

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Львівський національний університет імені Івана Франка
Механіко-математичний факультет
Кафедра математичної статистики і диференціальних рівнянь



Затверджено

На засіданні
кафедри математичної статистики і
диференціальних рівнянь
механіко-математичного факультету
Львівського національного університету
імені Івана Франка
(протокол № 1 від 22.06.2023 р.)

Завідувач кафедри: Олег БУГРІЙ

Силабус з навчальної дисципліни
“ Графічні бібліотеки Python”,
що викладається в межах ОПШ “ Статистичний аналіз даних ”
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти для здобувачів з
спеціальності 112 - Статистика

Львів 2023 р.

Назва дисципліни	Графічні бібліотеки Python
Адреса викладання дисципліни	Головний корпус ЛНУ ім. І. Франка м. Львів, вул. Університетська 1, 79000
Факультет та кафедра, за якою закріплена дисципліна	Механіко-математичний факультет Кафедра математичної статистики і диференціальних рівнянь
Галузь знань, шифр та назва спеціальності	11 - Математика та статистика 112 - Статистика
Викладачі дисципліни	Бокало Т.М., кандидат фізико-математичних наук, асистент кафедри математичної статистики і диференціальних рівнянь
Контактна інформація викладачів	taras.bokalo@lnu.edu.ua , https://new.mmf.lnu.edu.ua/employee/bokalo_t_m ;
Консультації з питань навчання по дисципліні відбуваються	Консультації в день проведення лекцій/практичних занять (за попередньою домовленістю). Головний корпус ЛНУ ім. І. Франка, каб. 267. м. Львів, вул. Університетська, 1
Сторінка курсу	https://new.mmf.lnu.edu.ua/course/grabp-112-bak23
Інформація про дисципліну	Дисципліна “Графічні бібліотеки Python” є дисципліною вільного вибору студента з спеціальності 112 – Статистика для освітньої програми “Статистичний аналіз даних”, яка викладається в 4-му семестрі в обсязі 4-ох кредитів (за Європейською Кредитно-Трансферною Системою ECTS).
Коротка анотація дисципліни	У курсі вивчаються основи мови програмування Python, розробки графічних інтерфейсів та інструменти візуалізації даних з використанням мови програмування Python. Розглядаються графічна бібліотека Tkinter, особливості графічних бібліотек PyQt, PySide, Kivy, Matplotlib, Seaborn, Plotly та Pygame. Студенти отримають практичні навички у побудові різноманітних графіків, візуалізації даних та розробці графічних додатків, а також ознайомляться зі сучасними тенденціями у графічному програмуванні.
Мета та цілі дисципліни	<i>Мета:</i> підготувати студентів до успішної роботи з графічним програмуванням та візуалізацією даних за допомогою різних інструментів, що активно використовуються в галузі науки про дані та розробки програмного забезпечення. <i>Цілі:</i> викласти основні можливості мови програмування Python для аналізу та візуалізації даних, ознайомитися та практично застосувати графічні бібліотеки Tkinter, PyQt, PySide, Kivy, Matplotlib, Seaborn, Plotly та Pygame.
Література для вивчення дисципліни	Основна: 1) Benjamin V. Root <i>Interactive Applications Using Matplotlib</i> . Packt Publishing, 2015. 2) Dr. Pooja. <i>Data Visualization with Python: Exploring Matplotlib, Seaborn, and Bokeh for Interactive Visualizations</i> . BPB Publications,

	<p>2023.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) Ashwin Pajankar. <i>Hands-on Matplotlib. Learn Plotting and Visualizations with Python 3. 1st Ed.</i> Apress, 2022. 4) AI Publishing. <i>Data Visualization with Python for Beginners: Visualize Your Data using Pandas, Matplotlib and Seaborn (Machine Learning & Data Science for Beginners).</i> AI Publishing LLC, 2020. 5) Adam Schroeder, Christian Mayer, Ann Marie Ward. <i>The Book of Dash: Build Dashboards with Python and Plotly.</i> Packt Publishing, 2021. 6) Elias Dabbas. <i>Interactive Dashboards and Data Apps with Plotly and Dash: Harness the power of a fully fledged frontend web framework in Python – no JavaScript required.</i> No Starch Press, 2022. 7) Sloan Kelly. <i>Python, PyGame and Raspberry Pi Game Development 1st ed. Edition.</i> Apress, 2016. 8) Joshua M Willman. <i>Beginning PyQt: A Hands-on Approach to GUI Programming with PyQt6. 2nd Ed.</i> Apress, 2021. 9) Скотт Берінато. <i>Хороші діаграми. Поради, інструменти та вправи для кращої візуалізації даних.</i> ArtHuss, 2022. 10) Офіційна документація бібліотек. <p>Допоміжна:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11) Jake VanderPlas. <i>Python Data Science Handbook.</i> O'Reilly, 2016. 12) Васильєв О. <i>Програмування мовою Python.</i> Навчальна книга – Богдан, 2019. 13) Ohlson De Fine M. <i>Python Graphics for Games 2: Animation: How to Animate Vector Graphics with Python: Volume 2.</i> 2015. 14) Пол Беррі <i>Head First Python. Легкий для сприйняття довідник.</i> Фабула, 2021. 15) Ерік Маттес. <i>Пришвидшений курс Python.</i> Видавництво Старого Лева, 2021. 16) Адіт'я Бхаргава. <i>Грокаємо алгоритми. Ілюстрований посібник для програмістів і допитливих.</i> ArtHuss, 2023. 17) Mark Lutz. <i>Programming Python: Powerful Object-Oriented Programming 4th Edition.</i> O'Reilly Media, 2011. 18) A Byte of Python. 19) Michael Dawson. <i>Python Programming for the Absolute Beginner, 3rd Edition.</i> Course Technology, 2010. 20) Tony Gaddis. <i>Starting Out with Python 4th Edition.</i> Pearson, 2017. 21) Daniel Zingaro. <i>Learn to Code by Solving Problems: A Python Programming Primer.</i> No Starch Press, 2021. 22) Dan Bader. <i>Python Tricks: A Buffet of Awesome Python Features.</i> 2017. 23) David Beazley, Brian K. Jones. <i>Python Cookbook: Recipes for Mastering Python 3.</i> O'Reilly Media, 2013. 24) David Beazley. <i>Python Essential Reference 4th Edition.</i> Addison-Wesley Professional, 2009. 25) Patrick Viafore. <i>Robust Python: Write Clean and Maintainable Code 1st Edition.</i> O'Reilly Media, 2021. 26) Al Sweigart. <i>Beyond the Basic Stuff with Python: Best Practices for Writing Clean Code.</i> No Starch Press, 2020. 27) Luciano Ramalho. <i>Fluent Python: Clear, Concise, and Effective Programming 1st Edition.</i> O'Reilly Media, 2015.
Обсяг курсу	Загальний обсяг: 120 годин. Аудиторних занять: 48 год., з них 32 год.

	лекційних та 16 год. лабораторних занять. Самостійної роботи: 72 год.
Очікувані результати навчання	<p>У результаті вивчення даного курсу студент буде:</p> <p>знати: базові концепції та навички мови програмування Python, які використовуються для аналізу та візуалізації даних; основні характеристики графічних бібліотек Tkinter, PyQt, PySide, Kivy, Matplotlib, Seaborn, Plotly та Pygame; актуальні тенденції у графічному програмуванні.</p> <p>вміти: створювати графічні інтерфейси для програм, графічні та мультимедійні додатки; будувати різноманітні графіки та діаграми, використовувати Seaborn для створення естетичних графіків, комбінувати різні типи графіків для отримання більш деталізованого відображення даних, будувати інтерактивні графіки, використовувати Pygame для розробки простих ігор та мультимедійних додатків.</p>
Ключові слова	Мова програмування Python, типи даних, логічні змінні, оператори управління, функції, бібліотеки Tkinter, PyQt/PySide, Kivy, Matplotlib, Seaborn, Plotly, Pygame, Графічні інтерфейси (GUI), візуалізація даних, інтерактивність, мультимедіа, ігрове програмування, web-графіка, анімація
Формат курсу	Очний
Теми	Див. Схема курсу
Підсумковий контроль, форма	Залік у кінці семестру
Пререквізити	Для вивчення даного курсу студенту потрібні базові знання з: <ul style="list-style-type: none"> - лінійної алгебри та аналітичної геометрії; - інформатики та програмування.
Навчальні методи та техніки, які будуть використовуватися під час викладання курсу	Інформаційні методи (лекція, презентація, бесіда, ілюстрація, демонстрація); інтерактивні методи (дискусія); індивідуальні завдання.
Необхідне обладнання	<p>Для проведення лекційних занять: комп'ютер (мінімальні характеристики: процесор Intel Core i3, 4ГБ оперативної пам'яті), доступ до мережі Internet, засоби мультимедіа (в т.ч. проектор).</p> <p>Для проведення практичних/лабораторних занять: комп'ютер (мінімальні характеристики: процесор Intel Core i3, 4ГБ оперативної пам'яті), доступ до мережі Internet.</p> <p>Необхідне програмне забезпечення включає в себе ОС Windows 10, програмні додатки (MS Teams, MS Excel, Jupyter Notebook з вбудованим компілятором мови програмування Python).</p>
Критерії оцінювання (окремо для	<p>Оцінювання проводиться за 100-бальною шкалою. Бали нараховуються за наступним співвідношенням:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 7 практичних робіт, кожна оцінюється у максимум 9 балів;

<p>КОЖНОГО ВИДУ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ)</p>	<p>становить 63% семестрової оцінки;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3 контрольні роботи, кожна оцінюється у максимум 9 балів; становить 27% семестрової оцінки; ● активна участь на лекційних та практичних заняттях оцінюється у максимум 10 балів, що становить 10% семестрової оцінки. <p>Підсумкова максимальна кількість балів 100.</p> <p>Академічна доброчесність: Очікується, що роботи студентів будуть оригінальними дослідженнями чи міркуваннями. Списування та втручання в роботу інших студентів становлять, але не обмежують, приклади можливої академічної недоброчесності. Виявлення ознак академічної недоброчесності в написанні завдань є підставою для її незарахування викладачем, незалежно від масштабів плагіату чи обману. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються.</p> <p>Відвідування занять є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції та практичні/лабораторні заняття курсу. Студенти повинні інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. У будь-якому випадку студенти зобов'язані дотримуватися термінів визначених для виконання всіх видів робіт, передбачених курсом.</p> <p>Література. Уся література, яку студенти не зможуть знайти самостійно, буде надана викладачем виключно в освітніх цілях без права її передачі третім особам. Студенти заохочуються до використання також й іншої літератури та джерел, яких немає серед рекомендованих.</p> <p>Політика виставлення балів. Враховуються бали, набрані при поточному контролі та бали підсумкового тестування. При цьому обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність студента під час практичного заняття; недопустимість пропусків та запізнь на заняття; користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час заняття в цілях не пов'язаних з навчанням; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання і т. ін.</p> <p>Оцінювання практичних робіт (7 практичних робіт, максимальна кількість балів: 63) відбувається шляхом оцінки захисту написаної студентом практичної роботи (0-9 балів за одну роботу). Бали оцінювання аудиторного виконання практичних робіт нараховуються за наступним співвідношенням:</p> <p>9 – студент в повному обсязі володіє навчальним матеріалом, має повне розуміння розглянутої теми, надає правильні відповіді на запитання по темі, код програми функціонує відповідно до завдання;</p> <p>7-8 – студент достатньо розуміє розглянутий матеріал та принципи написаного ним коду програми, присутні неточності та незначні помилки у відповідях на запитання по темі, код програми функціонує відповідно до завдання;</p> <p>4-6 – студент не досить добре розуміє розглянутий матеріал та написаний ним код програми, вагається та надає неточні/не конкретні відповіді на запитання по темі, код програми функціонує з помірними недоліками;</p> <p>1-3 – студент погано розуміє розглянутий матеріал та написаний ним код програми, студент в більшості надає помилкові відповіді на питання по темі, код програми не функціонує належним чином;</p> <p>0 - студент зовсім не засвоїв розглянутий матеріал, написаний ним код програми не відповідає темі/не функціонує взагалі.</p>
---	---

	<p>Оцінювання контрольних робіт відбувається шляхом оцінки відповідей на тестові завдання та письмових відповідей студента на поставлені запитання.</p> <p>Відсотки нарахування балів оцінювання відповіді на кожне відкрите запитання нараховуються за наступним співвідношенням:</p> <p>75-100% – тема відтворюється в повному обсязі, правильно, обґрунтовано, логічно;</p> <p>50-75% – відтворюється значна частина розглянутої теми, проте присутні неточності та/або невідповідності;</p> <p>25-50% – виявлено множинні неточності та невідповідності, пояснення відсутні чи частково помилкові;</p> <p>0-25% – тему майже не розкрито, кількість викладеного матеріалу не відповідає загальним нормам обраного виду роботи.</p> <p>Критерії оцінювання результатів неформальної освіти:</p> <p>Нарахування балів відбувається за публікацію студентом тез доповідей на конференціях, наукових статей, за участь студента у діяльності наукових гуртків, семінарів, круглих столів, конкурсів, участь у заходах неформальної освіти, за отримання сертифікатів про проходження навчання на різних освітніх платформах (Cisco, Coursera, Prometheus тощо), курсах провідних ІТ компаній за тематикою навчальної дисципліни. Кількість балів визначається відсотком покриття результатів відповідної активності до вимог результатів навчання з навчальної дисципліни</p>
<p>Питання для контрольного тестування</p>	<p>Основні типи даних в Python та як їх використовувати для аналізу даних, які основні елементи інтерфейсу можна створити засобами Tkinter, як використовувати події та обробники подій в Tkinter, в чому основні відмінності між PyQt та PySide, для чого використовується бібліотека Kivy в контексті графічного програмування, які основні особливості Kivy дозволяють створювати мультимедійні додатки, які типи графіків можна побудувати за допомогою Matplotlib, як використовувати Matplotlib для візуалізації даних, які переваги Seaborn над Matplotlib для статистичної візуалізації, як створити комбіновані графіки з використанням Matplotlib, які інструменти бізнес-аналізу можуть бути використані в графічному програмуванні, як використовувати Plotly для створення інтерактивних графіків, для чого використовується Pygame в графічному програмуванні, як створити просту гру з використанням Pygame, які основні тренди в сучасному графічному програмуванні за останні роки?</p>
<p>Опитування</p>	<p>Анкету-оцінку з метою оцінювання якості курсу буде надано по завершенню курсу.</p>

**Схема курсу “Графічні бібліотеки Python”
для студентів спеціальності 112 - Статистика**

Т и ж н і	Лекційний курс		Лабораторні заняття		К - с т ь г о д С Р	Літерату ра
	Назва теми	К - с т ь г о д	Назва теми	К - с т ь г о д		
1	2	3	4	5	6	7
1	Наука про дані. Мова програмування Python	2	Програмування в середовищі Python. Виконання ПР 1 “Розробка базового графічного інтерфейсу з використанням Tkinter”	2	6	[11], [12], [14] [21], [24], Сайт курсу
2	Основи Python для аналізу та візуалізації даних	2			5	[2], [4], [9], [10], [15], [16], Сайт курсу
3	Графічна бібліотека Tkinter та її характеристики	2	Консультація з ПР 1. Виконання ПР 2 “Розробка кросплатформенного GUI-додатку з використанням PyQt або PySide”	2	6	[1]-[3], Сайт курсу
4	Контрольна робота 1	2			2	
5	Огляд графічних бібліотек PyQt та PySide	2	Здача ПР 1. Консультація з ПР 2. Виконання ПР 3 “Розробка мультимедійного додатку за допомогою Kivy”	2	5	[8], [22] Сайт курсу
6	Графічна бібліотека Kivy та її характеристики	2			4	[17]-[20], Сайт курсу
7	Огляд бібліотеки Matplotlib та її характеристик	2	Здача ПР 2. Консультація з ПР 3. Виконання ПР 4 “Візуалізація даних за допомогою Matplotlib”	2	1	[1]-[4], Сайт курсу
8	Огляд бібліотеки Seaborn та її характеристик	2			5	[2], [4], Сайт курсу
9	Побудова нестандартних та комбінованих графіків	2	Здача ПР 3. Консультація з ПР 4. Виконання ПР 5 “Створення стилізованих статистичних графіків за допомогою Seaborn”	2	7	[2], [25], Сайт курсу

10	Контрольна робота 2	2			2	
11	Використання сучасних інструментів бізнес-аналізу	2	Здача ПР 4. Консультація з ПР 5. Виконання ПР 6 “Створення інтерактивних графіків з Plotly”	2	7	[15], [21]- [23], Сайт курсу
12	Робота з Plotly та інтерактивна візуалізація	2			5	[5], [6] Сайт курсу
13	Навички роботи з Pygame	2	Здача ПР 5. Консультація з ПР 6 Виконання ПР 7 “Створення 2D ігор за допомогою Pygame”	2	6	[7], Сайт курсу
14	Контрольна робота 3	2			2	
15	Сучасні тренди в графічному програмуванні	2	Здача ПР 6 та ПР 7	2	5	[9], [13], [26], Сайт курсу
16	Підсумкове заняття.	2			4	
	Разом	32		16	72	
	Викладач: Бокало Т.М.		Викладач: Бокало Т.М.			