

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ «НОМИО»

УТВЕРЖДЕНА
Приказом Генерального директора
от 28.07.2026 № 1
Бороев Д.Б.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов»**

Срок реализации программы: 3 недели

Объем программы: 47 академических часов

Категории обучающихся: несовершеннолетние в возрасте от 8 до 17 лет

Форма обучения: заочная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

2026 год
г. Улан-Удэ

СОДЕРЖАНИЕ

1	Пояснительная записка	3
2	Планируемые результаты освоения образовательной программы	5
3	Учебный план	7
4	Календарный учебный график	8
5	Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов»	9
6	Промежуточная аттестация успеваемости	13
7	Оценочные материалы	14
8	Итоговое контрольное мероприятие	17
9	Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы	20
10	Учебно-методическое и информационное обеспечение образовательной программы	22
11	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНЫХ МОДУЛЕЙ дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов»	23

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Нормативные правовые основания разработки образовательной программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов» (далее – образовательная программа) разработана на основе Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Постановления Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

1.2. Содержание образовательной программы представлено в пояснительной записке, планируемых результатах освоения программы, учебном плане, календарном учебном графике, рабочей программе, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающих реализацию программы.

1.3. Актуальность образовательной программы обусловлена активным развитием цифровых технологий, искусственного интеллекта и возрастающей потребностью в раннем формировании у детей навыков работы с современными IT-инструментами. Сегодня школьники не только пользуются цифровыми продуктами, но и проявляют интерес к их созданию: сайтам, играм, веб-приложениям, интерактивным сервисам и визуальным проектам. Программа позволяет обучающимся в доступной форме познакомиться с основами разработки IT-продукта и пройти полный путь от идеи до первого рабочего результата. Использование AI-инструментов делает процесс обучения более понятным и наглядным, помогает детям быстрее увидеть практический результат, развивает творческое мышление, цифровую грамотность и интерес к дальнейшему изучению программирования.

1.4. Педагогическая целесообразность программы заключается в формировании у обучающихся первичных знаний и практических навыков создания собственного IT-продукта с использованием AI-инструментов.

1.5. Цель образовательной программы 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.

1.7. Категории обучающихся – несовершеннолетние в возрасте от 8 до 17 лет.

1.8. Форма обучения: с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Дистанционные образовательные технологии, используемые для организации учебного процесса: занятия проходят с использованием системы дистанционного обучения «Антитренинги», функциональность которой обеспечена ООО «Интернет университет» (ИНН 7726407960, ОГРН 1177746829292), система внесена в реестр Российского ПО (Реестровая запись №15883 от 09.12.2022).

1.9. Режим занятий: 2-4 академических часа в день. Обучение по программе предусматривает следующие виды учебных занятий: теория, проектная работа. Для всех видов занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

1.10. Занятия проводятся в группах: минимальное количество обучающихся в одной группе – 6 человек.

1.11. Продолжительность (трудоемкость) обучения: Срок освоения образовательной программы составляет 3 недели (47 академических часов).

1.12. Итоговое контрольное мероприятие по итогам реализации образовательной программы проводится в форме электронного тестирования.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ 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. Знать, чем локальный проект отличается от опубликованного, что такое сайт, сервер, браузер, ссылка. Знать, что такое идея продукта, пользователь, задача продукта, основная функция. Знать, что такое визуальный стиль, настраивание проекта, цвет, шрифт, композиция, первый экран.	Уметь создавать первый простой веб-проект, работать по инструкции, представлять результат своей работы. Уметь объяснять путь проекта от компьютера до 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.	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

	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.	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.
--	--	---

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

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

№ п/п	Название модулей	Всего часов	Лекция	Самостоятельное изучение материала	Тестирование
1	2	3	4	5	6
1	Модуль 1. Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта	11,2	7,2	4	0
2	Промежуточная аттестация по Модулю 1. Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта	1	0	0	1
3	Модуль 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта	31,8	25,8	6	0
4	Промежуточная аттестация по Модулю 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта	1	0	0	1
5	Итоговое контрольное мероприятие	2	0	0	2
6	ИТОГО	47	33	10	4

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

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

№ п/п	Наименование модулей	Виды учебной нагрузки	1 неделя	2 неделя	3 неделя	всего часов
1	2	3	4	5	6	7
1	Модуль 1. Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта	Лекция	7,2	0	0	11,2
		Самостоятельное изучение материала	4	0	0	
2	Промежуточная аттестация по Модулю 1. Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта	Тестирование	1	0	0	1
3	Модуль 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта	Лекция	0	12,9	12,9	31,8
		Самостоятельное изучение материала	0	3	3	
4	Промежуточная аттестация по Модулю 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта	Тестирование	0	0	1	1
5	Итоговое контрольное мероприятие	Тестирование	0	0	2	2
ИТОГО:			12,2	15,9	18,9	47

Реализация образовательной программы проходит в течение всего календарного года, включая каникулярное время. Начало и окончание периода обучения определяется в соответствии с локальным нормативным актом Организации – графиком обучения, утверждаемым Приказом Генерального директора ООО «НОМИО» - Боровым Д.Б.

**СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«СОЗДАНИЕ ПЕРВОГО IT-ПРОДУКТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ AI-
ИНСТРУМЕНТОВ»**

**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 включает 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.

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 опубликованного, что такое сайт, сервер, браузер, ссылка.	Уметь объяснять путь проекта от компьютера до пользователя, выполнять базовую публикацию проекта по инструкции.
	Знать, что такое идея продукта, пользователь, задача продукта, основная функция.	Уметь выбирать тему проекта, формулировать идею, определять назначение будущего продукта.
	Знать, что такое визуальный стиль, настроение проекта, цвет, шрифт, композиция, первый экран.	Уметь подбирать визуальное направление, создавать основу первого экрана, использовать Figma или аналогичные инструменты.

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.

Модуль	Знания	Умения
Модуль 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта	Знать понятие MVP, основные части веб-приложения, отличие полной идеи от первой версии продукта.	Уметь выделять главную функцию продукта, определять минимальный набор элементов для первой версии.
	Знать принципы сборки первого рабочего экрана и базовые элементы интерфейса.	Уметь переносить визуальную идею в проект, собирать первый экран, проверять его работоспособность.
	Знать назначение звуков, анимаций и состояний интерфейса в цифровом продукте.	Уметь добавлять простые звуковые и визуальные эффекты, настраивать реакцию проекта на действия пользователя.
	Знать отличие растровой и векторной графики, назначение иконки и favicon.	Уметь создавать простую иконку проекта, подбирать графические элементы, экспортировать результат.
	Знать назначение стартового экрана, названия продукта, кнопки запуска и понятной навигации.	Уметь оформлять стартовый экран, добавлять название, иконку и кнопку перехода к основному экрану.
	Знать, как пользовательский ввод может запускать действия внутри проекта.	Уметь добавлять простой режим взаимодействия, проверять правильные и неправильные варианты ввода, тестировать результат.

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 включает 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,

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Оценка хода освоения обучающимися образовательной программы включает проведение промежуточной аттестации по каждому модулю дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Создание первого IT-продукта с использованием AI-инструментов».

В рамках образовательной программы промежуточная аттестация осуществляется в форме электронного тестирования.

Наименование модулей	Форма текущего контроля	Трудоемкость, час
Промежуточная аттестация по Модулю 1. Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта	Электронное тестирование	1
Промежуточная аттестация по Модулю 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта	Электронное тестирование	1

Тестовые задания представлены в виде электронного тестирования. В заданиях обучающиеся выбирают один правильный ответ из данного набора ответов к заданию. На выполнение теста отводится 1 академический час. Тест включает в себя 10 вопросов. Максимальное количество баллов, которое возможно набрать в результате прохождения электронного тестирования, равняется 10.

Оценка результатов выполнения заданий оценочного средства осуществляется на основе их соотнесения с планируемыми результатами обучения по образовательной программе и установленными критериями оценивания.

Таблица оценки уровня знаний в рамках текущего контроля успеваемости:

Количество правильных ответов в % соотношении	Итоговая оценка
6 – 10 баллов (60% – 100%)	«Зачтено»
0 – 5 баллов (менее 60%)	«Не зачтено»

Обучающийся, которому зачтено выполнение текущего контроля успеваемости образовательной программы, допускается к промежуточной аттестации в форме электронного тестирования.

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
(В КАЖДОМ ТЕСТОВОМ ВОПРОСЕ НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ ОДИН
ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ):**

Промежуточная аттестация по Модулю 1. Идея, публикация и визуальная основа IT-продукта

1. Что такое IT-продукт?

- а) цифровой продукт, который решает задачу пользователя;**
- б) только компьютерная игра;
- в) документ для покупки техники.

2. Для чего используются AI-инструменты при создании проекта?

- а) только для просмотра видео;
- б) только для удаления файлов;
- в) для помощи в генерации идей и доработке проекта;**

3. Что такое веб-проект?

- а) проект, который может открываться в браузере;**
- б) обычная бумажная тетрадь;
- в) только изображение без функций.

4. Что означает публикация проекта в интернете?

- а) выключение компьютера;
- б) размещение проекта так, чтобы его можно было открыть по ссылке;**
- в) удаление проекта.

5. Что такое ссылка?

- а) адрес, по которому можно открыть страницу или проект;**
- б) название кнопки на клавиатуре;
- в) вид изображения.

6. С чего начинается выбор идеи продукта?

- а) только с выбора цвета;
- б) с понимания пользователя и задачи;**
- в) с удаления всех материалов.

7. Что помогает определить визуальное направление проекта?

- а) только скорость интернета;
- б) цвет, шрифт, настроение и образ продукта;**
- в) только название папки.

8. Почему первый экран проекта должен быть понятным?

- а) чтобы скрыть основную функцию;
- б) чтобы проект занимал больше места;**

в) чтобы пользователь быстро понял, что делать дальше.

9. Что важно при работе с AI-инструментом?

- а) не читать полученный результат;
- б) всегда принимать любой ответ без проверки;
- в) проверять результат и самостоятельно принимать решение.

10. Что является результатом первого модуля?

- а) идея и визуальная основа будущего проекта;
- б) договор с интернет-провайдером;
- в) готовая бухгалтерская отчетность.

Промежуточная аттестация по Модулю 2. Создание, оформление и доработка IT-продукта

1. Что такое MVP?

- а) минимальная рабочая версия продукта с главной функцией;
- б) музыкальный файл;
- в) вид интернет-браузера.

2. Зачем определять MVP проекта?

- а) чтобы выбрать самое важное для первой версии;
- б) чтобы добавить все идеи сразу;
- в) чтобы не создавать проект.

3. Что относится к элементам интерфейса?

- а) только название папки;
- б) только зарядное устройство;
- в) кнопка, заголовок, изображение, экран.

4. Для чего нужна кнопка в проекте?

- а) для хранения пароля от компьютера;
- б) для запуска действия пользователя;
- в) для удаления интернета.

5. Зачем добавляют звуки и эффекты?

- а) чтобы проект стал сложнее без причины;
- б) чтобы пользователь понимал результат своих действий;
- в) чтобы заменить название проекта.

6. Что такое иконка проекта?

- а) небольшой визуальный знак, связанный с продуктом;
- б) длинный текстовый документ;
- в) таблица с оценками.

7. Почему иконка должна быть простой?

- а) чтобы ее нельзя было увидеть;
- б) чтобы она хорошо читалась в маленьком размере;
- в) чтобы она не была связана с проектом.

8. Для чего нужен стартовый экран?

- а) чтобы заменить все остальные экраны;
- б) чтобы закрыть доступ к проекту;
- в) чтобы представить проект и дать понятный вход в него;

9. Что такое пользовательский ввод?

- а) данные или действия, которые пользователь передает проекту;
- б) только изображение на экране;
- в) название браузера.

10. Что нужно сделать после добавления новой функции?

- а) протестировать ее работу;
- б) сразу удалить проект;
- в) не открывать проект.

ИТОГОВОЕ КОНТРОЛЬНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ

Обучение по образовательной программе завершается обязательным прохождением итогового контрольного мероприятия в форме электронного тестирования.

По результатам прохождения итогового контрольного мероприятия выставляются отметки о прохождении темы по двухбалльной системе: «зачтено», «не зачтено».

Тестовые задания в рамках итогового контрольного мероприятия представлены в закрытой форме, в которых обучающиеся выбирают один правильный ответ из данного набора ответов к заданию. На выполнение итогового теста отводится 2 академических часа. Итоговый тест включает в себя 15 вопросов. Максимальное количество баллов, которое возможно набрать в результате прохождения итогового тестирования, равняется 15.

Таблица оценки уровня знаний по итоговой аттестации:

Правильных ответов в % соотношении	Итоговая оценка
9 – 15 баллов (60% – 100%)	«Зачтено»
0 – 8 баллов (менее 60%)	«Не зачтено»

Обучающимся, имеющим положительный результат по итоговому контрольному мероприятию, выдается сертификат установленного образца.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ИТОГОВОМУ КОНТРОЛЬНОМУ МЕРОПРИЯТИЮ (В КАЖДОМ ТЕСТОВОМ ВОПРОСЕ НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ ОДИН ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ):

1. Что такое IT-продукт?
 - а) цифровое решение, созданное для выполнения задачи;
 - б) только компьютер;
 - в) только изображение.
2. Что такое AI-инструмент?
 - а) бумажный учебник;
 - б) вид зарядного устройства;
 - в) цифровой помощник, который может помогать с идеями, текстом или кодом.
3. Что такое веб-приложение?
 - а) только папка на рабочем столе;
 - б) цифровой продукт, который работает через браузер;
 - в) только фотография.
4. Что означает MVP?
 - а) название кнопки;
 - б) музыкальная программа;
 - в) первая минимальная рабочая версия продукта.

5. Что помогает пользователю понять назначение продукта?
- а) понятный первый экран, название, визуальный стиль и кнопки;
 - б) случайные цвета и отсутствие текста;
 - в) только размер файла.
6. Что входит в визуальное направление проекта?
- а) только пароль от аккаунта;
 - б) цвета, шрифты, настраивание, изображения и композиция;
 - в) только скорость загрузки.
7. Для чего нужна публикация проекта?
- а) чтобы проект исчез;
 - б) чтобы проект можно было открыть по ссылке;
 - в) чтобы отключить браузер.
8. Что такое интерфейс?
- а) элементы, через которые пользователь взаимодействует с продуктом;
 - б) только системная папка;
 - в) только название курса.
9. Что делает проект интерактивным?
- а) невозможность открыть страницу;
 - б) отсутствие кнопок;
 - в) реакция на действия пользователя.
10. Для чего нужна иконка проекта?
- а) чтобы визуально обозначить продукт;
 - б) чтобы заменить весь проект;
 - в) чтобы скрыть название.
11. Что важно сделать перед демонстрацией проекта?
- а) удалить все материалы;
 - б) проверить работу основных элементов;
 - в) изменить тему без проверки.
12. Какую роль выполняет кнопка старта?
- а) выключает экран;
 - б) помогает пользователю начать работу с проектом;
 - в) меняет пароль.
13. Почему не стоит добавлять в первую версию слишком много функций?
- а) проект может стать сложным и непонятным;
 - б) проект станет быстрее автоматически;

в) функции не имеют значения.

14. Что должен уметь обучающийся после завершения программы?

а) создать и представить простой IT-продукт;

б) только открыть браузер;

в) только скачать картинку.

15. Что является итоговым результатом программы?

а) пустой файл;

б) список случайных ссылок;

в) созданный обучающимся простой IT-продукт с базовым интерфейсом и интерактивными элементами.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Форма обучения: заочная с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Занятия (лекции, самостоятельное изучение материала, промежуточный контроль успеваемости, итоговое контрольное мероприятие) проходят с использованием системы дистанционного обучения «Антитренинги», функциональность которой обеспечена ООО «Интернет университет» (ИНН 7726407960, ОГРН 1177746829292), система внесена в реестр Российского ПО (Реестровая запись №15883 от 09.12.2022).

Ссылка на программу: <https://antitreningi.ru/panel/396112/lessons>

Авторизация обучающегося осуществляется на образовательной платформе, где размещаются учебные материалы.

Аутентификация обучающегося проводится на основе документов, подтверждающих личность обучающихся и посредством ввода персонального логина и пароля. Каждому обучающемуся присваивается уникальный логин и пароль для доступа к курсу.

Идентификация обучающегося производится посредством встроенного в образовательную платформу сервиса прокторинга. В ходе проведения промежуточной и итоговой аттестации ведется запись экрана, видео с камеры, аудио с микрофона с сохранением в файл, что позволяет идентифицировать личность обучающегося.

Занятия проходят согласно календарному учебному графику, рабочей программы учебных предметов, курсов, дисциплин (тем) и расписанию.

Материально-технические условия реализации программы

Обучающийся осваивает образовательную программу с использованием системы дистанционного обучения «Антитренинги», функциональность которой обеспечена ООО «Интернет университет» (ИНН 7726407960, ОГРН 1177746829292), система внесена в реестр Российского ПО (Реестровая запись №15883 от 09.12.2022).

Необходимым минимальным условием использования обучающимися дистанционных образовательных технологий являются следующие технические требования:

- наличие интернет-соединения, рекомендуемая пропускная способность сети для участника не менее 2 Мбит/сек исходящего и входящего канала;
- наличие динамика и микрофона: встроенные, подключаемые по USB или беспроводные (Bluetooth),
- наличие веб-камера с разрешением SD или HD: встроенная или подключаемая по USB;
- использование браузера Хром, Хром Мобайл выше 83 версии, Файрвокс выше 85 версии, другие браузеры на базе Хромиум (Опера, Вивальди, Яндекс) выше 83 версии.

Кадровые условия реализации программы:

Педагогическая деятельность по реализации образовательной программы осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование по техническим направлениям в области программирования, соответствующим образовательной программе, и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

Специальные условия для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья

При наличии обучающихся с ограниченными возможностями здоровья будет обеспечено

создание специальных условий в соответствии с заключением психологомедико-педагогической комиссии и (или) индивидуальной программой реабилитации (абилитации) инвалида:

1. для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья по зрению на учебном портале имеется возможность увеличение экрана для лиц с нарушением зрения;

2. для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья по слуху и нарушениями опорно-двигательного аппарата разработаны адаптированные программы;

3. для обучающихся с тяжелыми нарушениями речи: адаптация содержания теоретического материала в текстовом/аудио- /видеоформате в соответствии с речевыми возможностями обучающихся; создание условий, облегчающих работу с данным теоретическим материалом (восприятие/воспроизведение);

4. для обучающихся с задержкой психического развития: использование дополнительной визуальной поддержки в виде смысловых опор, облегчающих восприятие инструкций, усвоение правил, алгоритмов выполнения спортивных упражнений (например, пошаговая памятка или визуальная подсказка, выполненная в знаково-символической форме); обеспечение особой структуры учебного занятия, обеспечивающей профилактику эмоциональных и/или интеллектуальных перегрузок.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Нормативная правовая база:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Постановление Правительства Российской Федерации от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Электронные ресурсы:

1. Справочно-правовая система Гарант, <https://www.garant.ru/>
2. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн», <https://biblioclub.ru>
3. Видеоресурс VK Видео «Как запустить ИИ-продукт с нуля: от гипотезы до первых результатов». Автор: OTUS: программирование и карьера в IT, https://vk.com/video-145052891_456250890
4. Видеоресурс VK Видео «Этапы разработки ИИ-продукта \ Академия ИИ». Автор: Академия искусственного интеллекта, https://vk.com/video-165533067_456239318
5. Видеоресурс РУТУБ «Разрабатываем IT продукт с нуля | Бизнес модель и требования». Автор: Павлин Шарит - IT вместе с Николаем Павлиным, <https://rutube.ru/video/32f6a3e43d8e71627090f07f7919fcdd/>