

**Профессиональная образовательная автономная некоммерческая организация
«Международная академия цифровой экономики МАКСИМУМ»**

УТВЕРЖДЕНО

Приказом № 02-ОП от 15.01.2025

Директор Провозён Елена-Суламита Константиновна



**Дополнительная общеобразовательная программа
«Комплексная программа дополнительного
образования PROбудущее»**

Москва 2025

Оглавление

Пояснительная записка	3
• ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	3
• ВОСТРЕБОВАННОСТЬ ПРОГРАММЫ	4
• ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОБУЧЕНИЯ	5
• ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ И ПРИЕМ НА ОБУЧЕНИЕ	6
• ФОРМА И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ	7
1. Учебный тематический план «Программы дополнительного образования ПРОбудущее»	8
2. Содержание первого модуля «ПРОбудущее»	8
3. Учебный тематический план модуля «Практика - выполнение кейса»	12
4. Содержание модуля Модуль «Практика - выполнение кейса»	13
4.1 Программирование на Python.....	13
Примеры возможных кейсов от компании:.....	13
- Создание телеграм-бота.....	13
- Инвентаризация ноутбуков	13
- Тестирование функционала.....	13
- Сбор и описание багов.....	13
- Парсинг отзывов на сайтах про MAXIMUM	13
4.2 Графический дизайн.....	13
Примеры возможных кейсов от компании:.....	13
- Оформление презентаций	13
- Создание иконок.....	13
- Создание стикеров для Телеграм / ВКонтакте	13
- Создание лендинга на Tilda	13
4.3 Диджитал маркетинг	13
Примеры возможных кейсов от компании:.....	13
- Создание рекламных баннеров	13
- Написание статей для блога.....	13
- Создание контента для соц. сетей.....	13
- Помощь в проведении исследований ЦА	13
- Создание лендинга на Tilda	13
5. Оценка результатов Программы и формы контроля.	13
6. Методическое обеспечение программы.....	14
6.1. Методические и учебные материалы	14
6.2 Учебно-материальная база.....	14
7. Литература	14

Пояснительная записка.

- **Общие положения**

Программа «PROбудущее» представляет собой авторский курс дополнительного образования, ориентированный на развитие практических навыков (hard skills) и личностных компетенций (soft skills), востребованных в современных ИТ-профессиях. Программа реализуется в течение 16 недель и носит социально-педагогическую направленность.

Реализация Программы направлена на всестороннее развитие обучающихся: она способствует формированию ключевых soft skills (навыков общения, самоорганизации, критического мышления и др.), а также предоставляет обширные знания о современных профессиях в сфере информационных технологий. В рамках курса студенты получают возможность не только познакомиться с ИТ-индустрией в целом, но и выбрать одно из трёх профильных направлений — программирование, графический дизайн или диджитал-маркетинг — для более углубленного изучения и приобретения практических навыков.

Первый модуль программы является вводным и обязательным для всех участников. Он знакомит обучающихся с основами цифровой грамотности и профессиями ИТ-сферы. В рамках этого модуля проводятся занятия по следующим дисциплинам: «Введение в ИТ», «Программирование на Python», «Графический дизайн», «Диджитал-маркетинг».

Этот модуль помогает студентам получить общее представление о ключевых направлениях цифровой индустрии, что позволяет им сделать осознанный выбор дальнейшей образовательной траектории.

Второй модуль — «Практика — выполнение кейса» — представляет собой практико-ориентированную часть программы, реализуемую в формате проектной деятельности. Он предоставляет возможность студентам применить полученные знания в реальных условиях, отрабатывая профессиональные навыки на практических кейсах. Обучающиеся самостоятельно выбирают одно из направлений (программирование, дизайн или маркетинг), в рамках которого выполняют прикладные задания. Модуль разработан **на основе авторских методик** компании ПО АНО «Международная академия цифровой экономики МАКСИМУМ».

Программа включает в себя следующие модули и разделы:

Модуль «PROбудущее» включает следующие разделы:

1. *Введение в data processing*
2. *Программирование на Python*
3. *Графический дизайн*
4. *Диджитал маркетинг*

Модуль «Практика — выполнение кейса» включает следующие разделы:

1. *Программирование на Python*
2. *Графический дизайн*
3. *Диджитал маркетинг*

По завершении первого модуля программы студенты получают целостное представление о современной ИТ-сфере, знакомятся с широким спектром профессий в данной области и осваивают базовые софт-скиллы, необходимые для успешной коммуникации, самоорганизации и профессионального развития. Это позволяет участникам сделать осознанный выбор дальнейшей специализации и построить индивидуальную образовательную траекторию. В рамках направления «Программирование» студенты изучают основы работы с базами данных, осваивают язык программирования Python, знакомятся с принципами создания чат-ботов и веб-сайтов, что формирует у них фундаментальные знания и первичные профессиональные навыки в сфере IT-разработки. В модуле «Графический дизайн» обучающиеся осваивают ключевые принципы визуальной коммуникации: работу с цветом, типографикой, композицией, а также практическое применение инструмента Figma. Полученные знания они применяют при создании визуальных продуктов, таких как макеты сайтов, баннеры и брендированные материалы. В направлении «Диджитал-маркетинг» студенты получают представление об основах интернет-маркетинга, аналитике, разрабатывают и запускают рекламные кампании, осваивают инструменты цифрового продвижения, что позволяет им уверенно разрабатывать и реализовывать маркетинговые стратегии в онлайн-среде. Во втором модуле программы, обучающиеся погружаются в практическую реализацию выбранной специализации, работая над кейсами, приближенными к реальным задачам компании. Это позволяет им применить теоретические знания в реальной среде и получить опыт проектной деятельности в рамках выбранного направления — программирования, графического дизайна или диджитал-маркетинга.

- **Востребованность программы**

Педагогическая целесообразность: Программа отвечает актуальным требованиям современного рынка труда и образовательной среды. Её эффективность обеспечивается за счёт следующих факторов:

- 1) Интегрированный подход: универсальный первый модуль формирует целостное понимание сферы ИТ и помогает обучающимся осознанно выбрать профиль дальнейшего изучения.
- 2) Гибкая специализация: возможность индивидуального выбора траектории (программирование, дизайн или маркетинг) позволяет студентам сфокусироваться на интересующей области и освоить практические навыки в ней.
- 3) Практическая направленность: обучение строится на решении реальных кейсов и выполнении проектных заданий, что способствует глубокой проработке материала и повышению мотивации.
- 4) Развитие кросс-функциональных навыков: курс включает системную работу по формированию универсальных компетенций: эмоционального интеллекта, навыков коммуникации, публичных выступлений и самоорганизации.
- 5) Профориентационная поддержка: индивидуальные беседы и тренинги помогают подросткам осознанно подойти к выбору профессии, учитывая их способности и интересы.

Таким образом, «Программа дополнительного образования PROбудущее» обеспечивает комбинацию теоретических знаний и практических компетенций, что способствует развитию квалифицированных специалистов, готовых к вызовам современного профессионального мира.

Актуальность Программы: Программа дополнительного образования «PROбудущее» актуальна в контексте современных требований рынка труда, особенно в сфере информационных технологий, где наблюдается стабильный рост спроса на специалистов в таких направлениях, как программирование, графический дизайн и диджитал-маркетинг. Образовательный курс предлагает комплексный подход, совмещающий развитие профессиональных и технических навыков с формированием ключевых мягких компетенций (soft skills), что способствует повышению адаптивности и конкурентоспособности выпускников в профессиональной среде. Важным преимуществом программы является ее гибкость и регулярное обновление учебных материалов, что обеспечивает соответствие содержания актуальным технологическим трендам и изменениям в ИТ-индустрии.

- **Цели и задачи обучения**

Цель Программы: подготовить квалифицированных и всесторонне развитых специалистов, обладающих базовыми и прикладными знаниями в областях информационных технологий, графического дизайна и диджитал-маркетинга, а также развитыми коммуникативными и личностными навыками, необходимыми для успешного карьерного роста.

Задачи программы:

- **Формирование Целостного Понимания ИТ-сферы:** Ознакомление студентов с основными направлениями в информационных технологиях, спецификой профессий, их требованиями и карьерными перспективами.
- **Освоение Профессиональных Навыков:** Обучение прикладным умениям в выбранной области — программирование, графический дизайн или диджитал-маркетинг — с акцентом на современные инструменты и практические методики.
- **Развитие Софт-Скиллов:** Тренировка навыков коммуникации, управления временем, публичных выступлений, эмоционального интеллекта и других межличностных умений, необходимых для эффективного взаимодействия в профессиональной среде.
- **Профориентационная Поддержка:** Проведение индивидуальных бесед и тренингов, направленных на помощь в выборе направления обучения и построении образовательной и профессиональной траектории.
- **Практическое Применение Знаний:** Реализация учебных проектов, выполнение практико-ориентированных заданий, моделирующих реальные рабочие ситуации.
- **Гибкость и Актуальность Курса:** Регулярное обновление учебных программ в соответствии с актуальными изменениями на рынке труда и новыми технологическими трендами в ИТ.
- **Целевая аудитория и прием на обучение**

Возраст учащихся: Программа рассчитана на школьников в возрасте от 13 до 18 лет, обучающихся в 7–11 классах. При разработке и реализации программы учитываются возрастные и психологические особенности подростков — уровень развития мышления, внимания, воображения и других когнитивных процессов. С учетом этих факторов выстраивается педагогическая стратегия, направленная на формирование необходимых учебных и профессиональных компетенций.

Сроки реализации программы: Первый модуль Программы рассчитан на 120 учебных часов. Второй модуль программы является выборным и рассчитан на 40 учебных часа. С учетом возможностей учеников заниматься дополнительно к основному образованию, первый модуль Программы может быть реализован за 30 недель и за более короткий срок, а второй модуль Программы может быть реализован за 4 недели и за более короткий срок.

• Форма и режим занятий

Учебный график выстраивается с учетом учебной нагрузки школьников и их основной занятости в общеобразовательных учреждениях. Занятия проводятся преимущественно во второй половине дня в будние дни, а также в утренние или дневные часы по выходным. Обучение реализуется в двух форматах — офлайн (в аудиториях) и онлайн, что обеспечивает гибкость и доступность образовательного процесса. Программа сочетает традиционные очные занятия с элементами дистанционного обучения, в котором активно используются современные цифровые технологии — компьютерная графика, мультимедийные материалы (аудио, видео), а также интерактивные компоненты на образовательной платформе. Онлайн-формат позволяет изучать теоретический материал самостоятельно и выполнять практические задания в удобном темпе. Занятия проходят как в индивидуальной, так и в групповой форме, обеспечивая баланс между персонализированным подходом и работой в команде. В рамках учебного процесса предусмотрены и самостоятельные занятия, включающие выполнение проектов и применение полученных знаний на практике.

Режим занятий:

1. Учебная нагрузка – не более 5 учебных часов;
2. Частота занятий – 2 раза в неделю;
3. Регулярность занятий – еженедельно
4. Начало занятий в рабочие дни с 16:00-19:00, в выходные с 10:00-14:00 и с 15:00-18:00.

Календарный учебный план Модуль «PROбудущее»

мес я ц	1 месяц				2 месяц				3 месяц				4 месяц				5 месяц				6 месяц				7 месяц				8 мес яц	итого	
нед еля	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
2 зан яти я в нед ел ю	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120

Модуль «практика – выполнение кейса» (выборный)

мес я ц	1 месяц	2 месяц	3 месяц	4 месяц	итого
нед еля	31	32	33	34	
2 зан ятия в нед ел ю	10	10	10	10	40

1. Учебный тематический план «Программы дополнительного образования PROбудущее»

№ п/п	Тема	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			лекции	практические занятия	
1	Введение в ИТ	44	20	34	Экспертная оценка преподавателя
2	Программирование на Python	76		76	Экспертная оценка преподавателя
3	Графический дизайн	76		76	Экспертная оценка преподавателя
4	Диджитал маркетинг	76		76	Экспертная оценка преподавателя
	Итого	120	20	100	

2. Содержание первого модуля «PROбудущее»

2.1 Введение в ИТ

Первый раздел модуля закладывает прочную основу для дальнейшего обучения и включает следующие ключевые компоненты:

Введение в ИТ-индустрию: Обзор истории развития информационных технологий, современные тренды и перспективы отрасли.

Обзор Профессий в ИТ: Подробное знакомство с востребованными профессиями, такими как программист, QA-инженер, системный администратор, дата-саентист, продакт- и проект-менеджер, графический и веб-дизайнер, интернет-маркетолог, копирайтер, SMM- и PR-специалист, креатор и др. Учащиеся узнают о функционале, карьерных траекториях и востребованности каждой профессии.

Профориентационные Тренинги: Специальные тренинги, помогающие учащимся определить свои интересы и сильные стороны, что способствует осознанному выбору направления обучения.

Развитие Софт-Скиллов: Курсы по развитию навыков коммуникации, управления временем, постановки целей, эмоционального интеллекта и публичных выступлений — необходимых для успешной профессиональной деятельности.

Практические Задания и Проекты: Выполнение заданий, позволяющих применять знания в реальных ситуациях и формировать первичные профессиональные умения.

Личная Профориентационная Беседа: По завершении раздела каждый студент проходит личную консультацию, где определяется наиболее подходящее направление дальнейшего обучения.

Этот раздел выполняет важную роль в формировании у студентов целостного представления о сфере ИТ и помогает с выбором будущей специализации.

2.2 Программирование на Python

Данный раздел направлен на формирование у учащихся фундаментальных знаний и практических навыков в программировании. Он включает в себя следующие темы:

Основы Программирования: Изучение базовых понятий — алгоритмов, структур данных, логики программирования.

Язык Программирования Python: Освоение синтаксиса Python, работа с библиотеками и написание простых программ и скриптов.

Работа с Базами Данных: Введение в SQL и работу с реляционными и нереляционными базами данных.

Разработка Веб-сайтов: Основы HTML, CSS, JavaScript и создание базовых веб-страниц, а также понимание архитектуры веб-приложений.

Разработка Чат-ботов: Принципы построения чат-ботов, основы ИИ, NLP и взаимодействие с внешними платформами.

Проектная Работа: Создание собственных проектов — от простых программ до веб-сайтов.

Инструменты и Среды Разработки: Знакомство с IDE, системами контроля версий (например, Git) и другими инструментами, используемыми в индустрии.

Основы Тестирования и Отладки: Основы обеспечения качества программного кода, методы тестирования и исправления ошибок.

Раздел помогает студентам не только освоить базовые технологии, но и применить полученные знания на практике, формируя прочную основу для карьеры в ИТ.

2.3 Графический дизайн

Этот раздел охватывает ключевые направления в графическом дизайне и направлен на развитие как креативных, так и технических компетенций:

Основы Дизайна: Композиция, цвет, баланс, контраст, и другие базовые принципы.

Работа с Цветом и Текстурой: Теория цвета, эмоциональное восприятие цветовых сочетаний, использование текстур.

Типографика и Шрифтовой Дизайн: Основы работы со шрифтами, верстка и создание визуальной иерархии текста.

Айдентика и Фирменный Стиль: Разработка логотипов, фирменных стилей, идентификационных элементов бренда.

Проектирование и Верстка: Проектирование макетов для цифровых и печатных материалов — баннеров, визиток, брошюр и др.

Работа в Figma и Других Графических Редакторах: Изучение Figma, Adobe Photoshop, Illustrator и других инструментов для цифрового дизайна.

Дизайн Сайтов и Мобильных Приложений: Основы проектирования пользовательских интерфейсов и опыта, создание макетов и прототипов.

Создание Брендированных Материалов: Дизайн сувениров, одежды и других элементов визуального оформления бренда.

Реализация Практических Проектов: Участие в реальных проектах, где студенты создают комплексные дизайнерские решения.

Данный раздел помогает участникам программы освоить профессию графического дизайнера и подготовиться к реальной работе в креативных индустриях.

2.4 Диджитал маркетинг

Раздел «Диджитал-маркетинг» предлагает участникам всестороннее погружение в цифровую сферу и развитие навыков, востребованных на современном рынке:

Основы Интернет-Маркетинга: Знакомство с каналами диджитал-продвижения и их ролью в бизнесе.

Анализ Целевой Аудитории и Рыночных Трендов: Определение потребностей, поведения и интересов клиентов.

Исследования в Маркетинге и Анализ Конкурентов: Методы сбора данных, построение аналитики, поиск УТП.

Основы Бренд-Маркетинга: Стратегии построения и продвижения бренда в цифровой среде, создание брендовой идентичности и сообщения.

Создание и Запуск Рекламных Кампаний: Работа с рекламой в соцсетях, поисковиках и других платформах.

SMM и Контент-Маркетинг: Разработка контент-стратегий, управление сообществами, взаимодействие с подписчиками.

Цифровая Аналитика: Изучение инструментов анализа, метрик эффективности и мониторинга кампаний.

SEO и Контентная Стратегия: Основы поисковой оптимизации и работа с SEO-текстами.

Написание Рекламных и Продающих Текстов: Освоение навыков копирайтинга, создание текстов для лендингов, рекламных кампаний и социальных сетей.

Практические Проекты и Кейс-Стади: Реализация реальных кейсов — от концепции до анализа результатов.

Цель раздела — подготовить будущих специалистов, способных разрабатывать комплексные маркетинговые стратегии, анализировать рынок и эффективно взаимодействовать с аудиторией в цифровой среде.

2.5 Модуль «Практика - выполнение кейса»

Этот модуль является **практико-ориентированным** и предоставляет студентам возможность применить знания, полученные в первом модуле, на реальных кейсах компании ПО АНО «Международная академия цифровой экономики МАКСИМУМ».

Порядок прохождения:

- Участник выбирает одно из направлений: «Программирование на Python», «Графический дизайн» или «Диджитал-маркетинг».
- Проходит вступительное испытание, состоящее из теоретического теста и практического задания (проекты, выполненные ранее, не учитываются).
- При успешной сдаче тестов и выполнении заданий студент допускается к прохождению практики.

Результат: По итогам модуля студент получает **рекомендательное письмо от компании** ПО АНО «Международная академия цифровой экономики МАКСИМУМ», что может стать важным шагом в его будущей профессиональной траектории.

3. Учебный тематический план модуля «Практика - выполнение кейса»

№ п/п	Тема (по выбору):	Всего часов	Форма контроля
1	Программирование на Python	40	Оценка эксперта
2	Графический дизайн	40	Оценка эксперта
3	Диджитал маркетинг	40	Оценка эксперта
	Итого	40	

4. Содержание модуля Модуль «Практика - выполнение кейса»

4.1 Программирование на Python

Примеры возможных кейсов от компании:

- Создание телеграм-бота
- Инвентаризация ноутбуков
- Тестирование функционала
- Сбор и описание багов
- Парсинг отзывов на сайтах про MAXIMUM

4.2 Графический дизайн

Примеры возможных кейсов от компании:

- Оформление презентаций
- Создание иконок
- Создание стикеров для Телеграм / ВКонтакте
- Создание лендинга на Tilda

4.3 Диджитал маркетинг

Примеры возможных кейсов от компании:

- Создание рекламных баннеров
- Написание статей для блога
- Создание контента для соц. сетей
- Помощь в проведении исследований ЦА
- Создание лендинга на Tilda

5. Оценка результатов Программы и формы контроля.

Итоги первого модуля программы подводятся на основе оценки Практических проектов. Участники представляют завершённые работы, демонстрирующие освоенные знания и навыки. В зависимости от направления, это могут быть: веб-сайты или приложения — для модуля по программированию; дизайн-концепты, включая фирменный стиль или интерфейсы — для графического дизайна; маркетинговые стратегии или SMM-кампании — для диджитал-маркетинга.

Каждый проект защищается перед комиссией. Студент объясняет свою идею, подход к реализации и использованные инструменты. Оценка включает как само качество работы, так и способность аргументированно презентовать результат.

Второй модуль оценивается представителем компании ПО АНО «Международная академия цифровой экономики МАКСИМУМ». По итогам

выполнения практических кейсов и задач студент может получить рекомендательное письмо от эксперта компании, что становится дополнительным подтверждением его профессиональных навыков.

6. Методическое обеспечение программы

6.1. Методические и учебные материалы

Каждое занятие программы сопровождается методическим пособием для преподавателей. Структура урока включает:

- формулировку целей и ожидаемых результатов;
- описание роли занятия в рамках всей программы;
- изложение ключевой теоретической информации;
- выполнение практических заданий с опорой на изученный материал.

Эти материалы обеспечивают последовательную и логичную подачу учебного контента.

6.2 Учебно-материальная база

Для реализации программы достаточно стандартного школьного оборудования: доска с маркерами, проектор и экран, стационарный компьютер или ноутбук, а также базовая мебель (парты и стулья). Программа проводится в смешанном формате. В учебном процессе используются авторские материалы, разработанные компанией ПО АНО «Международная академия цифровой экономики МАКСИМУМ». В их числе — методические пособия, сценарии занятий и рекомендации по организации учебного процесса.

7. Литература

Для преподавателей:

1. Методические материалы к занятиям ПРОБудущее. М.: издание ПО АНО «Международная академия цифровой экономики МАКСИМУМ», 2025 – 2026 гг.