

Програма навчальної дисципліни

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
1.	Назва факультету	Факультет комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	Другий (магістерський)
3.	Код та назва спеціальності	F3 Комп'ютерні науки
4.	Тип та назва освітньої програми	Освітньо-професійна програма «Інтелектуальний аналіз даних», освітньо-наукова програма «Системи штучного інтелекту»
5.	Назва дисципліни (інформація з CIST)	Управління стартапами
6.	Кількість кредитів ECTS	5
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції – 30 годин, практичні заняття – 20 години, консультації – 10 годин, самостійна робота – 90 годин.
8.	Графік (терміни) вивчення дисципліни	2-й курс, 3-й семестр
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Слід вивчити такі дисципліни: економіка та бізнес, комерціалізація інтелектуальних систем, бізнес-планування.
10.	Анотація (зміст) дисципліни	<p>Змістовний модуль 1. Від ідеї до бізнес-моделі. Валідація та планування.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Екосистема стартапів. Відмінність стартапу від класичного малого бізнесу. Життєвий цикл стартапу. 2. Генерація та перевірка ідей. Методологія Lean Startup (Ощадливий стартап). Створення циклу Build-Measure-Learn. 3. Дослідження ринку та клієнтів. Основи Customer Development (Глибинні інтерв'ю, формування гіпотез). 4. Розробка ціннісної пропозиції (Value Proposition). Аналіз конкурентів. 5. Бізнес-модельовання. Побудова моделі за шаблоном Business Model Canvas (Канва бізнес-моделі). 6. Мінімально життєздатний продукт (MVP): типи, інструменти для швидкого створення та тестування без коду. <p>Змістовний модуль 2. Запуск, фінансування та масштабування стартапу.</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Юридичні аспекти реєстрації стартапу. Захист інтелектуальної власності. Розподіл часток між засновниками (Founders' agreement). 2. Формування та управління командою стартапу. Пошук співзасновників, ролі в команді, мотивація. 3. Метрики стартапу (CAC, LTV, Churn rate, Burn rate). Unit-економіка. 4. Джерела фінансування: бутстрепінг, бізнес-ангели, венчурні фонди (VC), краудфандинг, гранти. 5. Етапи залучення інвестицій (Pre-Seed, Seed, Rounds A/B/C). Оцінка вартості стартапу. 6. Мистецтво пітчінгу. Структура Pitch Deck. Як ефективно презентувати ідею інвесторам.
11.	Компетенції, знання, навички, розуміння, якими студент вищої освіти оволодіє в процесі навчання	<p>Дисципліна сприяє формуванню та розвитку наступних компетенцій:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. 2. Здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях. 3. Здатність навчатися та опановувати сучасні знання. 4. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). 5. Розуміння теоретичних основ інформатики для об'єктивної оцінки можливостей використання комп'ютерних технологій у певних процесах людської діяльності та визначення перспективних інформаційних технологій. 6. Здатність спілкуватися з представниками різних галузей знань та сфер діяльності з метою уточнення їхніх потреб в автоматизації обробки інформації. 7. Здатність використовувати математичні методи для аналізу формалізованих моделей предметної області певного проекту в процесі його реалізації та підтримки. 8. Здатність збирати та аналізувати дані (включаючи великі обсяги даних) для забезпечення якості прийняття рішень. 9. Здатність використовувати програмні засоби для організації командної роботи над проектом.
12.	Результати навчання студента вищої освіти	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ідентифікувати концепції, алгоритми та структури даних, необхідні для опису предметної області розробки або дослідження; забезпечення декомпозиції задачі з метою застосування відомих методів та технологій для її вирішення. 2. Обирати відповідні засоби для розробки або дослідження (мова програмування, програмне забезпечення), що дозволяє знайти правильне та ефективне рішення.

		<p>3. Аналізувати проміжні результати розробки або дослідження з метою з'ясування їх відповідності вимогам; розробка тестів та використання інструментів верифікації для забезпечення якості прийнятих рішень.</p> <p>4. Визначати, оцінювати та порівнювати різні технології (методи, мови, алгоритми, графіки роботи) з метою встановлення пріоритетів відповідно до різних критеріїв продуктивності та якості, визначених завданням.</p> <p>5. Мати принципи, методики та засоби розробки або дослідження, що використовуються в предметній області розробки або дослідження; створювати прототипи програмного забезпечення, щоб переконатися, що воно відповідає вимогам розробки; виконувати його тестування та статичний аналіз, щоб гарантувати відповідність завданню розробки або дослідження.</p> <p>6. Продемонструвати здатність брати участь колективній роботі, використовуючи інструменти колективного розвитку чи дослідження.</p> <p>7. Вміти спілкуватися з людьми, які не є професіоналами в галузі інформатики, з метою виявлення їхніх потреб у комп'ютеризації процесів, у яких вони задіяні.</p> <p>8. Враховувати соціально-економічні аспекти проекту в контексті завдання розробки або дослідження, зокрема, відповідність технічному прогресу та етичним стандартам.</p>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для успішного складання тесту/іспиту	<p>1. Індивідуальні та групові завдання, студентські презентації та виступи на наукових заходах.</p> <p>2. Для особистого контролю форми в аудиторії для оцінювання роботи студента протягом семестру використовується рейтингова оцінка студента $R_p = \text{Осем}$. Оцінка за семестр розраховується як сума оцінок за різні види навчання. Рейтингова оцінка студента за семестр розраховується за 100-бальною системою.</p>
14.	Якість освітнього процесу	Дотримання принципів академічної доброчесності (http://lib.nure.ua/plagiat). Оновлення робочої програми дисципліни - 2026. Використовується сучасне програмне забезпечення та інструменти: Microsoft PowerBI, TensorFlow, Apache Spark
15.	Методична підтримка	1. Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни «Управління стартапами» для студентів усіх форм навчання за спеціальністю F3 Комп'ютерні науки, Освітні програми «Інтелектуальний аналіз даних» та «Системи штучного інтелекту» [Електронний ресурс] / ХНУРЕ; розробка Золотухіна О.В. - ХНУРЕ, 2026. - 84 с.

16.	Розробник навчальної програми (посада, повне ім'я, електронна адреса)	Олег Золотухін, доцент кафедри штучного інтелекту, к.т.н., доцент; Наталія Голян, доцент кафедри програмної інженерії, к.т.н., доцент. електронна пошта:oleg.zolotukhin@nure.ua
-----	---	--