

УТВЕРЖДЕНО
Приказом № 5 от «10» июля 2023 г.

Генеральный директор ООО «Юмакс»

Михаил Юрьевич Мягков

«10» июля 2023 г.



М.П.

Дополнительная общеобразовательная программа
«Создай код без разработки: zerocoding и нейросети GPT MAXIMUM»

**Общие данные о Дополнительной общеобразовательной программе
«Создай код без разработки: zerocoding и нейросети GPT
MAXIMUM»**

Об организации

Наименование поля	Значение поля
ИНН организации, осуществляющей образовательную деятельность	7730681080
Наименование организации	ООО «Юмакс»
Логотип организации	
Ссылка на логотип организации	https://drive.google.com/drive/folders/1UuxoBRjHOd5fjdCJuwL85QNfKzaiZQXG
Контакты ответственного за программу (с указанием фамилии, имени, отчества).	Кевдина Людмила Олеговна Болотова Екатерина Александровна
Контакты ответственного за программу. Должность	Кевдина Людмила Олеговна – Директор департамента внешних коммуникаций Болотова Екатерина Александровна – Руководитель отдела по работе с органами государственной власти
Контакты ответственного за программу. Телефон	Кевдина Людмила Олеговна +7 916 145-83-63 Болотова Екатерина Александровна

	+7 926 317-50-75
Контакты ответственного за программу. E-mail	lyudmila.kevdina@maximumtest.ru ekaterina.bolotova@maximumtest.ru

Информация о программе

Наименование поля	Значение поля
Название программы (курса)	«Создай код без разработки: zerocoding и нейросети GPT MAXIMUM»
Описание программы	Представленная программа является дополнительной общеобразовательной программой «Создай код без разработки: zerocoding и нейросети GPT MAXIMUM» является авторской, предметно-ориентированной. Данная программа разработана на основе оригинальных методик компании «Юмакс», разработанных в 2013 г., апробированных на протяжении 10 лет во многих учебных группах и являющихся результатом нескольких лет работ творческого коллектива компании. Программа рассчитана на два года обучения. Учебные результаты программы носят социально-педагогический характер, что определяет ее направленность. Реализация программы позволит обеспечить углубленную подготовку учащихся 8-11 классов общеобразовательной школы и студентов СПО в области веб-разработки без программирования. Такая подготовка является чрезвычайно востребованной учащимися 8-11 классов и студентов СПО. Программа включает в себя четыре модуля, определенных уровнем сложности. Расписание занятий формируется с учетом занятости учащихся в общеобразовательной школе, с учетом государственных итоговых аттестаций и каникул.
Аннотация (для размещения на маркетплейсе, понятное и привлекательное для Потенциальных получателей поддержки, включающее полное и содержательное описание Дополнительной общеобразовательной программы: 1) краткое описание Дополнительной общеобразовательной программы; 2) описание требований и рекомендаций для обучения по образовательной Дополнительной общеобразовательной программе;	Программа «Создай код без разработки: zerocoding и нейросети GPT MAXIMUM» рассчитана на учащихся 8-11 классов, а также студентов СПО, желающих научиться создавать сайты, приложения, чат-ботов и базы данных без использования программирования. Начальный уровень подготовки обучающихся - уровень пользователя ПК. По ходу изучения материала будут рассмотрены инструменты создания дизайна и сайтов (Figma, Tilda), изучены основы разработки мобильных приложений (Glide, Adalo), создания чат-ботов в социальных сетях Вконтакте, Telegram, WhatsApp, Viber, конструирования баз данных, а также основы проектной деятельности.

3) краткое описание результатов обучения в свободной форме, включая описание практикоориентированного характера Дополнительной общеобразовательной программы)	В результате прохождения курса будут разработаны несколько проектов, нацеленных на создание интерфейсов без прямого написания программного кода. После прохождения программы «Создай код без разработки: zerocoding и нейросети GPT MAXIMUM» обучающиеся смогут определиться со своим профильным образованием и впоследствии выбрать профессию; самостоятельно использовать конструкторы создания сайтов, приложений и чат-ботов, организовывать базы данных, изучат основы дизайна.
Цель программы	Освоение обучающимися основ создания сайтов и приложений с использованием конструкторов.
Актуальность	Актуальность программы вызвана наличием спроса на профессиональных разработчиков веб-приложений в сфере информационных технологий. Количество пользователей сети Интернет растет с каждым годом, в условиях чего растет популярность предложения интернет-услуг и организация качественного онлайн-контента. Актуальность программы обусловлена чрезвычайной практической значимостью подготовки учащихся к использованию популярных конструкторов при создании веб-приложений. Подготовка, позволяющая обеспечить понимание работы с дизайном, базами данных и проектной работой, также является востребованной в различных профессиях, связанных с созданием приложений.
Дополнительная информация	Режим занятий – 1 раз в неделю по 2 ак. часа, последнее занятие модуля – 4 ак. часа Практикоориентированность программы подчеркивается постоянной работой над разного рода проектами, требующими создания программного кода, в течение всего обучения, как при контактной, так и при самостоятельной работе.
Формат обучения	Очная форма с применением дистанционных образовательных технологий, в том числе, с применением средств электронного обучения.

Уровень сложности	Начальный
Срок освоения образовательной программы	144 ак.ч.
Объем каждого модуля в ак.ч.	36 ак.ч.
Объем часов в неделю в ак.ч.	4 ак. ч., на последней неделе модуля – 8 ак.ч
Количество занятий	36
Направленность программы	Техническая
Язык программирования	JavaScript
Дополнительная общеобразовательная программа не представлена для участия в иных федеральных проектах, направленных на дополнительное образование граждан, кроме федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли»	Не представлена
Дополнительная общеобразовательная программа не была реализована до начала отбора и/или не реализовывается в период отбора на безвозмездной основе	Не реализована
Категория обучающихся по программе	Обучающиеся 8 класса Обучающиеся 9 класса Обучающиеся 10 класса Обучающиеся 11 класса Обучающиеся СПО

Описание планируемых результатов обучения	• Знания языков верстки сайта: HTML, CSS, JavaScript, • Знание основ приложений Figma, Tilda, Gllide, Adalo, BotHelp, • Знание основ проектной деятельности, • Собственное портфолио, состоящее из 4 самостоятельно разработанных проектов, • Понимание основных профессий веб-разработки и выбор основного направления для дальнейшего получения опыта.
Ссылка на лендинг Образовательной программы	https://maximumtest.ru/programmirovanie/kod-budushchego
Ссылка на LMS	https://education.maximumtest.ru/
Страница обучения на курсе	https://education.maximumtest.ru/

Аттестация

Промежуточная аттестация	
Количество академических часов	4 ак. часа (1 ак. час в каждом модуле)
Формы контроля	Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися заданий по каждому уроку курса. Самостоятельная работа обучающегося, направлена на применение теоретических и практических навыков при решении задач. <u>Инструменты определения промежуточного результата в течение курса:</u> - Педагогическое наблюдение - Оценка продуктов творческой деятельности обучающегося (проектная работа) <u>Примеры проектов, которые могут выполнять ученики в течении модулей:</u> - Онлайн-магазин

	- Мобильное приложение - Чат-бот В конце каждого модуля предусмотрена промежуточная аттестация в форме проверочной работы.
Диагностические инструменты	Проверочная работа, выполняемая на онлайн-платформе
Показатели и критерии оценивания	Проверочная работа по каждому модулю представляют собой набор заданий с выбором ответа по пройденным темам. Проверочная работа каждого модуля содержит 20 заданий. Задания проверочной работы направлены на проверку теоретических знаний и практических навыков студентов по zeroкодингу и языков верстки веб-приложений. Итоговый результат оценивается как сумма баллов за все решенные задания. Максимальный балл за каждое задание – 2 балла. При наличии ошибочного ответа выставляется 0 баллов. Максимальная сумма баллов за проверочную работу составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов. Критерий прохождения промежуточной аттестации - решенная проверочная работа не менее чем на пороговый балл. В случае преодоления порогового значения ученик получает сертификат об освоении модуля.
Примеры заданий	Примеры заданий для промежуточной аттестации по 1 модулю Задание 1 Как называется тег заголовка в HTML? 1) h 2) p 3) html 4) br Ответ: 1

Максимальный балл: 2

Задание 2

Как создать маску изображения в Figma?

1. выбрав инструмент маскирования
2. нажав на кнопку "создать маску"
3. обведите нужный участок Figma
4. все вместе верно

Ответ: 4

Максимальный балл: 2

Задание 3

Как называется свойство CSS, позволяющее изменить цвет заднего фона?

- 1) color
- 2) background-color
- 3) background
- 4) back-ground

Ответ: 2

Максимальный балл: 2

Задание 4

	Какие основные элементы управления находятся в интерфейсе веб-сайта? 1) Кнопки, текстовые поля, ссылки, меню 2) Значки социальных сетей и иконки 3) Контент в виде изображений и видео 4) Поисковые формы и интеграция с социальными сетями Ответ: 1 Максимальный балл: 2 Задание 5 Что такое Figma? 1) Инструмент для создания графического дизайна 2) Онлайн-сервис для создания веб-дизайна 3) Редактор графики 4) Формат цифровой графики Ответ: 2 Максимальный балл: 2 Задание 6 Какие функции доступны в Figma? 1) Создание и редактирование векторной графики, создание макетов веб-страниц и мобильных приложений, работа с прототипами и коллаборация с другими пользователями
--	--

- 2) Работа с 3D-графикой и анимацией, создание видео
- 3) Создание и редактирование растровой графики
- 4) Создание и редактирование музыки и звуковых эффектов

Ответ: 1

Максимальный балл: 2

Задание 7

Как создать макет веб-страницы в Figma?

- 1) Выберите инструмент "Макет", выберите размер страницы и начните создавать элементы
- 2) Выберите инструмент "Вектор", выберите размер страницы и начните создавать элементы
- 3) Выберите инструмент "Редактирование текста", выберите размер страницы и начните создавать элементы
- 4) Выберите инструмент "Редактирование объектов", выберите размер страницы и начните создавать элементы

Ответ: 1

Максимальный балл: 2

Задание 8

Как создать меню в Figma?

- 1) Используйте инструмент "Текст", чтобы написать название, используйте инструмент "Кнопка" для создания кнопки меню
- 2) Используйте инструмент "График", чтобы создать графический элемент

для меню

3) Используйте инструмент "Маска", чтобы создать форму для меню

4) Используйте инструмент "Меню", чтобы создать меню

Ответ: 1

Максимальный балл: 2

Задание 9

Что такое маски в Figma?

1) Инструмент для создания геометрических фигур

2) Инструмент для создания сложной графики

3) Механизм, который скрывает или выделяет определенные части изображения

4) Инструмент для создания анимации

Ответ: 3

Максимальный балл: 2

Задание 10

Что такое интерфейс в Tilda?

1) это графическое представление пользователя

2) это специальный модуль для управления сайтом

3) это совокупность элементов, которые служат для взаимодействия пользователя с сайтом

4) это основной функционал Tilda

Ответ: 3

Максимальный балл: 2

Задание 11

Как создать новый элемент в Figma?

- 1) нажав на кнопку "+"
- 2) перетаскиванием из библиотеки
- 3) путем вставки из буфера обмена
- 4) все вышеперечисленное верно

Ответ: 4

Максимальный балл: 2

Задание 12

Из каких элементов состоит дизайн в Tilda?

- 1) фон, текст, изображения
- 2) анимация, навигация, кнопки
- 3) шрифты, цветовая гамма, композиция
- 4) все вышеперечисленные элементы

Ответ: 4

Максимальный балл: 2

Задание 13

Какие ограничения существуют при создании интернет-магазина в Tilda?

- 1) ограничение по количеству товаров
- 2) ограничение по формам оплаты
- 3) отсутствие поддержки интеграции с CRM-системами
- 4) отсутствие ограничений при создании интернет-магазина в Tilda

Ответ: 4

Максимальный балл: 2

Задание 14

Можно ли работать в Figma в команде?

- 1) Да, Figma позволяет работать в команде
- 2) Нет, это программа только для личного использования
- 3) Да, но при этом необходимо иметь доступ к общей папке
- 4) Нет, Figma не предоставляет такой возможности

Ответ: 1

Максимальный балл: 2

Задание 15

Какой формат файлов можно импортировать в Tilda?

- 1) png, jpeg, gif
- 2) psd, ai, eps
- 3) html, css, js
- 4) все перечисленные форматы

Ответ: 1

Максимальный балл: 2

Задание 16

Какая функция позволяет добавлять готовые блоки в интернет-магазин в Tilda?

- 1) библиотека элементов
- 2) кастомные блоки
- 3) встроенный редактор блоков
- 4) никакая из перечисленных функций

Ответ: 1

Максимальный балл: 2

Задание 17

Какой элемент необходим для создания кастомного блока в Tilda?

- 1) шаблон страницы
- 2) макет
- 3) CSS-стиля

4) лицензия от Tilda

Ответ: 3

Максимальный балл: 2

Задание 18

Какой формат экспорта подходит для использования в веб-разработке?

- 1) PDF
- 2) JPG
- 3) SVG
- 4) BMP

Ответ: 3

Максимальный балл: 2

Задание 19

Какие функции может выполнять Figma?

- 1) Создание прототипов
- 2) Работа с таблицами
- 3) Редактирование видео
- 4) Создание 3D-моделей

Ответ: 1

Максимальный балл: 2

	Задание 20 Как в порядке использования следуют технологии верстки веб-сайтов? 1) CSS, HTML, JavaScript 2) HTML, JavaScript, CSS 3) HTML, CSS, JavaScript 4) CSS, JavaScript, HTML Ответ: 3 Максимальный балл: 2
Шкала оценивания, нижнее значение	0
Шкала оценивания, верхнее значение	40
Шкала оценивания, минимальный проходной балл	15
Итоговая аттестация	
Количество академических часов	4 ак. час
Формы контроля	Защита итоговых проектов. Процедура защиты состоит в 5-7 минутном публичной выступлении обучающегося, которое раскрывает тему, цель, поставленные задачи, суть проекта и выводы, демонстрация функционала проекта, далее следуют ответы на вопросы преподаватели и обучающихся, отзывы и рекомендации.
Диагностические инструменты	Презентация итоговых проектов перед группой
Показатели и критерии оценивания	Проект включает в себя все знания, полученные обучающимся за четыре модуля образовательной программы.

	Презентация проектов осуществляется перед группой, сопровождается необходимой документацией и наглядными материалами. В ходе презентации проекта, оценка и проверка осуществляется преподавателем. <u>Критерии оценивания итогового проекта:</u> • Способность к самостоятельному приобретению знаний и применению их при реализации проекта • Сформированность предметных знаний и способов действий • Сформированность регулятивных действий • Сформированность коммуникативных навыков Каждый пункт оценивается по шкале от 1 до 10, где 1 – низкий уровень воплощения оцениваемого пункта, 10 – высокий уровень воплощения. Оценка дается по каждому из четырех представленных критериев. Максимальная сумма баллов за итоговый проект составляет – 40 баллов. Проходной порог – 15 баллов. Критерий прохождения итоговой аттестации – выполненный проект не менее чем на пороговый балл. В случае преодоления порогового значения ученик получает сертификат об успешном освоении программы.
Примеры заданий	Задание 1 Напишите своё техническое задание к проекту. На следующем занятии перед защитой проекта каждому будет необходимо прописать своё ТЗ и рассказать его. Техническое задание должно состоять из: • Цели проекта, для чего он нужен • Как им пользоваться, опишите какие шаги должен пройти пользователь, чтобы добиться предполагаемого результата • Опишите инструменты, которыми вы пользовались при его написании (библиотеки, среда разработки, ЯП и др.) • Опишите структуру проекта (кода) Задание 2

	В соответствии с ТЗ доработайте свой проект, если оно того требует или какие-либо пункты ТЗ ещё не соответствуют фактическому функционалу вашего проекта. Задание 3 Сделайте небольшую презентацию к вашему проекту. Презентация должна включать: • Краткая информация о вас • Ваши цели в программировании • Структура проекта • Функционал проекта • Можно добавить что-то ещё, однако важно будет уложиться в 5-7 минут по рассказу презентации.
Шкала оценивания, нижнее значение	0
Шкала оценивания, верхнее значение	40
Шкала оценивания, минимальный проходной балл	15

Преподаватели

ФИО	Наименование основного места работы	Должность	Высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению «Образование и педагогические науки»	Высшее образование или среднее профессиональное образование по иному направлению соответствующим направленности ДО П	Ссылка на веб-страницы с портфолио	Информация о курсах повышения квалификации по профилю преподаваемой дисциплины (за последние 3 года)	Пройдена промежуточная аттестация не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности ДОП	Отметка о получении согласия на обработку персональных данных
Николаюк Наталья Сергеевна	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	ЧОУ ВО ТАУ, Прикладная информатика в экономике, 3 курс, 2024, бакалавриат		Курс повышения квалификации по зерокодингу MAXIMUM Education, 2023	да	да
Орлов Андрей Витальевич	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	РУТ (МИИТ), Информационная безопасность, 2 курс, 2025 г, бакалавриат.		Курс повышения квалификации по зерокодингу MAXIMUM Education, 2023	да	да
Сабирова Ульяна Сергеевна	Maximum Education	Преподаватель программирования Maximum Education	нет	МАИ, Прикладная математика и Информатика, бакалавриат, 2 курс, 2025		Курс повышения квалификации по зерокодингу MAXIMUM Education, 2023	да	да
Шенявский Николай Игоревич	Maximum Education	Преподаватель программирования	нет	ФГБОУ ДГТУ, факультет Информатика и		Курс повышения квалификации	да	да

		рования Maximum Education		вычислительная техника, компьютерная безопасность, 2023, специлитет		по зерокодингу MAXIMUM Education, 2023		
--	--	---------------------------------	--	---	--	--	--	--

Рабочая программа с описанием каждого модуля

Модуль (описание)	Тема	Содержание	Вид учебных занятий	Объем в ак.ч.
Модуль 1. Создание сайтов в Tilda	Тема 1. Введение в веб-разработку. Языки верстки	Узнать, как устроена веб-разработка, познакомиться с профессией frontend-разработчика, изучить основы HTML, базовые блочные и строчные теги и структуру страницы, применить знания для создания веб-интерфейса.	практические занятия*	2
		Создание элементарной структуры веб-страницы, наполнение изученными тегами.	самостоятельная работа	2
	Тема 2. UI/UX дизайн, нейросети	Познакомиться с понятием дизайна, психологией цвета, современными трендами и структурой веб-интерфейсов. Узнать про профессии UI/UX дизайнера. Узнать, как можно сгенерировать текст и картинки для своего проекта с помощью нейросетей и ChatGPT.	практические занятия	2
		Проверка знаний основ дизайна, сгенерировать графические и текстовые элементы для своего проекта.	самостоятельная работа	2
	Тема 3. Figma	Обзор приложения Figma, изучить инструменты приложения, научиться создавать элементы, работа с масками, горячими клавишами. Обсудить понятие прототипа сайта. Создание прототипа сайта в Figma, дизайн и адаптивность размеров.	практические занятия	4
		Создать прототип сайта в Figma с использованием полученных навыков, добавить адаптивность дизайна для мобильных телефонов.	самостоятельная работа	3
	Тема 4. Основы Tilda	Обзор конструктора сайтов Tilda. Использование готовых блоков и шаблонов. Создать сайт и наполнить его контентом. Познакомиться с понятием zero-block.	практические занятия	4
		Используя zero-block создать собственный сайт по созданному прототипу в Figma.	самостоятельная работа	4
	Тема 5. Плагины Tilda	Изучить понятие плагинов и научиться их подключать в Tilda, опробовать различные плагины: онлайн-чат, корзина, попап, форма, слайдер.	практические занятия	2
		Применить выбранные плагины для своего проекта, найти новые плагины и расширить возможности сайта.	самостоятельная работа	3
	Тема 6. Онлайн-магазин в Tilda	Используя полученную информацию, создать онлайн-магазин в Tilda на основе запроса от заказчика. Добавить список товаров, корзину и узнать, как подключать способы оплаты.	практические занятия	4

		Доработать онлайн-магазин, добавив свой дизайн, новые товары и иконки социальных сетей.	самостоятельная работа	3	
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1	
				Объем в ак.ч.	Объем в %
ИТОГО:			теоретические занятия	0	
			практические занятия	18	50%
			самостоятельная работа	17	48%
			аттестация	1	
			Всего:	36	

Модуль 2. Создание мобильных приложений в Adalo	Тема 1. Основы мобильной разработки	Познакомиться с мобильной разработкой, языком программирования Java, переменные, элементы приложения.	практические занятия	2
		Написание программ на языке программирования Java.	самостоятельная работа	2
	Тема 2. Визуальный зерокодинг в Adalo	Обзор основных возможностей среды разработки Adalo, узнать, как зарегистрироваться, познакомиться с элементами screen, component, collection, action.	практические занятия	2
		Использование изученных элементов Adalo в проекте, добавление своей текстовой и графической информации.	самостоятельная работа	3
	Тема 3. Макет приложения	Создать в приложении главное меню и настроить его. Сделать макет из нескольких компонентов и оформить его. Добавить сгенерированные нейросетью элементы.	практические занятия	2
		Оформление макета другими компонентами, дизайна приложения.	самостоятельная работа	2
	Тема 4. Базы данных и формы	Познакомиться с теорией баз данных, создать базу данных для приложения и формы, настроить связь формы с базой данных и настройка.	практические занятия	2
		Создание своей базы данных, написание простых запросов для базы данных.	самостоятельная работа	2
	Тема 5. Список и детальная страница	Создать список и детальную страницу для его элементов, настройка связи между списком и деталью страницей, управление вводимыми данными.	практические занятия	2
		Добавление новых связей списка и деталью страницы, новых ограничений на вводимые данные.	самостоятельная работа	2
	Тема 6.	Узнать, как настроить пользовательскую аутентификацию в Adalo, реализовать функционал авторизации. Создать	практические занятия	2

	Регистрация и авторизация	формы для входа и регистрации пользователей.			
		Добавление в свое приложение регистрацию и автоматизацию.	самостоятельная работа	2	
	Тема 7. Push-уведомления	Добавить функционал уведомлений и оповещений в приложение, а также их настроить. Попробовать разные варианты оформления уведомлений.	практические занятия	2	
		Создание уникальных уведомлений, добавление уведомлений и оповещений в свое приложение.	самостоятельная работа	2	
	Тема 8. Сборка проекта и размещение на площадках	Изучить компоненты разработки проекта, доделать полноценное приложение, узнать, как разместить его на площадках IOS и Android.	практические занятия	4	
		Доработка и сборка собственного проекта, проверка умений размещения на площадках.	самостоятельная работа	2	
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1	
				Объем в ак.ч.	Объем в %
ИТОГО:			теоретические занятия	0	
			практические занятия	18	50%
			самостоятельная работа	17	48%
			аттестация	1	
			Всего:	36	

Модуль 3. Создание приложений в Glide	Тема 1. Glide: стили и таблицы	Познакомиться с приложением Glide, понятие таблицы, создание таблицы Google Sheets для интеграции в приложение, добавление в приложение. Обзор стилей в Glide - список, плитка, календарь, карта, чек-лист, карточки, свайп, детальная настройка.	практические занятия	4
		Создание таблицы Google Sheets и интеграция в Glide.	самостоятельная работа	3
	Тема 2. Работа с пользователями	Создать систему регистрации и авторизации, настроить доступ к данным приложения, добавить роли пользователей и права.	практические занятия	2
		Добавление новых ролей и прав доступа, добавление возможности регистрации по номеру телефона.	самостоятельная работа	3
	Тема 3. Создание чата	Добавить чат пользователей в приложение, добавить и настроить каналы и группы, уведомления для отдельных групп пользователей.	практические занятия	2

		Настройка созданных каналов пользователей и уведомлений.	самостоятельная работа	2	
	Тема 4. Оптимизация и тестирование	Познакомиться с понятиями оптимизации и тестирования, проблемой неоптимизированных приложений, протестировать приложение и исправить имеющиеся недоработки.	практические занятия	2	
		Тестирование собственного приложения, проверка знаний оптимизации.	самостоятельная работа	3	
	Тема 5. Инструменты ведения проекта и нейросети	Узнать основы методик разработки проектов. Agile, командная работа. Узнать, как ChatGPT может помочь в работе с проектом.	практические занятия	2	
		Проверка понимания методов разработки, использование ChatGPT для проекта.	самостоятельная работа	2	
	Тема 6. Нейросети	Подробнее рассмотреть нейросети GPT. Создание писем, текстовых блоков. Научиться писать правильные запросы. Генерация картинок и обработка имеющихся.	практические занятия	2	
		Добавление в проект новых элементов, сгенерированных нейросетями.	самостоятельная работа	2	
	Тема 7. Создание приложения по тестовому заданию	Получить тестовое задание заказчика, состоящее из требования к проекту, доработать приложение Glide, тестирование.	практические занятия	4	
		Доработать собственный проект по тестовому заданию и новым инструментам Glide.	самостоятельная работа	2	
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1	
				Объем в ак.ч.	Объем в %
ИТОГО:			теоретические занятия	0	
			практические занятия	18	50%
			самостоятельная работа	17	48%
			аттестация	1	
			Всего:	36	
Модуль 4. Создание чат-ботов	Тема 1. Чат-боты. Виды и сервисы	Получить понимание основ чат-ботов, построение, взаимодействие с пользователем. Создать своего бота в Telegram с помощью BotFather.	практические занятия	4	
		Настройка бота Telegram через BotFather и изучение документации API.	самостоятельная работа	3	
	Тема 2. Основы BotHelp	Познакомиться с приложением BotHelp, зарегистрироваться, создать чат-бота в Telegram с простым функционалом и обработчиком команд.	практические занятия	4	

		Добавление новых команд для бота, обработка реакций бота на команды пользователя.	самостоятельная работа	3	
	Тема 3. Путь пользователя в чат-боте	Построить алгоритмы путей пользователя в чате с использованием кнопок, настроить функционал, добавить связи между шагами.	практические занятия	2	
		Создание нового алгоритма для бота и добавление новых связей.	самостоятельная работа	2	
	Тема 4. Заполнение форм и база подписчиков	Научиться работать с формами в чат-боте, как они заполняются пользователями, изучить навыки управления базой подписчиков.	практические занятия	2	
		Создание и настройка формы для собственного приложения, новые элементы.	самостоятельная работа	3	
	Тема 5. Рассылки и аналитика	Изучить понятие рассылки, какие настройки для них требуются, добавить рассылки в чат-боте, изучить инструменты аналитики BotHelp, познакомиться с анализом использования бота.	практические занятия	2	
		Настройка рассылки в чат-боте, проверка полученных навыков по аналитике.	самостоятельная работа	2	
	Тема 6. Создание чат-ботов для ВКонтакте, WhatsApp, Viber	С помощью BotHelp создать ВКонтакте, WhatsApp, Viber. Изучить особенности каждой социальной сети и адаптировать созданного чат-бота в Telegram под них.	практические занятия	4	
		Доработка ботов WhatsApp и Viber. Разработка страницы с ссылками на чат-ботов в каждой социальной сети.	самостоятельная работа	4	
		Аттестация по итогам модуля.	аттестация	1	
				Объем в ак.ч.	Объем в %
ИТОГО:			теоретические занятия	0	
			практические занятия	18	50%
			самостоятельная работа	17	48%
			аттестация	1	
			Всего:	36	

* В текущем формате практических занятий предусмотрена как теоретическая часть, так и практическая. В начале урока рассматриваются теоретические основы того, что будет разбираться в течение всего занятия, затем рассматривается небольшая доля практики, после чего снова разбирается небольшой блок теории, которая также сразу же применяется на практике. Иными словами, в течение урока разбирается новая теоретическая информация и сразу же применяется на практике, например, при создании программного кода на одном из языков программирования. Таким образом, теоретическая и практическая части переплетаются вместе, что позволяет сразу закрепить новые знания и получить навык применения полученных знаний для решения конкретных практических задач. Также, у учеников есть теоретические блоки на онлайн-платформе к каждому уроку, которые они читают до занятия, чтобы

заранее погрузиться в тему и знать основную теорию, которую на занятии мы сразу применяем на практике. Преподаватель работает по технологии «перевернутого класса», когда ряд изученных дома теоретических понятий прорабатываются с преподавателем на практике.

Календарно-тематическое планирование

№	Тема и № модуля	Тема занятия	Кол-во занятий*	Кол-во часов	Дата
1	1 модуль. Создание сайтов в Tilda	Введение в веб-разработку. Языки верстки	1	2	4.09.23
2		UI/UX дизайн, нейросети	1	2	11.09.23
3		Figma	2	4	18.09.23 25.09.23
4		Основы Tilda	2	4	2.10.23 9.10.23
5		Плагины Tilda	1	2	16.10.23
6		Онлайн-магазин в Tilda	2	4	23.10.23 23.10.23
7	Аттестация			1	30.10.23
1	2 модуль. Создание мобильных приложений в Adalo	Основы мобильной разработки	1	2	6.11.23
2		Визуальный зерокодинг в Adalo	1	2	13.11.23
3		Макет приложения	1	2	20.11.23
4		Базы данных и формы	1	2	27.11.23
5		Список и детальная страница	1	2	4.12.23
6		Регистрация и авторизация	1	2	11.12.23
7		Push-уведомления	1	2	18.12.23
8		Сборка проекта и размещение на площадках	2	4	25.12.23 25.12.23
9	Аттестация			1	29.12.23
1	3 модуль. Создание приложений в Glide	Glide: стили и таблицы	2	4	8.01.24 15.01.24
2		Работа с пользователями	1	2	22.01.24
3		Создание чата	1	2	29.01.24
4		Оптимизация и тестирование	1	2	5.02.24
5		Инструменты ведения проекта и нейросети	1	2	12.02.24
6		Нейросети	1	2	19.02.24
7		Создание приложения по тестовому	2	4	26.02.24

		заданию			26.02.24
8	Аттестация			1	4.03.24
1	4 модуль. Создание чат-ботов	Чат-боты. Виды и сервисы	2	4	11.03.24 18.03.24
2		Основы BotHelp	2	4	25.03.24 1.04.24
3		Путь пользователя в чат-боте	1	2	8.04.24
4		Заполнение форм и база подписчиков	1	2	15.04.24
5		Рассылки и аналитика	1	2	22.04.24
6		Создание чат-ботов для ВКонтакте, WhatsApp, Viber	2	4	29.04.24 29.04.24
7	Аттестация			1	6.05.24

*количество занятий не включают часы, отведенные на самостоятельное изучение, и часы, отведенные на прохождение аттестации

Учебно-методические материалы

Наименование поля	Значение полей	Значение полей	Значение полей	Значение полей
Порядковый номер модуля	1	2	3	4
Методы, формы и технологии	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс	Информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии развития критического мышления, игровое проектирование, peer-to-peer обучение, перевернутый класс
Методические разработки	Методические материалы к урокам по зерокодингу. М.: издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг.	Методические материалы к урокам по зерокодингу. М.: издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг.	Методические материалы к урокам по зерокодингу. М.: издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг.	Методические материалы к урокам по зерокодингу. М.: издание ООО «Юмакс», 2019-2023 гг.
Материалы модуля	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления	Методические материалы к уроку, теоретические материалы, задания к уроку, задания для закрепления

Учебная литература	Основная литература 1. Глотова, М. Самостоятельная работа по информатике: основы разработки Web-сайтов : самоучитель / М. Глотова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Оренбургский государственный университет» 2. Громов, Ю.Ю. Основы Web-инжиниринга: разработка клиентских приложений : учебное пособие / Ю.Ю. Громов, О.Г. Иванова, С.В. Данилкин ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». 3. Баканов, А. С. Эргономика пользовательского интерфейса: от проектирования к моделированию человеко-компьютерного взаимодействия / А.С. Баканов. -Москва : Институт психологии РАН, 2011. 4. Молочков, В. П. Создание сайтов на Tilda / В.П. Молочков. - М: BHV, 2021 Дополнительная литература 1. Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов: учебное пособие по курсу «Web-разработка» : учебное пособие / С.А. Беликова, А.Н. Беликов. - Ростов-на-Дону Таганрог : Южный федеральный университет,2020. 2. Сычев, А. В. Перспективные технологии и языки веб-разработки / А.В. Сычев. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. 3. Колисниченко, Д. Н. Программирование для Android. Самоучитель - 3-е изд. / Д.Н. Колисниченко. — СПб: БХВ-Петербург, 2020.
--------------------	--

Материально-технические условия реализации программы

Наименование поля	Значение полей	Значение полей	Значение полей	Значение полей
Порядковый номер модуля	1	2	3	4
Наименование требуемого оборудования	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для	Компьютер с основными устройствами ввода информации (клавиатура, мышь), внешние или встроенные динамики, микрофон, веб-камера, оборудование для

	обеспечения подключения к сети Интернет	обеспечения подключения к сети Интернет	обеспечения подключения к сети Интернет	обеспечения подключения к сети Интернет
Наименование требуемого программного обеспечения	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода	Операционная система, браузер, антивирусная программа, программа видеосвязи, редактор Web-страниц, текстовый редактор, компилятор кода
Электронные информационные ресурсы	https://tilda.cc/ru/ https://www.figma.com/	https://www.adalo.com/	https://www.glideapps.com/	https://bothelp.io/ru
Электронные образовательные ресурсы	Образовательная платформа MAXIMUM	Образовательная платформа MAXIMUM	Образовательная платформа MAXIMUM	Образовательная платформа MAXIMUM