Темы курсовых работ для специальности:

**Управление информационными ресурсами, 2 курс, дисциплина «Экономика организации»**

* Управление производительностью труда
* Основные средства предприятия
* Управление организацией
* Организационно-правовые формы и классификация предприятия
* Ресурсосбережение на предприятии
* Материальные ресурсы организации
* Инвестиционная деятельность предприятия
* Организация оплаты труда
* Издержки производства и себестоимость продукции
* Производственные мощности предприятия
* Оборотные средства предприятия
* Амортизация основных средств. Амортизационная политика предприятия
* Бизнес-планирование
* Экономическая эффективность деятельности предприятий
* Стратегия и тактика противодействия экономическим санкциям в условиях трансформации миропорядка
* Денежно-кредитная система Республики Беларусь в контексте развития национальной экономики
* Подходы к регулированию потребительских цен и инфляции в Республике Беларусь
* Платные услуги населения Республики Беларусь
* Влияние налогообложения на национальную экономику
* Криптовалюты как элемент финансовой системы Республики Беларусь
* Инновационная политика предприятия
* Ценообразование и ценовая политика

Темы курсовых работ для специальности:

**Прикладная информатика (веб-программирование и компьютерный дизайн), 4 курс, дисциплина «Программирование интернет приложений»**

* Разработка системы заказа авиабилетов
* Разработка игры "Сапер"
* Создание 3D-модели органа человека в Blender
* Разработка 3D-моделей органов тела человека
* Разработка Web-приложения to-do list при помощи технологий React, Redux, Firebase
* Разработка веб-приложения для предоставления точных метеорологических данных с использованием библиотек React и Redux
* Создание браузерной игры на JavaScript-фреймворке BabylonJS
* Разработка мобильного приложения Телефонный справочник
* Применение пакетов прикладных программ в моделировании биологических систем
* Создание виртуального 2D-тура по достижениям факультета математики и информационных технологий с использованием технологии PointJS
* Технологии 3D-визуализации в моделировании биологических систем

Темы курсовых работ для специальности:

**Прикладная информатика (веб-программирование и компьютерный дизайн), 3 курс, дисциплина «Web-дизайн»**

* Вёрстка многостраничного сайта с использованием GULP, SCSS по методологии БЭМ
* Разработка приложения для автоматизации учёта нуждающихся в общежитии
* Разработка прототипа электронного журнала с использованием фреймворка ANGULAR
* Разработка дизайна профиля преподавателя для платформы Онлайн-университет
* Создание веб-приложения с использованием React
* Разработка CRUD REST API для работы с Hotel
* Создание приложения для организации деятельности волонтеров
* Верстка с использованием архитектуры БЭМ
* Создание РЕАКТ приложения
* Разработка Веб приложения
* Разработка дизайна сайта для IT-академии с помощью редактора FIGMA
* Создание RESTful веб-приложения
* Разработка веб-приложения на основе ASP.NET CORE
* Разработка дизайна модуля управления расписанием факультета для системы электронного университета
* Разработка концепции чата
* Разработка клининговой компании
* Создание интерфейса мобильного приложения
* Особенности создания контента учебного сайта на примере материала по трехмерной графике
* Продолжение разработки веб-сайта кафе
* Создание приложения на REACT NATIVE
* Особенности создания контента учебного сайта на примере материала по трехмерной графике
* Разработка прототипов для веб-сайта. Изучение: редактора FIGMA
* Разработка UI KIT элементов для веб-сайта. Изучение редактора FIGMA
* Разработка дизайна для веб-сайта. Изучение редактора Figma
* Разработка веб-приложения на языке программирования C# с применением технологий ENTITY FRAMEWORK CORE и ASP.NET CORE
* Создание графического оформления сайта игровой направленности
* Разработка проекта игровой тематики: сайт визитка, новостная лента, основа игрового портала
* Разработка информационного буклета с рекомендациями по компьютерным играм для детей дошкольного возраста
* Разработка API с использованием SPRING FRAMEWORK
* Разработка веб-приложения с использованием паттерна CQRS
* Создание приложения на REACT NATIVE

Темы курсовых работ для специальности:

**Прикладная информатика (программное обеспечение компьютерных систем), 4 курс, дисциплина «Методы искусственного интеллекта»**

* Разработка серверной части веб-приложения при помощи ASP.NET CORE
* Разработка дизайна обучающего веб-приложения по теории игр
* Разработка структуры обучающего контролирующего веб-приложения
* Разработка веб-сайта для аренды автомобилей
* Распознование рукописных цифр с использованием нейронной сети
* Автоматизация производственных процессов на базе платформы 1C:Предприятие 8.2
* Разработка приложения для распознавания текста
* Разработка приложения для обнаружения и взаимодействия с QR-кодом
* Создание серверной части приложения для учёта и обработки заявок на рейсы водителей-дальнобойщиков
* Проектирование и разработка приложения для управления заказами гостиничных номеров
* Разработка приложения для распознавания размеров объектов на изображении с использованием искусственного интеллекта
* Использование нейронных сетей для распознавания рукописных цифр
* Разработка нейронной сети для распознавания рукописных символов английского алфавита на языке программирования JAVA
* Возможности языка JAVA для автоматизации тестирования
* Технологии обработки больших объемов данных
* Безопасность веб-приложений на JAVA

Темы курсовых работ для специальности:

**Прикладная информатика (программное обеспечение компьютерных систем), 3 курс, дисциплина «Методы искусственного интеллекта»**

* Разработка приложения для распознавания размеров объектов на изображении с использованием искусственного интеллекта
* Использование нейронных сетей для распознавания рукописных цифр
* Разработка нейронной сети для распознавания рукописных символов английского алфавита на языке программирования JAVA
* Возможности языка JAVA для автоматизации тестирования
* Технологии обработки больших объемов данных
* Безопасность веб-приложений на JAVA
* Разработка серверной части веб-приложения при помощи ASP.NET CORE
* Разработка дизайна обучающего веб-приложения по теории игр
* Разработка структуры обучающего контролирующего веб-приложения
* Разработка веб-сайта для аренды автомобилей
* Распознование рукописных цифр с использованием нейронной сети
* Автоматизация производственных процессов на базе платформы 1C:Предприятие 8.2
* Разработка приложения для распознавания текста
* Разработка приложения для обнаружения и взаимодействия с QR-кодом
* Создание серверной части приложения для учёта и обработки заявок на рейсы водителей-дальнобойщиков
* Проектирование и разработка приложения для управления заказами гостиничных номеров

Темы курсовых работ для специальности:

**Прикладная информатика (веб-программирование и компьютерный дизайн), 2 курс, дисциплина «Основы и методологии программирования»**

* Использование возможностей языка JavaScript при разработке приложений
* Использование возможностей языка C++ при разработке простых приложений
* Использование возможностей языка GO для разработки приложений
* Разработка прототипа мобильного приложения на базе инструментария Figma
* Использование возможностей языка Python при разработке приложений
* Разработка сайта с использованием возможностей языка PHP
* Использование возможностей языка Kotlin при разработке мобильных приложений
* Создание веб-сайтов с использованием Angular
* Интегрирование компьютерной графики в технологии блокчейна
* Исследование 2D и 3D-графики при реализации торговых интернет-площадок
* Концепт-дизайн графического редактора с использованием графической среды "AFFINITY DESIGNER"
* Разработка интерактивного веб-приложения для построения фракталов
* 3D-графика для виртуальных сетевых приложений
* Создание 3D модели города в редакторе BLENDER
* Разработка REST API для модуля пользователей с использованием NESTJS
* Основы редизайна сайта

Темы курсовых работ для специальности:

**Программное обеспечение информационных технологий, 2 курс, дисциплина «Конструирование программного обеспечения»**

* Конструирование программного обеспечения на языке программирования SWIFT
* Разработка приложения с использованием базы данных и высокоуровнего языка Python
* Разработка приложения с использованием библиотеки Tkinter и языка программирования Python
* Разработка приложения с использованием высокоуровнего языка программирования Python
* Создание веб-приложения: программа тренажёра для решения квадратных уравнений через дискриминант
* Разработка приложения на Unity, с использованием высокоуровневого языка C#
* Разработка системы производственных процессов. Производственные процессы и пользовательский интерфейс
* Разработка системы производственных процессов. Система ресурсов и населения
* Нейронные сети. Распознавание образов на примере цифр
* Разработка программы "Приют для бездомных животных" с использованием языка программирования Python
* Сетевая игра на Unity с использованием Photon Unity Networking
* Разработка веб-приложения с помощью платформы JAVAFX
* Разработка графических приложений с использованием языка программирования RUST
* Создание веб-приложений при помощи Node.js
* Стеганография в текстовых контейнерах. Метод изменения порядка следования маркеров конца строки CR/LF

Темы курсовых работ для специальности:

**Программное обеспечение информационных технологий, 3 курс, дисциплина «Системное программирование»**

* Разработка пользовательского приложения "Календарь" с использованием интерфейса WinAPI
* Генератор QR-кода
* Разработка классического приложения Windows, представляющего собой компьютерную игру в жанре шутер
* Разработка приложения текстовый редактор с использованием языка Python
* Разработка парсера для Excel расписания на фреймворке NESTJS
* Разработка кроссплатформенного приложения для анализа затрачиваемых ресурсов запущенным процессом
* Приложение для редактирования системного реестра Windows
* Приложение для управления операционной системной с помощью языка жестов
* Развертывание веб-сервера на ОС Linux
* Реализация шифра Цезаря на языке программирования Java
* Разработка Rest API на Python
* 2D-игра на Unity
* Разработка веб-приложения на REACT.JS, REDUX, с применением FLUX архитектуры
* Разработка web-приложения с использованием SPRING FRAMEWORK
* Разработка веб-приложений с использованием языка программирования PYTHON
* Проектирование и разработка Web-сайта интернет-магазина
* Голосовой ассистент на языке программирования PYTHON с использованием библиотек
* Разработка пользовательского интерфейса с помощью библиотеки React

Темы курсовых работ для специальности:

**Программное обеспечение информационных технологий, 4 курс, дисциплина «Базы данных»**

* Технологии FRONT-END разработки сайтов
* FRONT-END разработка виртуального музея на языке JavaScript
* Разработка парсера резюме на основе нейронных сетей
* Нейронные сети и решение задачи извлечения информации
* Изучение разработки сервера для веб-приложений
* Разработка клиентской части веб-приложения на Node JS Express JS, MongoDB
* Разработка серверной части веб-приложения на Node JS Express JS, MongoDB
* Разработка веб-приложения с использованием фреймворка Angular и программной платформы Firebase
* Разработка мобильного приложения с использованием веб-фреймворков Angular и Ionic
* Разработка веб-сайта на Python с использованием фреймворка PYRAMID
* Разработка сайта HTML, CSS, PHP с помощью MVC паттерна
* Разработка видео галереи с использованием TYPEORM, EXPRESS.JS, JWT
* Разработка API с использованием NODEJS, MONGODB
* Нейронные сети, их возможности и применение в современном мире
* Создание BACKEND приложения на DJANGO
* Разработка компьютерной игры на языке C#
* Разработка веб-приложения на языке программирования PYTHON с использованием фреймворка DJANGO
* Разработка бэкенда сайта медицинского учреждения при помощи фреймворка DJANGO

Темы курсовых работ для специальности:

**Информационные системы и технологии (в здравоохранении), 3 курс, дисциплина «Программирование сетевых приложений»**

* Конструирование программного обеспечения на языке программирования SWIFT
* Разработка интернет магазина с базой данных
* Разработка сервера и базы данных для интернет-магазина
* Разработка приложений на Python DJANGO
* Обеспечение безопасности в компьютерных сетях средствами языка Python
* Разработка клиентского приложения для организации работы спортивных бассейнов
* Разработка клиентской части сетевого приложения с использованием высокоуровневого языка JAVA
* Разработка серверной части сетевого приложения с использованием высокоуровевого языка JAVA
* Разработка нейросети при помощи языка Python
* Сетевая игра на Unity
* Разработка веб-приложения для работы с облачными хранилищами на Go
* Сетевая игра на Unity с использованием Photon Unity Networking
* Разработка компьютерной сетевой игры "Обжорка" с использованием языка программирования Python
* Разработка приложения совместного рисования изображения
* Удаленное управление с помощью ETHERNET
* Разработка приложения "WCF-Чат"
* Построение корпоративной сети организации электроснабжения с шестью сервис центрами области
* Разработка проекта локальной компьютерной сети для автоматизации документооборота предприятия
* Сетевая игра на языке программирования PYTHON
* Разработка клиент-серверного приложения "Сетевой чат"