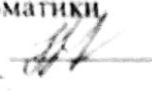



Государственное автономное учреждение дополнительного образования

Республики Саха (Якутия)

«Малая академия наук Республики Саха (Якутия)

Согласовано:  
Зав. каф. информатики  
Николаева Н.В.   
16 апреля 2020г.

«Утверждаю»  
Председатель ИМС МАН РС(Я)  
 А.В. Яковлева  
\_\_\_\_\_ 2020г.

## ПРОГРАММА

курса дистанционного обучения

«IT смена Регионального центра выявления и поддержки одаренных детей Республики Саха (Якутия)»

Срок реализации программы: 15-30  
апреля 2020г.

Форма реализации: дистанционно

Объем в часах: 60 часов

Контингент обучающихся: 7-10  
классы

Авторы (составители): Егоров В.С.

2020 г.

## Пояснительная записка

В IT смену Регионального центра выявления и поддержки одаренных детей Республики Саха (Якутия) приглашаются учащиеся 7-10 классов образовательных учреждений республики. Курс бесплатный.

К участию допускаются все желающие учащиеся, имеющие интерес в области IT. Цели и задачи курса:

- Освоение навыков и умений веб-разработки и дизайна;
- Разработка UI/UX;

Курс состоит из нескольких учебных модулей. Модули содержат курсы в режиме онлайн с трансляцией экрана, обязательные упражнения и задачи для самостоятельного решения. Школьники освоят разработку UI/UX в редакторе интерфейсов Figma, научатся создавать продаваемые сайты на конструкторах, верстке на HTML/CSS, изучат Bootstrap 5, а так же в конце проведут небольшой Customer Development. Учебная траектория каждого ученика составляется и сопровождается тьютором профильной смены. Объем программы: 60 часов. По окончании обучения выдается *электронный сертификат* о прохождении курса.

## Тематический план

Темы	Количество часов			
	Всего	Информационный блок (в часах)	Практический блок (в часах)	Контрольный блок (в часах)
Тема 1. Ознакомление.	6	2	2	2
Тема 2. Исследование	12	2	6	4
Тема 3. Разработка UI/UX	16	4	8	4
Тема 4. Верстка сайта	14	4	8	2
Тема 5. CusDev	12	3	7	4

## Содержание программы

### Тема 1. «Ознакомление» (6 часов)

**Ознакомление с программой курса и участниками курса (тьютор и ученики).** Дистанционное общение будет проходить в формате конференции с помощью программы Zoom, а так же MindMaister и Trello, которые доступны на ПК и смартфонах(мобильное приложение).

Информационный блок: живое общение будет проходить в режиме конференц – связи с помощью программы Zoom, любым удобным способом (через ПК или смартфон). Каждый ученик расскажет о своём опыте (навык в IT), о своих желаниях (идеи проекта) и результат, которого он хотел бы добиться. Ответы на вопросы.

Практический блок: всем ученикам необходимо будет заполнить анкету и ментальную карту идей в программе MindMaister.

Контрольный блок: в задачнике Trello блоки по дням недели и отметить контрольные блоки. В день минимум 5 задач по проекту, т.е. всего должно быть как минимум 50 задач, который будет постепенно добавляться в каждой последующем теме.

## Тема 2. Исследование (12 часов)

**На данном этапе ученики должны будут сгенерировать идеи и понять как устроена логика их проекта и рынка. Ученикам надо будет зарегистрировать google – аккаунт и научиться пользоваться google disk и google календарём. Ознакомление с программой курса и участниками курса (тьютор и ученики). Дистанционное общение будет проходить в режиме – конференц связи с помощью программы Zoom, которая доступна для ПК и смартфонов(мобильное приложение).**

Информационный блок: в режиме конференц – связи расскажу как исследовать рынок. Об основных методологиях и принципах проектирования web – проекта. Разберём модели монетизации для оценки рынка и стоимости проекта, а так же проведем конкурентный анализ и обозначим преимущества перед аналогами.

Практический блок: расписать в документах Google Disk о своём исследовании в любом удобном формате (текст, изображения, видео-рассказ). Концептуально расписать свою идею и посчитать рынок в таблице Excel.

Контрольный блок: подготовить презентацию в Power Point о своём проекте как минимум из 3 слайдов.

## Тема 3. Разработка UI/UX

**Необходимо будет скачать и установить программу Figma (бесплатная). Разработаем типовой интерфейс главного блока сайта, а так же проведем конкурентный анализ рынка.**

Информационный блок: в режиме конференц – связи будем изучать программу Figma, узнают о базовых функциях и поработают с примитивами. Сильно углубляться в программу не будем. Разработаем небольшой интерфейс первого блока Landing Page.

Практический блок: протестировать сайты аналогов, посмотреть их архитектуру и зафиксировать в любом удобном месте ( Figma, MindMaister, Trello).

Контрольный блок: прототип сайта на Figma с переходом на другие страницы.

## Тема 4. Верстка сайта

**Сайт будет разрабатывать на конструкторе Mobirize, так как он абсолютно бесплатный. При желании ученики могут внести изменения в код сайта после экспорта файла документов сайта.**

Информационный блок: конструктор интуитивно понятный, поэтому собрать сайт из готовых шаблонов будет несложно, поэтому уроки через Zoom будут посвящены регистрации домена (при желании) и его парковки на хостинг, а так использования фреймворков.

Практический блок: разработать полноценный работающий сайт, вносить задачи в Trello и нарисовать архитектуру сайта на Figma.

Контрольный блок: показать работающий сайт, передав архивированный файл или зарегистрировав домен и разместив там сайт.

## Тема 5. Customer Development

**В целом курс предназначен получения навыков генерации идей, формирования концептуальных документов для разработки и тестирование идеи. В конце курса учащиеся будут продавать услуги или товары через сайт, приводя трафик через соцсети: instagram и facebook.**

Информационный блок: через Zoom расскажу, что такое Customer Development, распишем важные задачи.

Практический блок: записать питч о своём проекте, разработать рекламные макеты для соцсетей, зарегистрировать аккаунт в intsagram и настроить таргет через Ads manager.

Контрольный блок: продать один и более услуг или товар через сайт.