

Портфолио для поступления в
магистратуру на направление
09.04.04 «Программная инженерия»

Ергешева София Рустамовна

Документ об образовании



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(КФУ)
Кремлевская ул., д. 18, корпус 1, Казань, 420008
тел. (843) 233-71-09, факс (843) 292-44-48
эл. почта: public.mail@kofu.ru
ОКПО 02066730, ОГРН 1021602841391
ИНН/КПП 1655018018/165501001

03.12.2025 № 112-00-101-44/583/25

на № _____ от _____

СПРАВКА О ПЕРИОДЕ ОБУЧЕНИЯ

Фамилия, имя, отчество Ергешева София Рустамовна

Дата рождения 02 декабря 2003 года

Презыентий документ об образовании аттестат о среднем общем образовании, 2022 год, Казахстан

Период(ы) обучения в Казанском федеральном университете с 01.09.2022 по настоящее время

Нормативный срок освоения образовательной программы по очной форме обучения 4 года

Направление/специальность 09.03.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль) образовательной программы/специализация Прикладная информатика

Форма обучения очное

Источник финансирования обучения за счет ассигнований федерального бюджета

Директор института



Егорчев А. А.

Диспетчер

Закирова А. М.

Приложение см. на обороте

За время обучения сдан(а) зачеты, промежуточные и итоговые экзамены по следующим дисциплинам:

Наименование дисциплины, практик, курсовых	Количество зачетных единиц по учебному плану	Освоено в объеме	Оценка
Иностранный язык: английский	4	144	зачтено
История (история России, всеобщая история)	2	72	зачтено
Деловой иностранный язык для программистов	4	144	зачтено
Философия	2	72	зачтено
Безопасность жизнедеятельности	2	72	зачтено
Физическая культура и спорт	2	72	зачтено
Русский язык и культура речи	2	72	зачтено
Основы правоведения и противодействия коррупции	2	72	зачтено
Математический анализ	16	576	удовлетворительно
Алгебра и геометрия	7	252	отлично
Компьютерная графика	6	216	отлично
Теория вероятностей и математическая статистика	5	180	отлично
Теория алгоритмов и анализ сложности	5	180	зачтено
Тестирование программного обеспечения	3	108	отлично
Численные методы	3	108	зачтено
Методы оптимизации	6	216	отлично
Основы программирования на C++	6	216	зачтено
Объектно-ориентированное программирование на С#	6	216	отлично
Алгоритмы и структуры данных	8	288	отлично
Кроссплатформенное программирование (практика QT)	3	108	зачтено
Методы программирования мобильных приложений (Kotlin+Java)	4	144	зачтено
Базы данных	5	180	отлично
Теория автоматов и формальных языков	3	108	зачтено
Операционные системы, среды и оболочки	4	144	зачтено
Программирование на Java	3	108	зачтено
Разработка интернет-приложений	3	108	отлично
Дискретная математика и компьютерная графика	4	144	зачтено
Курсовая работа по направлению	2	72	зачтено
Основы программной инженерии	3	108	зачтено

Теория дискретных преобразований	3	108	отлично
Архитектура вычислительных систем	2	72	зачтено
Имитационное моделирование	4	144	отлично
Электронные курсы по физической культуре и спорту	9	328	зачтено
Проектирование программных систем	4	144	отлично
Информационная безопасность	4	144	отлично
Функциональное и логическое программирование	4	144	зачтено
Современные web-технологии	4	144	отлично
Введение в экспертизы системы	4	144	отлично
Математическая лингвистика	4	144	зачтено
Нейронные сети и их приложения	3	108	зачтено
Распределенные базы данных	5	180	отлично
Введение в информационную безопасность и защита интеллектуальной собственности	3	108	отлично
Курсовая работа по дисциплине "Алгоритмы и структуры данных"			отлично
Курсовая работа по дисциплине "Методы программирования мобильных приложений (Kotlin+Java)"			отлично
Практики:			
Производственная (ознакомительная практика)	4	144	зачтено
Учебная (технологическая (проектно-технологическая) практика)	7	252	зачтено

Всего: 6808

В том числе аудиторных: 2996

Средний балл: 4,84

Мой выбор пал на направление подготовки 09.04.04 «Программная инженерия», а конкретнее на профиль обучения «Технологии виртуальной и дополненной реальности, разработка игр», так как я хочу в дальнейшем развиваться в этой сфере. При выборе программы бакалавриата я остановилась на направлении 09.03.03 «Прикладная информатика» в Институте вычислительной математики и информационных технологий. Это направление мне показалось наиболее универсальным, благодаря которому я смогу углубиться в программирование и разработку игр.

Обучение на «Прикладной информатике» мне дало обширные знания о программировании, познакомило меня со множеством алгоритмов, языков, принципов и паттернов программирования. Я рассмотрела программный продукт как со стороны разработчика, так и со стороны проект-менеджера, узнала о жизненном цикле проекта и моделях процесса разработки.

Я изучила вопросы информационной безопасности и защиты интеллектуальной собственности.

Я владею различными языками программирования, такими как Python, C#, Java, а также различными IDE.

Помимо этого, я углубила свои знания и в математической области, такой как математический анализ, теория вероятностей, методы оптимизации и дискретная математика.

Я считаю важным упомянуть также и то, что я владею английским языком, что подтверждается сертификатами IELTS и SAT. Это позволяет мне находить больше информации и без труда пользоваться продуктами для разработки, что важно для разработчика.

Сертификаты IELTS и SAT, подтверждающие знание английского языка

IELTS™

Test Report Form

ACADEMIC

NOTE: Academic and vocational scores may be based on the IELTS Reading and Writing Modules. It is recommended that the vocational test paper, which is included in this Test Report, is sent by air mail or other fast post service to the test centre.

Centre Number: K2001 Date: 30/07/2021 Candidate Number: 987917

Candidate Details

Family Name: YERGEEHEVA First Name: SOFIYA Candidate ID: 84778745

Date of Birth: 02/12/2000 Sex (M/F): F Scheme Code: Private Candidate

Country or Region of Origin: KAZAKHSTAN Country of Nationality: KAZAKHSTAN First Language: RUSSIAN

Test Results

Listening: 8.5	Reading: 8.5	Writing: 8.5	Speaking: 8.5	Overall Band Score: 8.5	CEFR Level: B2
----------------	--------------	--------------	---------------	-------------------------	----------------

Administrator Comments:

BRITISH COUNCIL

Date: 11/11/2021 Test Report Form Number: 21K200197YERGEEVA

BRITISH COUNCIL **idp** **Cambridge Assessment English**

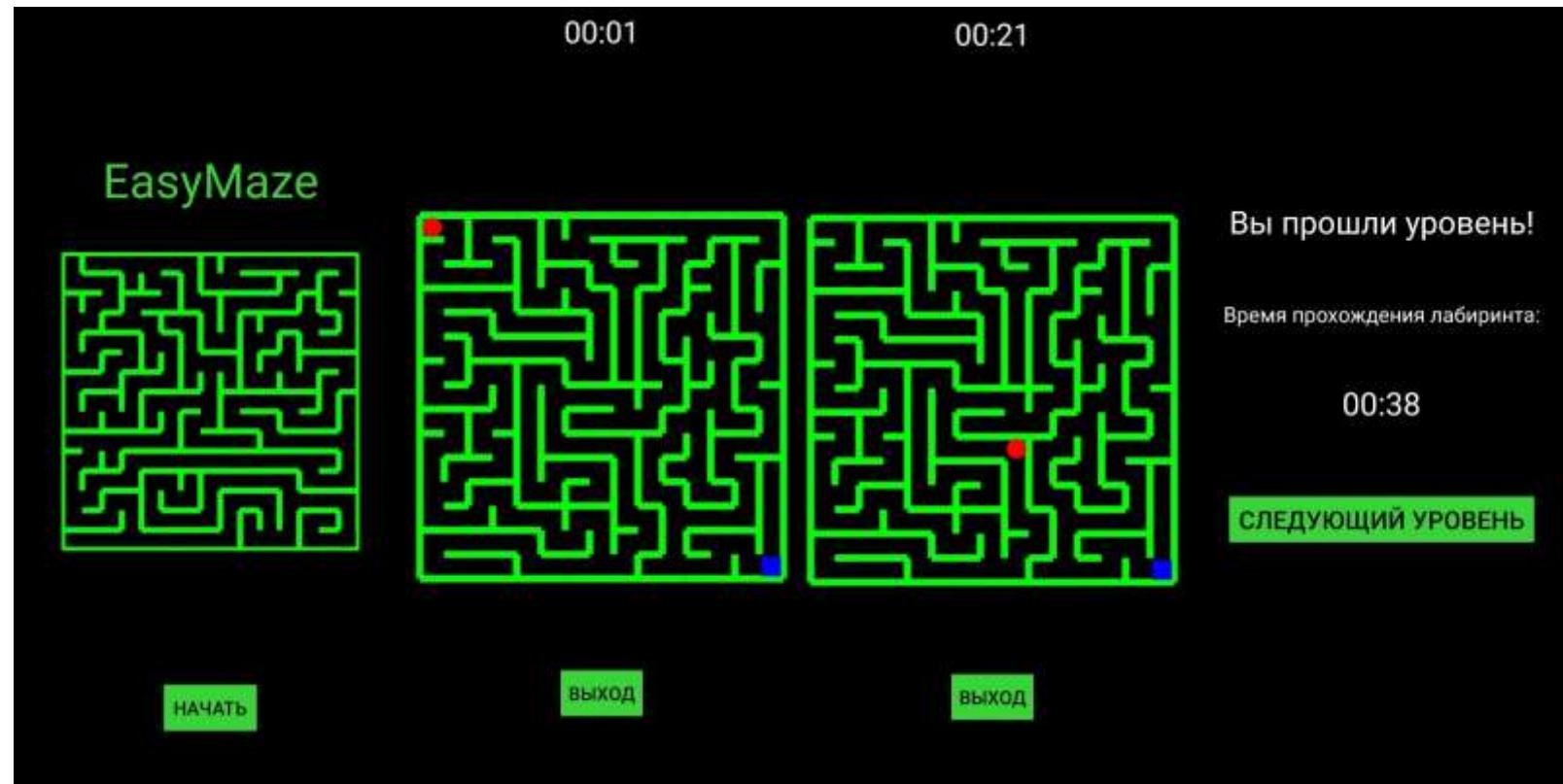
The validity of this IELTS Test Report Form can be verified online by recognised organisations at <http://check.ielts.org.uk>



Курсовая работа за 3 курс заключалась в реализации модуля квантовых подпрограмм, используемых для квантового машинного обучения на языке Python. Благодаря ей я узнала об области квантового программирования. Выпускная квалификационная работа заключается в моделировании чрезвычайных ситуаций с использованием GPSS Studio, языка C#, а также, возможно, платформы Unity.

Не смотря на то, что мои исследования не затрагивали сферу разработки видеоигр, это еще больше дало мне понять, что я хочу углубиться именно в эту индустрию.

Небольшим шагом в разработке игр стало программирование мобильных приложений на языке Java. В результате, была создана мобильная игра с использованием IDE Android Studio.



Видеоигры занимают огромную долю в ИТ-индустрии. Они также важны как приложение для банка или информационная система. Поскольку разработкой видеоигр могут заниматься как специализированные команды разработчиков, так и новички, эта область становится привлекательной для многих начинающих программистов, ведь это огромное пространство для творчества. К тому же монетизация и окупаемость у видеоигр выше, чем у приложений не из развлекательной сферы. Именно поэтому, чтобы видеоигры были качественными, важно, чтобы специалисты в этой области имели достаточно профессиональных навыков.

Как пользователь, я интересуюсь сферой видеоигр больше 10 лет. Я знакома с различными жанрами (RPG, шутеры, симуляторы и т.д.), с сервисами для распространения видеоигр (Google Play, Steam, VK Play), с компаниями – разработчиками (Mundfish, Nintendo, Warhorse Studios), с платформами для запуска (системы VR, игровые консоли, облачные сервисы), с движками для разработки (Unity, Unreal Engine, CryEngine).

Со стороны пользователя я знаю что сейчас пользуется спросом на рынке, и какими аспектами привлекают видеоигры новых пользователей. И хочу все эти знания применять на практике.

Обучение на направлении подготовки 09.04.04 «Программная инженерия», на профиле обучения «Технологии виртуальной и дополненной реальности, разработка игр» позволит мне стать специалистом в области разработки видеоигр. Я хочу работать в этой сфере, потому что для меня важно видеть результаты своей деятельности, важно видеть, как программный продукт, частью разработки которого стала я, принесет пользу и радость пользователям. Я хочу быть как разработчиком, так и пользователем продукта, а это, как мне кажется, больше всего возможно именно в области разработки видеоигр.

Спасибо за внимание!