 з конфігурацією безпеки
- 136. Розробка системи автономного керування дронами на основі глибокого навчання для уникнення перешкод у реальному часі
- 137. Аналіз продуктивності локальної мережі закладу освіти КРФК КАІ

Голова ЦК КСМ

Ірина КРАВЧУК

125. Конструювання системи заряджання павербанку від бігового колеса домашнього хом'ячка
126. Конструювання навчально-методичного стенду для демонстрації роботи мультиплексора
127. Синтез цифрових пристроїв для оптимізації роботи автономної електростанції приватного будинку
128. Оптимізація процесу заряджання акумуляторних батарей сонячної електростанції на основі цифрових технологій
129. Програмування портативних електронних ваг
130. Інтерактивна двовимірна ігрова система з використанням платформи Unity
131. Штучний інтелект у кібербезпеці: виявлення та запобігання загрозам
132. Інтеграція комп'ютерного зору та штучного інтелекту для автоматичного розпізнавання об'єктів дронами в задачах моніторингу
133. Проектування бездротової мережі Wi-Fi для громадського простору
134. Імітація гібридної мережі за допомогою SD-WAN
135. Створення безпроводної мережі з підтримкою WPA3 з конфігурацією безпеки
136. Розробка системи автономного керування дронами на основі глибокого навчання для уникнення перешкод у реальному часі
137. Аналіз продуктивності локальної мережі закладу освіти КРФК КАІ

Голова ЦК КСМ



Ірина КРАВЧУК