

УТВЕРЖДЕНО

ООО «Юмакс»

Приказ № 07-ОП от 29 февраля 2024 года



УТВЕРЖДЕНО

ПО АНО «Академия МАКСИМУМ»

Приказ № 2902-ОП от 29 февраля 2024 года



Дополнительная общеобразовательная программа
«Программа дополнительного образования
PROбудущее»

(совместная сетевая образовательная программа)

Оглавление

<u>Дополнительная общеобразовательная программа</u>	<u>1</u>
<u>«Программа дополнительного образования PROбудущее»</u>	<u>1</u>
<u>Пояснительная записка</u>	<u>2</u>
❑ <u>ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ</u>	<u>3</u>
❑ <u>ВОСТРЕБОВАННОСТЬ ПРОГРАММЫ</u>	<u>4</u>
❑ <u>ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОБУЧЕНИЯ</u>	<u>5</u>
❑ <u>ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ И ПРИЕМ НА ОБУЧЕНИЕ</u>	<u>6</u>
❑ <u>ФОРМА И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ</u>	<u>6</u>
❑ <u>КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН</u>	<u>7</u>
1. <u>Учебный тематический план Программы</u>	<u>7</u>
2. <u>Содержание Первого модуля «PROбудущее»</u>	<u>7</u>
3. <u>Учебный тематический план модуля «Практика - выполнение кейса»</u>	<u>12</u>
4. <u>Содержание модуля «Практика - выполнение кейса»</u>	<u>13</u>
4.1 <u>Программирование на Python</u>	<u>13</u>
4.2 <u>Графический дизайн</u>	<u>13</u>
4.3 <u>Диджитал маркетинг</u>	<u>13</u>
5. <u>Оценка результатов Программы и формы контроля</u>	<u>13</u>
6. <u>Методическое обеспечение программы</u>	<u>14</u>
6.1. <u>Методические и учебные материалы</u>	<u>14</u>
6.2 <u>Учебно-материальная база</u>	<u>14</u>
7. <u>Литература</u>	<u>14</u>

Пояснительная записка.

• Общие положения

Представленная программа является программой дополнительного образования. «Программа дополнительного образования PROбудущее» является авторской, навыко-ориентированной. «Программа дополнительного образования PROбудущее» рассчитана на 16 недель обучения. Учебные результаты программы носят социально-педагогический характер, что определяет ее направленность.

Реализация Программы позволит студентам развить ключевые софт-скиллы и получить обширные знания о профессиях в ИТ-сфере, а также изучить специфику и приобрести практические навыки в одном из трёх направлений: программирование, графический дизайн или диджитал-маркетинг, в зависимости от их выбора после первого модуля.

Первый модуль Программы является общим, охватывает такие дисциплины как «Введение в ИТ», «Программирование на Python», «Графический дизайн» и «Диджитал маркетинг».

Второй модуль представленной программы «Практика - выполнение кейса» является практико-ориентированной дополнительной общеобразовательной программой, предоставляет возможность студентам получить практические навыки, является программой по выбору. Данная программа разработана на основе оригинальных методик компании ООО «Юмакс» и является авторской.

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*

После завершения первого модуля Программы, студенты обретут глубокое понимание ИТ-сферы, ознакомятся с разнообразными профессиями в этой области и получат ценные навыки в области софт-скиллов, что позволит им сделать осознанный выбор специализации для дальнейшего обучения. В

разделе по программированию студенты изучат основы работы с базами данных, программирование на Python, разработку чат-ботов и веб-сайтов, что даст им фундаментальные знания и практические навыки для карьеры в области IT-разработки. В рамках раздела по графическому дизайну студенты освоят ключевые аспекты дизайна, работу с цветом, шрифтами и композицией, освоят Figma и применят эти знания для создания визуальных материалов, таких как веб-дизайн, баннеры и брендированные товары. В разделе по диджитал-маркетингу студенты получают знания об основах интернет-маркетинга, аналитике, подготовке и запуске рекламных кампаний, что позволит им успешно разрабатывать и реализовывать маркетинговые стратегии в цифровой среде. Пройдя второй модуль Программы, студенты отработают практические навыки по выбранной ими дисциплине одного из четырех предыдущих модулей, работая с кейсами и задачами внутри компании.

- **Востребованность программы**

Педагогическая целесообразность Программы обусловлена тем, что студенты получают навыки, востребованные в современном мире.

Она охватывает следующие ключевые аспекты:

- 1) Интегрированный подход к обучению: Программа начинается с модуля, ориентированного на общее понимание IT-сферы и развитие важных софт-скиллов. Этот подход обеспечивает универсальную базу, которая позволяет студентам сделать осознанный выбор в отношении своего дальнейшего профессионального пути.
- 2) Специализированные профессиональные модули: После общего введения студенты имеют возможность выбрать одно из трех направлений: программирование, графический дизайн или диджитал-маркетинг. Это позволяет студентам глубже погрузиться в избранную область и приобрести конкретные навыки, которые будут способствовать их профессиональному росту и развитию.
- 3) Практико-ориентированное обучение: В каждом из профессиональных модулей акцент делается на практическое применение полученных знаний. Это не только способствует лучшему усвоению материала, но и предоставляет студентам возможность работать над реальными проектами, что является важным фактором для их будущей карьеры.
- 4) Развитие кросс-функциональных навыков: Программа включает в себя тренинги по развитию софт-скиллов, таких как тайм-менеджмент, целеполагание, эмоциональный интеллект и ораторское искусство. Эти навыки являются критически важными для успеха в любой профессиональной сфере и способствуют развитию гибких, адаптируемых специалистов.

- 5) Профориентационная поддержка: Проведение профориентационных тренингов и индивидуальных бесед помогает студентам сделать осознанный выбор своей профессиональной траектории, учитывая их личные предпочтения, сильные стороны и карьерные амбиции.

Таким образом, «Программа дополнительного образования PROбудущее» обеспечивает гармоничное сочетание теоретических знаний и практических навыков, способствуя формированию квалифицированных специалистов, готовых к вызовам современного профессионального мира.

Актуальность Программы обусловлена тем, что она отвечает современным требованиям рынка труда в сфере информационных технологий, где наблюдается стабильный спрос на квалифицированных специалистов в области программирования, графического дизайна и диджитал-маркетинга. Программа предлагает комплексный подход к обучению, сочетая в себе развитие технических навыков и умений с укреплением софт-скиллов, что делает выпускников более адаптируемыми и конкурентоспособными на рынке труда. Также важно, что программа постоянно обновляется, учитывая последние тенденции и технологические изменения в ИТ-индустрии, обеспечивая актуальность знаний и умений её участников.

- **Цели и задачи обучения**

Цель Программы: «Программа дополнительного образования PROбудущее» направлена на подготовку квалифицированных специалистов в области информационных технологий, графического дизайна и диджитал-маркетинга, обладающих как глубокими профессиональными знаниями, так и развитыми софт-скиллами.

Задачи программы:

- **Предоставление Общего Обзора ИТ-Сферы:** Дать студентам комплексное представление о разнообразных профессиях в сфере информационных технологий, помочь им понять специфику и требования каждой роли.
- **Развитие Профессиональных Навыков:** Обучить студентов практическим навыкам в выбранной области специализации – программирование, графический дизайн или диджитал-маркетинг, с упором на актуальные инструменты и методологии.
- **Укрепление Софт-Скиллов:** Развить ключевые персональные и межличностные навыки, такие как коммуникативные способности, тайм-менеджмент, эмоциональный интеллект и ораторское искусство, которые необходимы для успешной профессиональной деятельности.

- **Поддержка в Профориентации и Карьерном Росте:** Помочь студентам в выборе специализации и планировании карьерного пути через профориентационные тренинги и индивидуальные консультации.
- **Практическое Применение Знаний:** Предоставление возможностей для реализации на практике полученных знаний и навыков через работу над проектами и заданиями, имитирующими реальные рабочие ситуации.
- **Адаптация Курса к Современным Требованиям:** Обеспечение актуальности программы путем регулярного обновления учебного материала в соответствии с последними тенденциями и изменениями в ИТ-индустрии.
- **Целевая аудитория и прием на обучение**

Возраст учащихся: Программа рассчитана на детей в возрасте от 13 до 18 лет, обучающихся в 7-11 классах общеобразовательной школы. В процессе обучения учитываются возрастные особенности детей – сформированность процессов восприятия, внимания, памяти, мышления и воображения. Опираясь на эти процессы, преподаватель программы формирует у обучающихся необходимые компетенции.

Сроки реализации программы: Первый модуль Программы рассчитан на 120 учебных часов. Второй модуль программы является вариативным и рассчитан на 40 учебных часов. 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**

Первый модуль Программы рассчитан на 120 учебных часов. Второй модуль Программы является вариативным и рассчитан на 40 учебных часов. 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. Расписание занятий формируется с учетом занятости учащихся в общеобразовательной школе, проходят в послеобеденное время в рабочие дни и в утренние или дневные часы в выходные. Обучение представлено в формате офлайн или онлайн. Данная система предполагает сочетание традиционных форм аудиторного обучения с элементами электронного обучения, в котором используются специальные информационные технологии, такие как компьютерная графика, аудио и видео, интерактивные элементы системы управления учебным процессом

(Образовательная платформа). Занятия в формате электронного обучения предполагают изучение теоретического материала и отработку практических заданий. Занятия проходят в индивидуальном формате и групповом формате. Самостоятельные занятия учеников (подготовка проекта) включают в себя применение полученных знаний и навыков.

Режим занятий:

1. Количество часов в неделю – не более 5 учебных часов;
2. Количество занятий в неделю – 2 раза в неделю;
3. Периодичность 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

«Программа дополнительного образования PROбудущее» (8,5 месяцев)																														
Модуль «PROбудущее»																														
	Введение в IT								Программирование на Python, графический дизайн, диджитал маркетинг (на выбор)																					
Месяц	1				2				3				4				5				6				7				8	
Неделя	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 занятия в неделю	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Итого: 120																														

«Программа дополнительного образования ПРОбудущее» (8,5 месяцев)					
Модуль «Практика – выполнение кейса» (выборный)					
Программирование на Python, графический дизайн, диджитал маркетинг (на выбор)					
Месяц	8		9		:
Неделя	31	32	33	34	
2 занятия в неделю	5,5	5,5	5,5	5,5	
Итого: 40					

1. Учебный тематический план

№ 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

2.1 Введение в ИТ

Первый раздел первого модуля Программы служит основой для дальнейшего специализированного обучения и включает следующие ключевые элементы:

Введение в ИТ-индустрию: Основы информационных технологий, история развития ИТ, текущее состояние и будущие тенденции в сфере ИТ.

Обзор Профессий в ИТ: Детальное изучение различных профессий в ИТ-сфере, включая программиста, QA инженера, системного администратора, дата-саентиста, продакт и проект менеджера, веб- и графического дизайнера, интернет-маркетолога, копирайтера, SMM и PR менеджера, креатора и др., с акцентом на их роли, обязанности и карьерные перспективы.

Профориентационные Тренинги: Занятия и тренинги, направленные на помощь студентам в понимании их интересов, сильных сторон и предпочтений для выбора подходящей карьеры в ИТ.

Развитие Софт-Навыков: Курсы и мастер-классы по ключевым софт-скиллам, таким как тайм-менеджмент, целеполагание, эмоциональный интеллект, ораторское искусство, которые необходимы для успешной профессиональной деятельности в любой сфере.

Практические Задания и Проекты: Различные задания и проекты, направленные на применение полученных знаний и развитие практических навыков в реальных ситуациях.

Личная Профориентационная Беседа: По завершении раздела, студенты участвуют в индивидуальных беседах с целью определения их интересов и склонностей для выбора дальнейшего направления обучения в рамках программы.

Этот раздел является фундаментальным, так как он не только дает студентам базовые знания о мире ИТ, но и помогает им понять свое место в этой быстро меняющейся и разнообразной индустрии.

2.2 Программирование на Python

Содержание второго раздела в рамках первого модуля Программы включает в себя следующие ключевые аспекты и темы:

Основы Программирования: Введение в основные концепции и принципы программирования, понимание алгоритмов, структур данных и принципов программной инженерии.

Язык Программирования Python: Изучение Python - одного из самых популярных и востребованных языков программирования. Освоение основ синтаксиса, работы с библиотеками и создание простых приложений.

Работа с Базами Данных: Введение в базы данных, изучение SQL для управления данными, понимание как реляционных, так и нереляционных баз данных.

Разработка Веб-сайтов: Основы веб-разработки, включая HTML, CSS и JavaScript. Создание и дизайн веб-страниц, понимание основ работы веб-серверов и клиент-серверной архитектуры.

Разработка Чат-ботов: Изучение принципов создания чат-ботов, включая алгоритмы искусственного интеллекта, обработку естественного языка и интеграцию с различными платформами.

Проектная Работа: Реализация проектов, которые позволяют студентам применить полученные знания на практике, включая разработку собственных программ и веб-сайтов.

Инструменты и Среда Разработки: Знакомство с популярными инструментами и средами разработки, такими как IDE (Integrated Development Environment), системы контроля версий (например, Git) и другие инструменты, используемые в современной разработке ПО.

Основы Тестирования и Отладки: Введение в методы тестирования и отладки кода, понимание важности качества программного обеспечения.

Этот раздел ориентирован на предоставление студентам глубоких и практических знаний в области программирования, что является ключевым для построения успешной карьеры в сфере IT.

2.3 Графический дизайн

Раздел "Графический Дизайн" в рамках первого модуля Программы охватывает широкий спектр тем и навыков, необходимых для формирования компетентных специалистов в этой области. Вот основные составляющие этого модуля:

Основы Дизайна: Изучение фундаментальных принципов дизайна, включая композицию, баланс, контраст и цветовую теорию.

Работа с Цветом и Текстурой: Понимание теории цвета, использование цветовых схем и текстур для создания визуального воздействия и передачи сообщения.

Типографика и Шрифтовой Дизайн: Основы работы со шрифтами, включая выбор и сочетание шрифтов, создание иерархии текста и основы верстки.

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

Проектирование и Верстка: Основы графического дизайна в контексте создания макетов для печатной и цифровой рекламы, включая брошюры, визитки, баннеры и другие рекламные материалы.

Работа в Figma и Других Графических Редакторах: Практическое обучение использованию современных инструментов графического дизайна, включая Figma, Adobe Photoshop, Illustrator и другие.

Дизайн Сайтов и Мобильных Приложений: Основы дизайна пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX), создание прототипов и макетов для веб-сайтов и мобильных приложений.

Создание Брендированных Материалов: Разработка дизайна для брендированных товаров, включая одежду, сувениры и другие продукты.

Реализация Практических Проектов: Работа над реальными проектами, включая создание комплексных дизайнерских решений для виртуальных или реальных клиентов.

Этот раздел нацелен на развитие творческих и технических навыков в области графического дизайна, подготавливая студентов к карьере в дизайне, где они могут применять свои навыки в различных областях, от печатной рекламы до цифровых интерфейсов.

2.4 Диджитал маркетинг

Раздел "Диджитал Маркетинг" в рамках первого модуля Программы предлагает студентам глубокое погружение в мир цифрового маркетинга, охватывая широкий спектр тем и практических навыков. Вот основные элементы этого модуля:

Основы Интернет-Маркетинга: Введение в цифровой маркетинг, понимание его роли и важности в современном бизнесе.

Анализ Целевой Аудитории и Рыночных Трендов: Изучение методов анализа целевой аудитории, понимание потребностей и предпочтений клиентов, изучение текущих рыночных тенденций и поведения потребителей.

Исследования в Маркетинге и Анализ Конкурентов: Методы проведения маркетинговых исследований, анализ конкурентной среды и определение уникального торгового предложения (UTP).

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

Создание и Запуск Рекламных Кампаний: Освоение инструментов для создания и запуска рекламных кампаний в различных цифровых каналах, включая поисковые системы, социальные сети и другие платформы.

SMM и Контент-Маркетинг: Разработка стратегий для социальных сетей, создание и распространение ценного контента, взаимодействие с аудиторией и управление сообществами.

Цифровая Аналитика: Основы аналитики в цифровом маркетинге, изучение инструментов для сбора и анализа данных, мониторинг эффективности кампаний.

SEO и Контентная Стратегия: Основы поисковой оптимизации (SEO), создание SEO-ориентированного контента, понимание алгоритмов поисковых систем.

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

Практические Проекты и Кейс-Стади: Реализация реальных проектов, включая разработку и проведение маркетинговых кампаний, анализ результатов и оптимизацию стратегий.

Этот раздел направлен на подготовку специалистов, способных разрабатывать комплексные маркетинговые стратегии в цифровой среде, умеющих анализировать рынок и поведение потребителей, создавать эффективный контент и управлять онлайн-кампаниями для достижения бизнес-целей.

2.5 Модуль «Практика - выполнение кейса»

Данный модуль Программы является практико-ориентированным и выборным. Студентам предоставляется возможность отработать знания, полученные в ходе изучения одной из дисциплин первого модуля Программы, на реальных кейсах и задачах ООО «Юмакс».

Для прохождения второго модуля Программы студенту необходимо выбрать одну из дисциплин первого модуля Программы: «Программирование на Python», «Графический дизайн» или «Диджитал маркетинг». Далее студенту необходимо пройти вступительное испытание, которое включает в себя теоретическое тестирование и практическое задание. При прохождении отбора проект, подготовленный студентом в рамках первого модуля Программы, не учитывается. При успешном прохождении теоретического тестирования и практического задания студент получает возможность прохождения практики.

По результатам прохождения второго модуля Программы студент получит рекомендательное письмо от организации ООО «Юмакс».

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 Education

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.

Итоговые результаты первого модуля Программы оцениваются через оценку Практических Проектов: Студенты должны представить завершённые проекты, которые демонстрируют их навыки и знания в соответствующей области. Например, в модуле программирования это могут быть разработанные веб-сайты или приложения, в модуле графического дизайна – дизайн-проекты, включая брендинг и веб-дизайн, а в модуле диджитал-маркетинга – кампании в социальных сетях или разработанные маркетинговые стратегии.

В рамках программы студенты представляют свои проекты перед комиссией, объясняя свой подход, применяемые методы и результаты. Оценка включает как качество самого проекта, так и умение студента аргументировано и ясно представить свою работу.

Итоговые результаты второго модуля Программы оцениваются экспертом ООО «Юмакс». По результатам пройденных кейсов компании и выполненных задач студент получит рекомендательное письмо от эксперта компании.

6. Методическое обеспечение программы

6.1. Методические и учебные материалы

Каждое занятие Программы описано в методическом пособии для преподавателей. Общий алгоритм проведения занятий состоит из нескольких этапов:

- постановка целей урока, описание того, что учащиеся должны достигнуть в результате урока;
- указание на место урока и его функции в общей системе изучения
- разбор необходимой теоретической информации
- выполнение практических заданий с использованием изученной теории.

6.2 Учебно-материальная база

Для реализации программы необходимо то же оборудование, что и для ведения учебного процесса в среднем общем образовании – доска для работы маркерами и набор маркеров, проектор, экран, стационарный компьютер или ноутбук, школьные парты. Программа реализуется в смешанном формате.

В качестве учебных пособий используются материалы (методические материалы для преподавателей), разработанные компанией ООО «Юмакс» и ПО АНО «Академия МАКСИМУМ».

7. Литература

Для преподавателей:

1. Методические материалы к занятиям PROБудущее. М.: издание ООО «Юмакс», 2023 – 2024 гг.