

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «НОМИО»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНЫХ МОДУЛЕЙ

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов»

2026
г. Улан-Удэ

1. Цель рабочей программы «Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов» состоит в удовлетворении индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном развитии, а именно:

- познакомить обучающихся с основными этапами создания IT-продукта и базовыми понятиями веб-разработки;
- сформировать у обучающихся представление о структуре веб-приложения, MVP, пользовательском сценарии и визуальном направлении проекта;
- научить обучающихся использовать AI-инструменты для генерации идей, подготовки элементов проекта и доработки цифрового продукта;
- сформировать у обучающихся практические навыки создания простого веб-проекта, настройки интерфейса, добавления интерактивных элементов, звуков и визуальных компонентов;
- развить у обучающихся проектное мышление, самостоятельность, умение презентовать результат и вносить улучшения в созданный IT-продукт.

Уровень освоения образовательной программы: базовый.

2. Задачи рабочей программы:

Обучающие:

- изучение IT-продукта, веб-проекта, AI-инструментов, структуры первого учебного проекта;
- изучить, что такое визуальный стиль, настроение проекта, цвет, шрифт, композиция, первый экран;
- изучение принципов сборки первого рабочего экрана и базовых элементов интерфейса;

Развивающие:

- способствовать формированию у обучающихся «гибких» навыков — надпрофессиональных компетенций и универсальных знаний, востребованных в любой сфере деятельности человека — и профессиональной, и социальной: цифровая грамотность, стратегическое мышление, системное мышление, критическое мышление, навыки коммуникации, самоорганизации, самообучения и т.д.;
- сформировать умение ориентироваться в информационном пространстве, собирать, анализировать и обобщать информацию, делать выводы;
- сформировать навыки поиска, сбора, анализа, организации, представления и передачи информации.

3. Планируемые результаты освоения рабочей программы:

В процессе освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов» у обучающихся должны сформироваться следующие знания и умения:

Модуль	Знания	Умения
Модуль 1. Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта	Знать, что такое IT-продукт, веб-проект, AI-инструменты, структура первого учебного проекта.	Уметь создавать первый простой веб-проект, работать по инструкции, представлять результат своей работы.
	Знать, чем локальный проект отличается от	Уметь объяснять путь проекта от компьютера до

	опубликованного, что такое сайт, сервер, браузер, ссылка. Знать, что такое идея продукта, пользователь, задача продукта, основная функция. Знать, что такое визуальный стиль, настроение проекта, цвет, шрифт, композиция, первый экран.	пользователя, выполнять базовую публикацию проекта по инструкции. Уметь выбирать тему проекта, формулировать идею, определять назначение будущего продукта. Уметь подбирать визуальное направление, создавать основу первого экрана, использовать Figma или аналогичные инструменты.
Модуль 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта	Знать понятие MVP, основные части веб-приложения, отличие полной идеи от первой версии продукта. Знать принципы сборки первого рабочего экрана и базовые элементы интерфейса. Знать назначение звуков, анимаций и состояний интерфейса в цифровом продукте. Знать отличие растровой и векторной графики, назначение иконки и favicon. Знать назначение стартового экрана, названия продукта, кнопки запуска и понятной навигации. Знать, как пользовательский ввод может запускать действия внутри проекта.	Уметь выделять главную функцию продукта, определять минимальный набор элементов для первой версии. Уметь переносить визуальную идею в проект, собирать первый экран, проверять его работоспособность. Уметь добавлять простые звуковые и визуальные эффекты, настраивать реакцию проекта на действия пользователя. Уметь создавать простую иконку проекта, подбирать графические элементы, экспортировать результат. Уметь оформлять стартовый экран, добавлять название, иконку и кнопку перехода к основному экрану. Уметь добавлять простой режим взаимодействия, проверять правильные и неправильные варианты ввода, тестировать результат.

СОДЕРЖАНИЕ 1 МОДУЛЯ «ИДЕЯ, ПУБЛИКАЦИЯ И ВИЗУАЛЬНАЯ ОСНОВА IT-ПРОДУКТА» ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «СОЗДАНИЕ ПЕРВОГО IT-ПРОДУКТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ AI-ИНСТРУМЕНТОВ»

Учебный модуль 1 в себя 7,2 академических часов лекций и 4 академических часа самостоятельного изучения материала. Общая трудоемкость модуля составляет 11,2 академических часов.

№	Наименование модуля	Общая трудоемкость, час	Лекция, час	Самостоятельное изучение материала, час
1	Модуль 1: Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта	11,2	7,2	4

Содержание Модуля 1:

Тема 1. Первое знакомство и первый проект

Обучающиеся знакомятся с целями программы, форматом занятий и основными правилами работы над цифровым проектом. Рассматривается понятие IT-продукта и примеры простых веб-проектов, которые могут быть созданы начинающими разработчиками. В рамках темы, обучающиеся узнают, как AI-инструменты могут помогать при создании цифрового продукта: предлагать идеи, помогать с текстами, структурой проекта и отдельными элементами. Особое внимание уделяется тому, что AI используется как помощник, а итоговое решение принимает сам обучающийся.

Тема 2. Как проект попадает в интернет

В теме рассматривается, чем страница на компьютере отличается от страницы, доступной по ссылке. Обучающиеся знакомятся с базовыми понятиями: сайт, браузер, сервер, интернет, ссылка, публикация проекта. На простых примерах разбирается путь проекта от устройства разработчика до пользователя. Обучающиеся узнают, почему проект должен быть опубликован, чтобы его могли увидеть другие люди.

Тема 3. Выбор темы и идеи итогового продукта

Обучающиеся знакомятся с понятием идеи продукта и учатся отличать интересную задумку от задачи, которую продукт должен решать. Рассматриваются понятия пользователь, потребность, назначение продукта и основная функция. В ходе занятия, обучающиеся выбирают тему будущего мини-продукта. Они формулируют, для кого создается проект, какую задачу он решает и каким должен быть первый полезный результат.

Тема 4. Визуальное направление продукта

Тема посвящена созданию визуального образа будущего проекта. Обучающиеся знакомятся с базовыми понятиями визуального дизайна: цвет, шрифт, настроение, композиция, первый экран. Рассматривается, как внешний вид помогает пользователю понять назначение продукта. На примерах разбирается, почему важно не перегружать интерфейс и делать первый экран понятным.

СОДЕРЖАНИЕ 2 МОДУЛЯ «СОЗДАНИЕ, ОФОРМЛЕНИЕ И ДОРАБОТКА IT-ПРОДУКТА» ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «СОЗДАНИЕ ПЕРВОГО IT-ПРОДУКТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ AI-ИНСТРУМЕНТОВ»

Учебный модуль 2 в себя 25,8 академических часов лекций и 6 академических часов самостоятельного изучения материала. Общая трудоемкость модуля составляет 31,8 академических часов.

№	Наименование модуля	Общая трудоемкость, час	Лекция, час	Самостоятельное изучение материала, час
1	Модуль 2: Создание, оформление и доработка IT-продукта	31,8	25,8	6

Содержание Модуля 2:

Тема 5. Из чего состоит приложение и что войдет в MVP

Обучающиеся знакомятся с понятием MVP - минимальной рабочей версии продукта. Разбирается отличие полной идеи от первой версии, которую можно быстро собрать, проверить и показать. На примерах рассматриваются основные части веб-приложения: экран, элементы интерфейса, действия пользователя, результат действия. Обучающиеся учатся выделять главное и не перегружать первую версию проекта.

Тема 6. Первый рабочий экран продукта

Тема посвящена созданию первого рабочего экрана продукта. Обучающиеся переносят визуальную идею в проект и начинают собирать интерфейс, который можно открыть и проверить.

Рассматриваются базовые элементы экрана: заголовок, изображение, кнопка, рабочая область, простая логика перехода или действия. Обучающиеся учатся связывать внешний вид проекта с его основной задачей.

Тема 7. Оживление проекта: звуки и простые эффекты

Обучающиеся узнают, зачем в цифровом продукте используются звуки, анимации и состояния интерфейса. Рассматриваются примеры обратной связи: успешное действие, ошибка, победа, проигрыш, переход. В теме подчеркивается, что эффекты должны помогать пользователю понимать происходящее, а не просто украшать проект. Обучающиеся знакомятся с принципом реакции проекта на действие пользователя.

Тема 8. Иконка проекта

Тема посвящена созданию визуального знака проекта. Обучающиеся знакомятся с отличием растровой и векторной графики, а также с назначением иконки и favicon. Рассматривается, почему иконка должна быть простой, читаемой и связанной с идеей продукта. Обучающиеся анализируют примеры удачных и неудачных иконок.

Тема 9. Вход в проект: иконка, название и кнопка старта

Обучающиеся изучают назначение стартового экрана. Рассматривается, как название, иконка и кнопка старта помогают пользователю быстро понять, что перед ним за продукт и как начать работу. В теме разбираются базовые требования к первому экрану: понятность,

отсутствие перегруза, логичный переход к основному действию. Обучающиеся учатся проектировать вход в продукт как часть пользовательского сценария.

Тема 10. Режим взаимодействия с клавиатуры

Тема посвящена добавлению дополнительного режима взаимодействия пользователя с проектом. Обучающиеся знакомятся с тем, как текстовый ввод или действие с клавиатуры может запускать определенную реакцию проекта. На примере игрового или интерактивного сценария разбирается проверка введенного пользователем значения. Обучающиеся узнают, как проект может реагировать на правильный и неправильный ввод.