

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

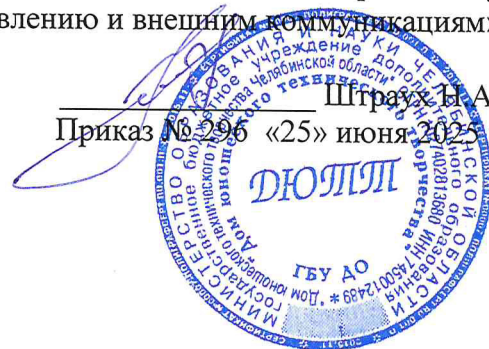
ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от «15» мая 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель СП «Отдел по проектному
управлению и внешним коммуникациям»

Штраух М.А.
Приказ № 296 «25» июня 2025 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Управление проектами

Направленность: техническая

Уровень программы: вводный

Срок освоения программы: 1 год (72 часа)

Возрастная категория обучающихся: 12 - 15 лет

Автор-составитель: Ахмедзянов Дамирьян
Закирьянович,
педагог дополнительного образования

Челябинск
2025 г.

Оглавление

Раздел1. Комплекс основных характеристик программы:

1.1.Пояснительная записка	3
1.2.Сведения о программе.....	3
1.3.Цели и задачи программы.....	4
1.4. Содержание программы.....	5
1.5 Учебный план.....	10
1.6. Планируемые результаты.....	12

Раздел2. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1 Календарный учебный график.....	13
2.2.Условия реализации программы.....	13
2.3.Формы аттестации	14
2.4.Оценочные материалы.....	15
2.5.Методические материалы.....	17
2.6.Воспитательный компонент.....	19
2.7. Информационные ресурсы и литература.....	20

Приложение.....	22
-----------------	----

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Управление проектами» технической направленности, модифицированная, очной формы обучения, сроком реализации 1 год, для детей в возрасте 12-15 лет, вводный уровень освоения.

Проект программы составлен в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

- ☐ Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция);
- ☐ Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- ☐ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- ☐ Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. "Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 – 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года";
- ☐ Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- ☐ Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- ☐ Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09);
- ☐ Методические рекомендации «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации» (письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30 декабря 2022 года № АБ – 3924/06);
- ☐ Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения (включая разноуровневые программы в области физической культуры и спорта) (утвержденные приказом ФГБУ «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания, 2021 год);
- ☐ Письмо министерства просвещения Российской Федерации от 19.08.2022 г. «Об адаптированных дополнительных общеразвивающих программах»;
- ☐ Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Паспорт национального проекта «Образование» (утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018г. №16);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» // Москва: Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО, 2023.;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242/;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;
- Практические рекомендации о реализации образовательных программ с использованием дистанционных технологий /Письмо Мин. Просвещения от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03/;
- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» на 2018–2025 годы. / Постановление Правительства ЧО от 28.12.2017 г. № 732 – П/;
- Устав ГБУ ДО ДЮТТ /утвержден приказом Министерства образования и науки Челябинской области 29.09.2015 № 01/2769/;
- Положение о проведении текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения обучающимися ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ/утверждено приказом директора ГБУ ДО ДЮТТ от 09.01.2019 г/;
- Положение о порядке разработки и реализации ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора ГБОУ ДО ДЮТТ № 142А от 01.06.2022 г/;
- Положение о реализации ДООП с применением дистанционных образовательных технологий в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора №103 от 24.09.2018 г./.
- Программа воспитания ГБУДО «Дом юношеского технического творчества «Челябинской области на 2023-2026 учебные годы /утверждено приказом директора №125 от 18 мая 2023г./

Срок реализации: программа рассчитана на 1 год обучения.

Общее количество часов в год: 72 часа

Общее количество занятий в год: 36

Количество часов в неделю: 2 акад. часа

Режим занятий: 1 раз в неделю.

Продолжительность образовательной деятельности устанавливается в соответствии с требованиями по регламенту и не превышает 1,5 часа. Через 40 минут перерыв 10 минут, могут проводиться физкультурные минутки, они могут соответствовать теме образовательной деятельности, в образовательную деятельность включаются зрительная гимнастика, речевая разминка, пальчиковая гимнастика.

Каждое занятие состоит из 2-х академических часов (по 1,5 часа) и 10 минутного перерыва. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Форма обучения: заочная

Формы организации: групповое и индивидуально-групповое. В группе до 12 человек.

Виды занятий: практические. На практических занятиях педагог дополнительного образования использует различные формы занятий: игра, конкурс, творческая работа, творческий отчет, соревнования.

Метод обучения: наглядный, практический, объяснительно- иллюстративный.

1.2. Сведения о программе

Название программы	Управление проектами
Возраст обучающихся	12-15 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	1 занятия в неделю по 2 часа
Цель, задачи	Цель: Развитие экономического мышления и навыков управления проектами, грамотная организация работы, с использованием современных технологий, через создание, презентацию и популяризацию стартапов в интернете. Задачи. Обучающие: • Понимать основные принципы и методы управления проектами • Уметь формулировать и оценивать бизнес-идеи с точки зрения их реализуемости и рыночного спроса. • Владеть навыками разработки бизнес-модели и составления бизнес-плана. • Уметь создавать минимально жизнеспособный продукт (MVP) и тестировать его на реальной аудитории. • Применять современные инструменты цифрового маркетинга для продвижения стартапов. • Осуществлять анализ эффективности рекламных кампаний и пользовательского поведения. • Разрабатывать контент-стратегию, создавать визуальные материалы и управлять брендом в цифровой среде. • Грамотно презентовать свои идеи и проекты публично. • Работать в команде, распределять роли, планировать этапы реализации проекта. • Реализовать собственный проект от замысла до финальной презентации. Метапредметные: • развить творческие способности и логическое мышление; • выявить и развить у детей природные задатки и способности, помогающие достичь успеха в техническом творчестве; • стимулировать интерес к смежным областям знаний: математике, геометрии, физике, биологии; • содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;

	• развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей каждого ребенка; • развить навыки совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий; • развить креативное мышление и пространственное воображение. <i>Воспитательные:</i> • формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении; • поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность; • воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата; • привить навыки работы в группе; • поддерживать представление учащихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества; • прививать культуру организации рабочего места, дисциплину обращения со сложными и опасными инструментами; • воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.
Краткое описание программы	Курс “Управление проектами” представляет собой практико-ориентированную программу объёмом 72 академических часа, охватывающую ключевые аспекты проектной деятельности и создания цифровых стартапов: от генерации идеи, разработки MVP и составления бизнес-плана до продвижения продукта в интернете с помощью SMM, SEO и таргетированной рекламы, завершая защитой собственного проекта.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Базовый уровень освоения программы
Результат освоения	К концу года обучения обучающиеся Будут знать: • основные принципы и методы управления проектами; • разработки бизнес-модели и составления бизнес-плана; • анализ эффективности рекламных кампаний и пользовательского поведения; • контент-стратегию, создавать визуальные материалы и управлять брендом в цифровой среде; • Грамотно презентовать свои идеи и проекты публично; Будут уметь: • формулировать и оценивать бизнес-идеи с точки зрения их реализуемости и рыночного спроса; • создавать минимально жизнеспособный продукт (MVP) и тестировать его на реальной аудитории; • современные инструменты цифрового маркетинга для продвижения стартапов • Работать в команде, распределять роли, планировать этапы

	реализации проекта • Реализовать собственный проект от замысла до финальной презентации У обучающихся будут сформированы: • представление о грамотном составлении технического задания • представления проекта; • навыки работы с веб-ресурсом; • навыки самостоятельной работы и работы в команде; • мастерство презентации готового продукта.
Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие	Техноолимп, Технострелка, НТО, Шаг в будущее, ЮТИ, региональные соревнования
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	Компьютеры 16шт; Стулья 16 шт; Столы 16 шт; Камеры 16 шт; ПО (PowerPoint, Figma, ЯндексТреккер, Canva, Tilda, Яндекс.Метрика, Яндекс.Тренды. Нейросети(ChatGPT, DeepSeek)); Доска
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	На сегодняшний день навыки веб-разработки имеют высокий спрос в различных сферах деятельности. Программа "Управление проектами" предоставляет следующие преимущества: 1. Ранняя профессиональная ориентация: ○ Обучающиеся знакомятся с основами востребованной IT-профессии, что помогает им в выборе дальнейшего образовательного и карьерного пути. 2. Практическая направленность: ○ Курс сосредоточен на реальных практических задачах — создании веб-страниц, что дает учащимся возможность сразу видеть результаты своей работы. 3. Развитие универсальных навыков: ○ Участники программы развивают креативное и логическое мышление, навыки планирования и работы в команде. 4. Доступность: ○ Используются бесплатные и открытые инструменты (например, Figma, браузеры), что позволяет продолжать обучение самостоятельно. 5. Современность: ○ Программа учитывает последние тенденции в IT-индустрии, делая курс актуальным и полезным.

1.3 Цели и задачи программы

Цель: Развитие экономического мышления и навыков управления проектами, грамотная организация работы, с использованием современных технологий, через создание, презентацию и популяризацию стартапов в интернете.

Задачи.

Обучающие:

- Понимать основные принципы и методы управления проектами
- Уметь формулировать и оценивать бизнес-идеи с точки зрения их реализуемости и рыночного спроса.
- Владеть навыками разработки бизнес-модели и составления бизнес-плана.
- Уметь создавать минимально жизнеспособный продукт (MVP) и тестировать его на реальной аудитории.
- Применять современные инструменты цифрового маркетинга для продвижения стартапов.
- Осуществлять анализ эффективности рекламных кампаний и пользовательского поведения.
- Разрабатывать контент-стратегию, создавать визуальные материалы и управлять брендом в цифровой среде.
- Грамотно презентовать свои идеи и проекты публично.
- Работать в команде, распределять роли, планировать этапы реализации проекта.
- Реализовать собственный проект от замысла до финальной презентации.

Метапредметные:

- развивать творческие способности и логическое мышление;
- выявлять и развивать у детей природные задатки и способности, помогающие достичь успеха в техническом творчестве;
- стимулировать интерес к смежным областям знаний: математике, геометрии, физике, биологии;
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развивать творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей каждого ребенка;
- Развить креативное мышление и навыки командной работы.
- Научить структурировать информацию и эффективно представлять идеи.
- Развить навыки работы с современными онлайн-инструментами и платформами.развить креативное мышление и пространственное воображение.

Воспитательные:

- формировать интерес к практическому применению знаний, умений и навыков в повседневной жизни и в дальнейшем обучении;
- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;
- привить навыки работы в группе;
- поддерживать представление учащихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- прививать культуру организации рабочего места, дисциплину обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

1.4 Содержание программы

Тема 1: Знакомство с проектной деятельностью

Теория: Что такое проект, отличие от процессов, ключевые характеристики проекта

Практика: Обсуждение примеров проектов и их особенностей.

Тема 2: Цели и жизненный цикл проекта

Теория: Этапы жизненного цикла проекта: инициация, планирование, исполнение, контроль, завершение

Практика: Составление простого плана проекта.

Тема 3: Команды и роли в проекте

Теория: Роли в проекте: менеджер, заказчик, исполнители, заинтересованные стороны

Практика: Распределение ролей в группах для будущих проектов.

Тема 4: Риски и контроль проекта

Теория: Идентификация рисков, методы контроля и мониторинга.

Практика: Анализ рисков на примере реального кейса.

Тема 5: Генерация бизнес-идей

Теория: Методы генерации идей, поиск проблем и потребностей рынка.

Практика: Мозговой штурм в командах.

Тема 6: Исследование рынка и целевой аудитории

Теория: Как провести анализ конкурентов, определить ЦА, сбор данных.

Практика: Практикум по составлению портрета клиента.

Тема 7: Бизнес-модель (Canvas)

Теория: Модель Business Model Canvas: ключевые блоки.

Практика: Заполнение модели Canvas для своей идеи.

Тема 8: Составление бизнес-плана. Часть 1

Теория: Структура бизнес-плана: описание продукта, маркетинговая стратегия.

Практика: Начало заполнения бизнес-плана.

Тема 9: Составление бизнес-плана. Часть 2

Теория: Финансовый план, SWOT-анализ, стратегия развития.

Практика: Продолжение работы над бизнес-планом.

Тема 10: Что такое MVP и его роль в стартапе

Теория: Концепция MVP, минимальный набор функционала, быстрый запуск.

Практика: Обсуждение успешных MVP-примеров.

Тема 11: Создание прототипа продукта

Теория: Типы прототипов, wireframing, инструменты создания.

Практика: Создание простого прототипа онлайн-продукта.

Тема 12: Тестирование MVP

Теория: Как собрать обратную связь, анализ поведения пользователей.

Практика: Тестирование прототипа внутри группы.

Тема 13: Дизайн-мышление и юзабилити

Теория: Принципы удобного интерфейса, эргономика взаимодействия.

Практика: Улучшение прототипа на основе фидбека.

Тема 14: Презентация стартапа

Теория: Как создать compelling pitch, структура презентации.

Практика: Подготовка короткой презентации своего стартапа.

Тема 15: Итерации и улучшение продукта

Теория: A/B тестирование, адаптация под запросы рынка.

Практика: Анализ результатов тестирования и доработка MVP.

Тема 16: Защита стартап-идеи

Теория: Подготовка к публичному выступлению, ответы на вопросы.

Практика: Защита проекта перед группой или жюри.

Тема 17: Основы цифрового маркетинга

Теория: Виды digital-маркетинга, каналы продвижения.

Практика: Выбор подходящих каналов для своего стартапа.

Тема 18: SMM: стратегии продвижения

Теория: Что такое SMM, выбор соцсетей, формирование контент-стратегии.

Практика: Разработка базовой SMM-стратегии.

Тема 19: Контент-план и контент-маркетинг

Теория: Создание контент-плана, типы контента.

Практика: Составление месячного контент-плана.

Тема 20: Создание контента для соцсетей

Теория: Форматы контента: текст, фото, видео, сторис.

Практика: Создание первого поста/видео для соцсетей.

Тема 21: Визуальный бренд и фирменный стиль

Теория: Логотип, цветовая палитра, шрифты, оформление материалов.

Практика: Разработка элементов фирменного стиля.

Тема 22: Инструменты digital-маркетинга

Теория: Обзор популярных инструментов: Tilda, Canva, Google Analytics и др

Практика: Знакомство с инструментами и их применение.

Тема 23: Email-маркетинг и CRM

Теория: Рассылки, автоматизация, системы управления клиентами

Практика: Создание шаблона email-рассылки.

Тема 24: SEO и работа с трафиком

Теория: Основы SEO, ключевые слова, метатеги, структура сайта

Практика: Анализ SEO-оптимизации чужого сайта.

Тема 25: Таргетированная реклама

Теория: Настройка таргета в соцсетях, бюджет, показатель CTR.

Практика: Создание рекламной кампании в Facebook/ВК.

Тема 26: Аналитика эффективности кампаний

Теория: Показатели эффективности: ROI, конверсия, CPM.

Практика: Анализ метрик с помощью Google Analytics.

Тема 27: Работа с аудиторией и лояльность

Теория: Построение отношений с пользователями, кейсы лояльности.

Практика: Разработка стратегии вовлечения

Тема 28: Юридические аспекты онлайн-бизнеса

Теория: ООО, ИП, договоры, политика конфиденциальности, GDPR.

Практика: Обсуждение распространённых ситуаций.

Тема 29: Привлечение первых пользователей

Теория: Growth hacking, партнерские программы, реферальные системы.

Практика: Разработка стратегии привлечения первых клиентов.

Тема 30: Продвижение своего стартапа

Теория: Интеграция всех инструментов в единую стратегию

Практика: Презентация продвижения своего проекта

Тема 31: Планирование итогового проекта

Теория: Определение этапов, сроков, задач команды

Практика: Создание подробного плана реализации проекта.

Тема 32: Подготовка материалов проекта

Теория: Оформление документации, презентаций, демонстрационных материалов

Практика: Работа над проектом в группах.

Тема 33: Продолжение работы над проектом

Теория: Корректировка, дополнительные исследования, доработка.

Практика: Работа над проектом в группах.

Тема 34: Продолжение работы над проектом

Теория: Итоговые правки, подготовка к презентации..

Практика: Работа над проектом в группах.

Тема 35: Подготовка презентации проекта

Теория: Структура презентации, правила выступления, ответы на вопросы.

Практика: Репетиция защиты проекта.

Тема 36: Защита итогового проекта

Теория: Подведение итогов курса, обратная связь.

Практика: Защита проекта перед преподавателем и/или жюри..

1.5 Учебный план

	Раздел, тема	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Введение в управление проектами		8	4	4	
1	Тема 1.1 Знакомство с проектной деятельностью	2	1	1	беседа
2	Тема 1.2 Цели и жизненный цикл проекта	2	1	1	беседа
3	Тема 1.3 Команды и роли в проекте	2	1	1	Опрос
4	Тема 1.4 Риски и контроль проекта	2	1	1	Практикум
Раздел 2. Разработка стартапа		12	4	8	
5	Тема 2.1 Генерация бизнес-идей	2	1	1	беседа
6	Тема 2.2 Исследование рынка и целевой аудитории	4	2	2	беседа
7	Тема 2.3 Бизнес-модель (Canvas)	2	1	1	опрос
8	Тема 2.4 Составление бизнес-плана. Часть 1	2	1	1	беседа
9	Тема 2.5 Составление бизнес-плана. Часть 2	2	1	1	беседа
10	Тема 2.6 Что такое MVP и его роль в стартапе	2	1	1	беседа
11	Тема 2.7 Создание прототипа продукта	2	1	1	беседа
12	Тема 2.8 Тестирование MVP	2	1	1	беседа
13	Тема 2.9 Дизайн-мышление и юзабилити	2	1	1	беседа
14	Тема 2.10 Презентация стартапа	2	1	1	беседа

15	Тема 2.11 Итерации и улучшение продукта	2	1	1	беседа
16	Тема 2.12 Защита стартап-идеи	2	-	2	Промежуточная аттестация
<i>Раздел 3. Продвижение стартапа в интернете</i>		28	14	14	
17	Тема 3.1 Основы цифрового маркетинга	2	1	1	беседа
18	Тема 3.2 SMM: стратегии продвижения	2	1	1	опрос
19	Тема 3.3 Контент-план и контент-маркетинг	2	1	1	беседа
20	Тема 3.4 Создание контента для соцсетей	2	1	1	беседа
21	Тема 3.5 Визуальный бренд и фирменный стиль	2	1	1	беседа
22	Тема 3.6 Инструменты digital-маркетинга	2	1	1	беседа
23	Тема 3.7 Email-маркетинг и CRM	2	1	1	беседа
24	Тема 3.8 SEO и работа с трафиком	2	1	1	беседа
25	Тема 3.9 Таргетированная реклама	2	1	1	беседа
26	Тема 3.10 Аналитика эффективности кампаний	2	1	1	опрос
27	Тема 3.11 Работа с аудиторией и лояльность	2	1	1	беседа
28	Тема 3.12 Юридические аспекты онлайн-бизнеса	2	1	1	беседа
29	Тема 3.13 Привлечение первых пользователей	2	1	1	опрос
30	Тема 3.14 Продвижение своего стартапа Работа с аудиторией	2	1	1	беседа
<i>Раздел 4. Итоговый проект</i>		12	2	10	
31	Тема 4.1 Планирование итогового проекта	2	1	1	беседа
32	Тема 4.2 Подготовка материалов проекта	2	1	1	беседа
33	Тема 4.3 Продолжение работы над проектом	2	-	2	опрос
34	Тема 4.4 Продолжение работы над проектом	2	-	2	опрос
35	Тема 4.5 Подготовка презентации проекта	2	-	2	опрос
36	Тема 4.6 Защита итогового проекта	2	-	2	Защита проекта
<i>ИТОГО:</i>		72	24	48	

1.6. Планируемые результаты

Обучающие

- Понимать основные принципы и методы управления проектами
- Уметь формулировать и оценивать бизнес-идеи с точки зрения их реализуемости и рыночного спроса.

- Владеть навыками разработки бизнес-модели и составления бизнес-плана.
- Уметь создавать минимально жизнеспособный продукт (MVP) и тестировать его на реальной аудитории.
- Применять современные инструменты цифрового маркетинга для продвижения стартапов.
- Осуществлять анализ эффективности рекламных кампаний и пользовательского поведения.
- Разрабатывать контент-стратегию, создавать визуальные материалы и управлять брендом в цифровой среде.
- Грамотно презентовать свои идеи и проекты публично.
- Работать в команде, распределять роли, планировать этапы реализации проекта.
- Реализовать собственный проект от замысла до финальной презентации.

Личностные

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информационных технологий;
- интерес к информатике веб-технологиям, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты, к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности.

Метапредметные

- правила техники безопасности при работе на компьютере и с набором конструктора;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- владение основными универсальными умениями информационного характера, постановка и формулирование проблемы;
- структурирование и визуализация информации, выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

К концу года обучения обучающиеся

Будут знать:

- основные принципы и методы управления проектами;
- разработки бизнес-модели и составления бизнес-плана;
- анализ эффективности рекламных кампаний и пользовательского поведения;
- контент-стратегию, создавать визуальные материалы и управлять брендом в цифровой среде;
- Грамотно презентовать свои идеи и проекты публично;

Будут уметь:

- формулировать и оценивать бизнес-идеи с точки зрения их реализуемости и рыночного спроса;
- создавать минимально жизнеспособный продукт (MVP) и тестировать его на реальной аудитории;
- современные инструменты цифрового маркетинга для продвижения стартапов

- Работать в команде, распределять роли, планировать этапы реализации проекта
- Реализовать собственный проект от замысла до финальной презентации

У обучающихся будут сформированы:

- представление о грамотном составлении технического задания
- представления проекта;
- навыки работы с веб-ресурсом;
- навыки самостоятельной работы и работы в команде;
- мастерство презентации готового продукта.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий. Условия реализации программы.

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	36	72	1 раза в неделю по 2 часа.

2.2 Условия реализации программы

Для проведения занятий необходимо светлое помещение с хорошей вентиляцией. Помещение имеет хорошее освещение, т.к. недостаток света вызывает перенапряжение зрения и быстрое утомление учащихся. Поэтому рабочие места размещены так, чтобы при естественном освещении не было недостатков в дополнительных источниках света.

В процессе освоения программы используется оборудование:

Наименование	Количество (из расчета на 10-12 учащихся), шт.
Столы для учащихся, двухместные	16 (17)
Стол педагога	1
Стулья	16 (17)
Классная доска	1
Персональный компьютер	12 (13)
Доска	1
ПО (PowerPoint, Figma, ЯндексТреккер, Canva, Tilda, Яндекс.Метрика, Яндекс.Тренды. Нейросети(ChatGPT, DeepSeek));	16

2.3 Формы аттестации

Для определения результатов освоения общеобразовательной общеразвивающей программы разработана система диагностического контроля, который предусматривает проверку уровня подготовки обучающихся на всех этапах обучения.

Виды контроля:

1. Входной контроль – цель оценка общего уровня подготовки каждого ребенка.

Для входного контроля используется анкетирование и/или собеседование.

Результаты входного тестирования используется для вывода о целесообразности редактирования планирования в части качества и/или введения дополнительных тем занятий для корректировки знаний и умений.

2. Промежуточная аттестация – осуществляется 3 раза в течении учебного года (по истечении 3 месяцев обучения по программе).

Формы промежуточного контроля и анализа результатов освоения программы, виды оценочных работ – в зависимости от уровня подготовки учащегося, от года обучения – это зачетные работы, аттестационные занятия, опрос и тестирование на усвоение теоретических знаний, обсуждение результатов выполнения определенных операций, самооценка и общий анализ выполненных конструкций.

3. Итоговая аттестация – завершающий этап обучения.

Основные методы контроля:

- Опрос – устный или письменный;
- Анализ процесса работы;
- Анализ готовой модели.

2.4 Оценочные материалы

Для определения результатов освоения общеобразовательной общеразвивающей программы разработана система диагностического контроля, который предусматривает проверку уровня подготовки обучающихся на всех этапах обучения.

Виды контроля:

4. Входной контроль – цель оценка общего уровня подготовки каждого ребенка. Для входного контроля используется анкетирование и/или собеседование.

Результаты входного тестирования используется для вывода о целесообразности редактирования планирования в части качества и/или введения дополнительных тем занятий для корректировки знаний и умений.

5. Промежуточная аттестация – осуществляется 3 раза в течении учебного года (по истечении 3 месяцев обучения по программе).

Формы промежуточного контроля и анализа результатов освоения программы, виды оценочных работ – в зависимости от уровня подготовки учащегося, от года обучения – это зачетные работы, аттестационные занятия, опрос и тестирование на усвоение теоретических знаний, обсуждение результатов выполнения определенных операций, самооценка и общий анализ выполненных конструкций.

6. Итоговая аттестация – завершающий этап обучения.

Основные методы контроля:

- Опрос – устный или письменный;
- Анализ процесса работы;
- Анализ готовой модели.

Для оценки уровня и степени усвоения материала используется рейтинговая (многобалльная) система оценивания. Каждый вид работы в зависимости от сложности оценивается определенным количеством баллов, до сведения обучаемых доводится информация о максимальном количестве баллов, которые они могут набрать. Во время промежуточной аттестации обучаемые предъявляют свою работу, педагог сам или совместно с другими обучающимися оценивают этапы работы, обсуждают положительные и отрицательные результаты по итогам. Что нового усвоили на занятиях, что было интересно, как они сами оценивают результаты своей деятельности.

Для оценивая используется многобалльная система (20 баллов и более) с выделением уровней достижений, уровни определяются таким образом: 85% полученных баллов и более – «высокий», 65-84% - «средний», менее 65% - «низкий»:

- «элементарный»
- «низкий»

- «средний»
- «высокий»

Организация системы контроля

Вид контроля по этапам	Форма контроля	Тема диагностической работы	Что предлагается выявить
Входной	Анкетирование/ Собеседование	Комплектование групп	1.Широту интересов ребенка, увлечения, направленность; 2.Мотивация к занятиям техническим творчеством, индивидуальные особенности учащегося.
1 промежуточная аттестация	Педагогическое наблюдение Практическая работа	Основы презентации	1.Понимание смысла терминов по основам веб-разработки. 2.Уровень и степень подготовки по верстке сайтов 3. Степень самостоятельности при разработке и редактированию программы. 4.Умение работать индивидуально, в малых группах.
2 промежуточная аттестация	Практическая диагностическая работа Соревнования	Исследование стартапов	1.Степень самостоятельности при выполнении модели, умение использовать программирования по назначению. 2.Понимание смысла терминов, используемых в веб-разработке. 3.Уровень владения исследовательскими навыками и умениями в верстке испытательных шаблонов. 3.Уровень и степень владения методами и приемами постановки и проведения экспериментов. 3.Умение работать индивидуально, в малых группах и принимать участие в коллективных проектах;
3 промежуточная аттестация	Диагностическая практическая работа, Соревнования	Технология продвижения	1.Понимание смысла терминов по программированию и умение использовать их в процессе работы над проектом. 2. Внутренняя организованность и умение довести работу до конца, устранить ошибки. 3.Степень самостоятельности при выполнении диагностических заданий. 4.Умение выполнять работу по инструкции.
Итоговая аттестация	Соревнования	Готовый рабочий шаблон	1.Уровень и степень владения основными понятиями и технологиями по работе с кейсом. 2. Степень и уровень подготовки по верстке сайтов. 3. Уровень и степень использования приемов обработки данных, полученных в ходе проведенных испытаниях.

			4. Понимание отличия между разными типами алгоритмов и умение их программировать для разных действий. 5. Умение оценить свою работу и работу своих товарищей по предложенным критериям педагога.
--	--	--	--

2.5 Методические материалы

На занятиях в проектной группе используются словесные и наглядные методы. Учебные занятия организуются в форме: лекции, рассказа, беседы, презентации и практических занятий. В ходе реализации программы используется системно-деятельный подход.

– **Приёмы использования технических средств, специальных приборов и оборудования** для облегчения восприятия, и формирования полных представлений об объектах.

Дифференциация и индивидуализация обучения

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружнина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Использование информационно-коммуникационных технологий

Применения компьютерных технологий позволяет разработать новые «обходные пути» обучения, возможные только на базе этих технологий; создать компьютерно-опосредованные педагогические технологии, позволяющие выявить и преодолеть дисбаланс между развитием и обучением применительно к разным содержательным моментам развития ребенка, так как именно в компьютерной форме они становятся наиболее легко воспринимаемыми и тиражируемыми технологиями.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;
- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;
- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;
- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;
- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;
- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;
- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополнительность позиций участников совместной деятельности;
- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;
- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;
- сотрудничество непосредственно связано с понятием – активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;
- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самостоятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;
- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;
- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технология);
- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;
- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;

- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Используются дидактические материалы в виде инструкций, схем, шаблонов, тесты с возможностью самоконтроля, карточек с заданиями, поля для соревнований, видеофильмов, готовых роботов для анализа их работы.

2.6 Воспитательный компонент

Цель: развитие личности; создание условий для самоопределения, в том числе и для профессионального самоопределения, на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения.

Возможность воспитания обучающихся, реализующейся программы дополнительного образования посредством знакомства с производством своего края, путем организации экскурсий на предприятия своего города, решения кейсов. По завершению курса проектная группа представляет проект в соответствии с заданием предприятия, что способствует ранней профориентации школьников и патриотическому воспитанию обучающихся. Деятельность подбирается в соответствии с возрастными особенностями, профессиональным интересом, потребностями группы, а также актуальности проблем, стоящих в данный период перед обществом.

Задачи воспитания:

1. Развивать коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, аргументация точки зрения, работа в парах, группах).

2. Поддержка детской инициативы, развитие способности аргументировано высказывать свою точку зрения.

3. Воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам.

Основными формами воспитания являются: беседа, практическое занятие, защита проектов и другие формы взаимодействия обучающихся.

Методики, технологии воспитания, обучения и развития детей.

В работе с детьми используются традиционные методы:

- словесные: беседа, рассказ, монолог, диалог;

- наглядные: демонстрация иллюстраций, рисунков, макетов, моделей, презентаций и т.д.;

- практические: решение творческих заданий, изготовление моделей, и др.;

- проблемно-поисковые: изготовление изделий по образцу, по собственному замыслу, решение творческих задач;

- индивидуальные: задания в зависимости от достигнутого уровня развития, учащегося;

- игровые.

Условия воспитания:

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Запланированы мероприятия по взаимодействию с родителями. Проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов.

В конце учебного года будут проведены внутренние соревнования.

Детям предоставляется возможность участия в конкурсах и выставках.

Примерный перечень мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований, конкурсов,	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
--------------	--	--

	мероприятий	
май	региональный	Техноолимп
ноябрь	региональный	НТО
май	региональный	ЮТИ
февраль	всероссийский	Технострелка
апрель	всероссийский	Шаг в будущее

Краткосрочная программа каникулярного периода не предусмотрена.

Анализ **результатов** воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Методами оценки результативности реализации программы в части воспитания является педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов тестирования, опросы.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Литература для педагога:

1. Рис, Э. Стартап с нуля: Как построить успешную компанию / Э. Рис. – М.: Альпина Паблишер, 2023. – 304 с.
2. Рис, Э. Lean Startup: Быстрый старт успешного бизнеса / Э. Рис. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 352 с.
3. Маурья, А. Бизнес с нуля. Метод Lean Startup для быстрого тестирования идей и выбора бизнес-модели / А. Маурья. – СПб.: Питер, 2023. – 240 с.
4. Клаф, О. Идеальный питч. Как создать презентацию, которая поможет привлечь инвесторов / О. Клаф. – М.: Альпина Паблишер, 2022. – 200 с.
5. Фрайд, Дж., Хайнемайер Хенссон, Д. Rework: Бизнес без предрассудков / Дж. Фрайд, Д. Хайнемайер Хенссон. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 288 с.
6. Бухтиярова, И.Н. Метод проектов и индивидуальные программы в продуктивном обучении / И.Н. Бухтиярова. – М.: Школьные технологии, 2023. – 160 с.

Литература для обучающихся:

1. Кавасаки, Г. Ты — стартапер: Как превратить идею в успешный проект / Г. Кавасаки. – М.: Альпина Паблишер, 2023. – 280 с.
2. Робертс, А. Как создать бизнес: Пошаговый гид для подростков / А. Робертс. – СПб.: Питер, 2023. – 192 с.
3. Кубан, М. Бизнес для подростков. Как зарабатывать деньги с нуля / М. Кубан. – М.: Эксмо, 2023. – 224 с.
4. Блум, А. Питчинг для начинающих: Как представить свой проект / А. Блум. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 176 с.
5. Грин, Л. SMM: Искусство продвижения в социальных сетях / Л. Грин. – СПб.: Бомбора, 2023. – 256 с.
6. Рис, Э. Стартап с нуля: Как построить успешную компанию / Э. Рис. – М.: Альпина Паблишер, 2023. – 304 с.
7. Рис, Э. Lean Startup: Быстрый старт успешного бизнеса / Э. Рис. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. – 352 с.
8. Маурья, А. Бизнес с нуля. Метод Lean Startup для быстрого тестирования идей и выбора бизнес-модели / А. Маурья. – СПб.: Питер, 2023. – 240 с.
9. Кавасаки, Г. Ты — стартапер: Как превратить идею в успешный проект / Г. Кавасаки. – М.: Альпина Паблишер, 2023. – 280 с.
10. Робертс, А. Как создать бизнес: Пошаговый гид для подростков / А. Робертс. – СПб.: Питер, 2023. – 192 с.
11. Кубан, М. Бизнес для подростков. Как зарабатывать деньги с нуля / М. Кубан. – М.: Эксмо, 2023. – 224 с.
12. Клаф, О. Идеальный питч. Как создать презентацию, которая поможет привлечь инвесторов / О. Клаф. – М.: Альпина Паблишер, 2022. – 200 с.
13. Блум, А. Питчинг для начинающих: Как представить свой проект / А. Блум. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 176 с.
14. Фрайд, Дж., Хайнемайер Хенссон, Д. Rework: Бизнес без предрассудков / Дж. Фрайд, Д. Хайнемайер Хенссон. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 288 с.
15. Грин, Л. SMM: Искусство продвижения в социальных сетях / Л. Грин. – СПб.: Бомбора, 2023. – 256 с.
16. Бухтиярова, И.Н. Метод проектов и индивидуальные программы в продуктивном обучении / И.Н. Бухтиярова. – М.: Школьные технологии, 2023. – 160 с.

Интернет-ресурсы для обучающихся:

1. Canva [электронный ресурс] // URL: <https://www.canva.com> (Дата обращения: 06.06.2025).
Инструмент для презентаций и графического дизайна.
2. LogoMakr [электронный ресурс] // URL: <https://www.logomakr.com> (Дата обращения: 06.06.2025).
Онлайн-платформа для создания логотипов.
3. Tilda [электронный ресурс] // URL: <https://www.tilda.cc> (Дата обращения: 06.06.2025).
Платформа для создания сайтов и прототипов.
4. Bplans [электронный ресурс] // URL: <https://www.bplans.com> (Дата обращения: 06.06.2025).
Примеры готовых бизнес-планов.

Оценочные материалы для

итоговой аттестации по программе «Управление проектами»

Оценочные материалы для итоговой аттестации по программе «Основы веб-разработки»

Теоретическая часть:

A1. Что такое проект?

- Целенаправленная деятельность с ограниченными ресурсами и временем.
- Произвольная деятельность без сроков.
- Ежедневная рутинная работа.
- Продукт, который существует только в виртуальном пространстве.

A2. Какое из понятий описывает «стартап»?

- Организация с долгой историей.
- Крупная производственная компания.
- Молодая компания с инновационной идеей и высокими рисками.
- Благотворительный проект.

A3. Что такое MVP?

- Минимальный набор задач на проекте.
- Минимально жизнеспособный продукт, доказывающий идею стартапа.
- Макет готового сайта.
- Максимальная версия программы.

A4. Что такое бизнес-план?

- Документ, содержащий пошаговый план реализации идеи.
- Договор между участниками проекта.
- Готовый дизайн проекта.
- Набор технических требований.

A5. Какой раздел бизнес-плана определяет потенциальных покупателей?

- Анализ рынка.
- Целевая аудитория.
- Финансовый план.
- Производственный план.

A6. Какая платформа чаще всего используется для визуального дизайна презентации?

- PowerPoint
- Excel
- Tilda
- Python

A7. Какой термин обозначает уникальные качества продукта?

- Бизнес-план

- УТП (Уникальное торговое предложение)
- Контент-план
- Логотип

A8. Какой инструмент полезен для разработки логотипа?

- Word
- Canva
- Google Docs
- CodePen

A9. Какие методы используются для привлечения аудитории в SMM?

- Контент-маркетинг, таргетированная реклама.
- Личная переписка с друзьями.
- Создание таблиц.
- Дизайн 3D-моделей.

A10. Как называется краткая презентация проекта для инвесторов?

- Питч-дек.
- Бизнес-отчет.
- Маркетинговый план.
- Финансовый анализ.

Практическая часть

Б1. Генерация идеи и подготовка краткого бизнес-плана:

1. Определите идею стартапа.
2. Опишите целевую аудиторию и уникальное торговое предложение (УТП).
3. Составьте структуру бизнес-плана: цель проекта, продукт, анализ аудитории, финансовый план.

Б2. Создание презентации стартапа:

1. Разработайте 6–8 слайдов в **PowerPoint** или **Canva**:
 - Тема проекта (название, логотип).
 - Проблема и решение.
 - Целевая аудитория.
 - Продукт и его преимущества.
 - План действий.
2. Используйте визуальные элементы: изображения, графики, заголовки.

Б3. Создание аккаунта стартапа в соцсетях:

1. Откройте аккаунт проекта в **Instagram** или **VK**.
2. Разработайте контент-план на 1 неделю:
 - 3 поста (текст и изображение).
 - 2 сторис с элементами интерактивности (опрос, вопрос-ответ).

Б4. Итоговый проект — Защита стартапа:

1. Подготовьте 3-минутную презентацию стартапа с демонстрацией:
 - Бизнес-план.
 - Визуальная презентация.
 - Аккаунт проекта с контентом.
2. Защитите свой проект перед экспертами. Ответьте на вопросы.

Министерство образования и науки Челябинской области
ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества»

УТВЕРЖДАЮ:

Руководитель СП
«Учебная часть»
ГБУ ДО ДЮТТ»
_____ Я.А. Каламбет
«___» сентября 2025 г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
на 1 и 2 полугодие 2024 – 2025г.
группа Начальный уровень
год обучения 1

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Управление проектами»

Педагог дополнительного образования Ахмедзянов Дамирьян Закирьянович

Максимальное количество часов по учебному плану 72 часов

1 полугодие __ часа

2 полугодие __ часа

Формы промежуточной/итоговой аттестации:

1 полугодие -

2 полугодие -

Календарно-тематический план педагога дополнительного образования составлен на основании дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, утвержденной методическим советом ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества»

«___» сентября 2025 г.

Согласовано:

Заведующий учебной частью: _____ / _____ /

	Раздел, тема	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Введение в управление проектами		8	4	4	
1	Тема 1.1 Знакомство с проектной деятельностью	2	1	1	беседа
2	Тема 1.2 Цели и жизненный цикл проекта	2	1	1	беседа
3	Тема 1.3 Команды и роли в проекте	2	1	1	Опрос
4	Тема 1.4 Риски и контроль проекта	2	1	1	Практикум
Раздел 2. Разработка стартапа		12	4	8	
5	Тема 2.1 Генерация бизнес-идей	2	1	1	беседа
6	Тема 2.2 Исследование рынка и целевой аудитории	4	2	2	беседа
7	Тема 2.3 Бизнес-модель (Canvas)	2	1	1	опрос
8	Тема 2.4 Составление бизнес-плана. Часть 1	2	1	1	беседа
9	Тема 2.5 Составление бизнес-плана. Часть 2	2	1	1	беседа
10	Тема 2.6 Что такое MVP и его роль в стартапе	2	1	1	беседа
11	Тема 2.7 Создание прототипа продукта	2	1	1	беседа
12	Тема 2.8 Тестирование MVP	2	1	1	беседа
13	Тема 2.9 Дизайн-мышление и юзабилити	2	1	1	беседа
14	Тема 2.10 Презентация стартапа	2	1	1	беседа
15	Тема 2.11 Итерации и улучшение продукта	2	1	1	беседа
16	Тема 2.12 Защита стартап-идеи	2	-	2	Промежуточная аттестация
Раздел 3. Продвижение стартапа в интернете		28	14	14	
17	Тема 3.1 Основы цифрового маркетинга	2	1	1	беседа
18	Тема 3.2 SMM: стратегии продвижения	2	1	1	опрос
19	Тема 3.3 Контент-план и контент-маркетинг	2	1	1	беседа
20	Тема 3.4 Создание контента для соцсетей	2	1	1	беседа
21	Тема 3.5 Визуальный бренд и фирменный стиль	2	1	1	беседа
22	Тема 3.6 Инструменты digital-маркетинга	2	1	1	беседа
23	Тема 3.7 Email-маркетинг и CRM	2	1	1	беседа
24	Тема 3.8 SEO и работа с трафиком	2	1	1	беседа
25	Тема 3.9 Таргетированная реклама	2	1	1	беседа
26	Тема 3.10 Аналитика эффективности кампаний	2	1	1	опрос
27	Тема 3.11 Работа с аудиторией и лояльность	2	1	1	беседа
28	Тема 3.12 Юридические аспекты онлайн-бизнеса	2	1	1	беседа
29	Тема 3.13 Привлечение первых пользователей	2	1	1	опрос
30	Тема 3.14 Продвижение своего стартапа Работа с аудиторией	2	1	1	беседа
Раздел 4. Итоговый проект		12	2	10	
31	Тема 4.1 Планирование итогового проекта	2	1	1	беседа

32	Тема 4.2 Подготовка материалов проекта	2	1	1	беседа
33	Тема 4.3 Продолжение работы над проектом	2	-	2	опрос
34	Тема 4.4 Продолжение работы над проектом	2	-	2	опрос
35	Тема 4.5 Подготовка презентации проекта	2	-	2	опрос
36	Тема 4.6 Защита итогового проекта	2	-	2	Защита проекта
	ИТОГО:	72	24	48	