



Informatikos mokslų bakalauras

4 metai, nuolatinės studijos



7 iš 10 stojančiųjų į matematikos ir
fizinius mokslus renka VU



Vienintelis universitetas
Lietuvoje tarp 500
geriausių pasaulio
universitetų



VU inžinerijos ir technologijos
mokslai – tarp 500 geriausių
pasaulyje

0,4

Matematika

0,2

Informacinės technologijos
arba fizika

0,2

Bet kuris dalykas,
nesutampantis su kitais
dalykais

0,2

Lietuvių k. ir literatūra

Egzaminai

Egzaminai arba metiniai pažymiai

Ši studijų programa yra universali, besiremianti klasikine informatikos mokslo ir studijų samprata. Abstrakčių dalykų – matematikos ir statistikos, logikos, algoritmų – ir konkretesnių sričių – programavimo kalbų, kompiuterinių sistemų ir architektūrų, informacijos valdymo – studijos leidžia pasiruošti iššūkiams, su kuriais susiduria sudėtingų programinių produktų kūrėjai. Įgytas universalus išsilavinimas atveria plačias karjeros galimybes dirbinantis aukštųjų informacinių technologijų sektoriuje.

ABSOLVENTAI DIRBA:

Bentley Systems Europe B.V.

iTreeLietuva

CGI Lithuania

SEB bankas

KARJEROS GALIMYBĖS:

- > unikalius sprendimus kuriančiose IT sektoriaus įmonėse;
- > mokslinių tyrimų centruose.

84,4 %

15,6 %

Lietuvoje pagal darbo sutartis dirbantys absolventai praėjus 6 mėn. po studijų baigimo

Tęsiantys studijas magistrantūros pakopoje, savarankiškai dirbantys Lietuvoje, išvykę studijuoti / dirbti į užsienį ar kt.

VERTA, NES:

- > suteikia tvirtus teorinės informatikos pagrindus;
- > didelę dalį užsiėmimų veda praktikai – IT industrijos atstovai;
- > mokoma populiariausių programavimo kalbų ir pažangių programavimo metodų;
- > vėlesniuose kursuose galima gilinti žinias inovatyviose intelektinių sistemų, robotikos ar didelio našumo skaičiavimų kryptyse;
- > galima įgyti pedagogo kvalifikaciją;
- > iki 50 proc. studijų trukmės galėsi studijuoti užsienio universitetuose.

„Jau mokykloje žinojau, kad noriu sieti savo karjerą su kompiuteriais ir programavimu, tad dvejojti, ar stoti į informatiką, neteko. Studijos nebuvo lengvos, tačiau sudėtingos užduotys bei praktiniai projektai leido tobulėti ir išmokė prisitaikyti prie greitai besikeičiančios rinkos.“

Artūras Lapinskas,
„Google“ programinės įrangos inžinierius



Studijų programos planas

Dalyko pavadinimas	Kreditai	Dalyko pavadinimas	Kreditai
1 semestras	30.0	5 semestras	30.0
Privalomieji dalykai	30.0	Privalomieji dalykai	10.0
Algebra ir geometrija I/II	5.0	Kriptografija ir informacijos sauga	5.0
Diskrečioji matematika	5.0	Optimizavimo metodai	5.0
Matematinė analizė I/II	5.0	Pasirenkamieji dalykai	15.0
Praktinė informatika	5.0	Informacijos teorija / Transliavimo metodai / IT projektų valdymas / Judrusis programavimas Ruby / Kompiuterinė grafika / Loginis programavimas / Programavimas OS UNIX / Taikomųjų programų kūrimas mobiliesiems įrenginiams ir autonominėms sistemoms / Įvadas į robotiką	5.0
Programavimo pagrindai	5.0	Bendrojo universitetinio lavinimo moduliai	5.0
Užsienio kalba (anglų) I/II	5.0		
2 semestras	30.0	6 semestras	30.0
Privalomieji dalykai	30.0	Privalomieji dalykai	20.0
Algebra ir geometrija II/II	5.0	Algoritmų analizė	5.0
Duomenų struktūros ir algoritmai	5.0	Kursinis darbas	5.0
Kombinatorika ir grafų teorija	5.0	Lygiagretieji skaičiavimai	5.0
Matematinė analizė II/II	5.0	Operacinės sistemos	5.0
Objektinis programavimas C++	5.0	Pasirenkamieji dalykai	5.0
Užsienio kalba (anglų) II/II	5.0	Automatai ir formaliosios kalbos / Finansinis intelektas / Grafai ir algoritmai / Monte Karlo metodas / Skaitmeninis intelektas ir sprendimų priėmimas / Saityno tarnybos (web services) / Žmogaus ir kompiuterio sąveika	5.0
3 semestras	30.0	Bendrojo universitetinio lavinimo moduliai	5.0
Privalomieji dalykai	25.0		
Algoritmų teorija	5.0	7 semestras	30.0
Informatikos teisė	5.0	Privalomieji dalykai	20.0
Kompiuterių architektūra	5.0	Funkcinis programavimas	5.0
Matematinio modeliavimo pagrindai	5.0	Kursinio darbo projektas	5.0
Objektinis programavimas JAVA	5.0	Programų sistemų inžinerija	10.0
Bendrojo universitetinio lavinimo moduliai	5.0	Pasirenkamieji dalykai	10.0
		Chaos teorija ir fraktalai / Dirbtinis intelektas / Elektroninės komercijos technologijų pagrindai / Informacijos teorija / IT projektų valdymas / Klaidas taisantys kodai / Kompiuterinė grafika / Kompiuterinių žaidimų algoritmai / Loginis programavimas / Programavimas OS UNIX / UML ir MDA įvadas / Įvadas į robotiką	5.0
4 semestras	30.0	8 semestras	30.0
Privalomieji dalykai	20.0	Privalomieji dalykai	30.0
Duomenų bazių valdymo sistemos	5.0	Bakalauro baigiamasis darbas (kryptis: informatika)	15.0
Kompiuteriniai tinklai	5.0	Profesinė praktika	15.0
Matematinė logika	5.0		
Tikimybių teorija ir matematinė statistika	5.0		
Pasirenkamieji dalykai	10.0		
Automatai ir formaliosios kalbos / Grafai ir algoritmai / Buhalterinė apskaita / Elektronikos fizikiniai pagrindai / Fizika informatikams / Vadybos pagrindai / Finansiniai skaičiavimai	10.0		