

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@kpfu.ru
ОКПО 02066730, ОГРН 1021602841391
ИНН/КПП 1655018018/165501001

03.12.2025 № 112.09.101-11/543/25

На № _____ от _____

СПРАВКА О ПЕРИОДЕ ОБУЧЕНИЯ

Фамилия, имя, отчество Ергешева София Рустамовна

Дата рождения 02 декабря 2003 года

Предыдущий 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.

Продолжение см. на обороте

За время обучения сдал(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 правоохранения 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 C#	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
Элективные 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 экспертные 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
Практика			
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 проджект-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

NOTE: Applicants to universities and other overseas institutions are still required to take the full range of Sub-tests with minimum 4.0 in each component. It is recommended that the candidate's language skills are assessed in this Sub-report Form to be considered after two years from the date of the test.

Centre Number: K2001 Date: 30/07/2021 Candidate Number: 507917

Candidate Details

Family Name: YERGESHEVA
First Name: SOFIYA
Candidate ID: 047781415

Date of Birth: 30/12/2002 Sex (M/F): F Scheme Code: Private Candidate

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

Test Results

Listening: 5.5 Reading: 6.5 Writing: 6.0 Speaking: 6.5 Overall Band Score: 6.5 CEFR Level: B2

Administrator Comments

Centre stamp: BRITISH COUNCIL
Validation stamp: IELTS

Administrator's Signature: [Signature]
Date: 11/11/2021 Test Report Form Number: 21K200017YERH031A

BRITISH COUNCIL idp Cambridge Assessment English

The validity of this IELTS Test Report Form can be verified online by requesting organisations at <http://idp.co.uk/ielts-verify>

CollegeBoard SAT

SAT Score Report

Sofiya Yergesheva
1A Nursat
Shymkent
Kazakhstan

Your Total Score

1150 | 400-2600

74th Nationally Representative Sample Percentile SAT User Percentile

Essay Scores

5 | 2 to 8 Reading
4 | 2 to 8 Analysis
6 | 2 to 8 Writing

Section Scores

540 | 200-800 Your Evidence-Based Reading and Writing Score
62nd Nationally Representative Sample Percentile SAT User Percentile
54th SAT User Percentile

610 | 200-800 Your Math Score
83rd Nationally Representative Sample Percentile SAT User Percentile
77th SAT User Percentile

Test Scores

26 | 10-40 Reading
28 | 10-40 Writing and Language
30.5 | 10-40 Math

Test Date: May 08, 2021
Registration Number: 0087335331
Gender: Female
Date of Birth: Dec 02, 2003
Test Centre Number: 60194
CB Student ID: 122653878
High School Code: 706381
High School Name: Nazarbayev Intellectual School
Chem/Sio-Shymkent

Am I on Track for College?
Look for the green, yellow, or red symbols next to your section scores. They tell you how your scores are at or above the benchmark scores. Benchmark scores are at or above the benchmark scores. Benchmark scores are at or above the benchmark scores. Benchmark scores are at or above the benchmark scores.

Benchmark scores:
Evidence-Based Reading and Writing: 480
Math: 510
How Do My Scores Compare?
A percentile shows how you scored, compared to other students. It's a number between 1 and 99 and represents the percentage of students whose scores are equal to or below yours.

For example, if your Math percentile is 57, that means 57% of test takers have Math scores equal to or below yours. The Nationally Representative Sample Percentile compares your score to the scores of typical U.S. students.

SAT User Percentile compares your score to the scores of students who typically take the test.

How Can I Improve?
To see which skills are your strongest and what you can do to boost your college readiness, go to your full report online and look for Skills taught™.

What Are Score Ranges?
Test scores are single snapshots in time—if you took the SAT once a week for a month, your scores would vary. That's why score ranges are better representations of your true ability. They show how much your score can change with repeated testing, even if your skill level remains the same.

Colleges know this, and they get score ranges along with scores so they can consider scores accurately.

Your online score report shows your score ranges.

SAT Summary of Scores

Date	May 08, 2021
Overall	1150
SAT	
Total	1150
Evidence-Based Reading and Writing	540
Math	610
Reading	5
Analysis	4
Writing	6
Old SAT	
Critical Reading	
Mathematics	
Writing	

SAT Subject Test Scores

Date	
Overall	
Subject Test	
Test Score	
Reading	
Listening	
Writing	
Subject Test	
Test Score	
Subject Test	
Test Score	

How Do I Send My Scores to Colleges?
This student score report is for your use only. Most colleges require you to have the College Board send them official score reports. They don't accept copies of student score reports, online score reports, or score report labels on transcripts.

Can I Choose Which Scores to Send?
With Score Choice™, you decide which scores you send to colleges. Choose by test date for the SAT and individual test for SAT Subject Tests™. Just make sure you follow each college's stated score-use policy.

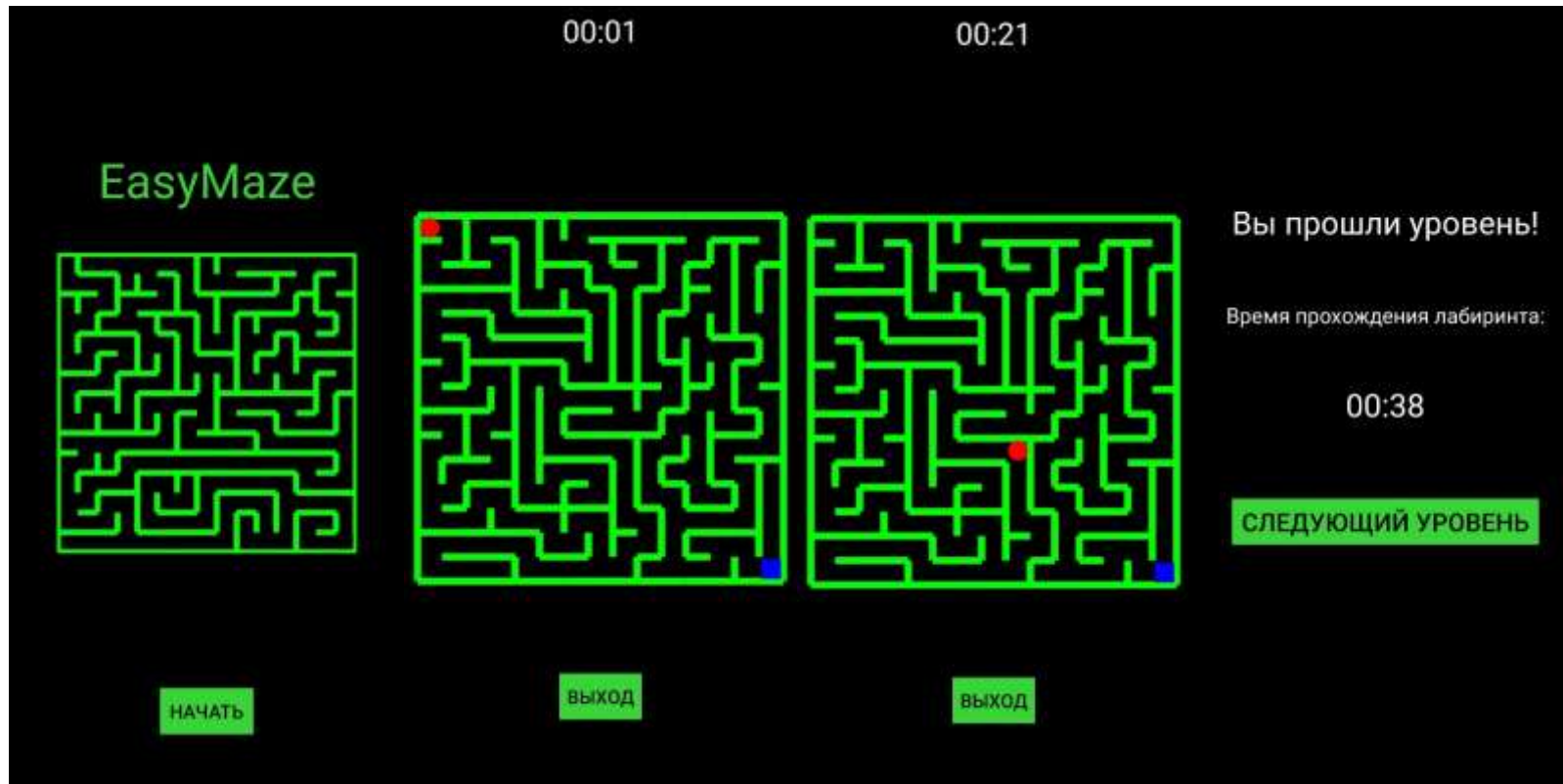
What's Next?
Go to sat.org/scorereport and choose your next steps:

- Send your scores to colleges.
- Find out which AP courses you might do well in.
- Get tips on boosting your skills.
- Use your scores to personalize your SAT practice.
- Make a college plan.
- Follow your interests, and build a career road map.
- Register to take the SAT again.

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 IT-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!