

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ»
«ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ» Г. ЧЕЛЯБИНСК»

ПРИНЯТО

на заседании
Педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
«28» августа 2025 г.
Протокол заседания № 5

УТВЕРЖДАЮ:

Руководитель СП ДТ «Кванториум»
г. Челябинск
Халилова И.В.

Приказ №204-К от 11.08.2025



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Управление проектами»
Направленность: техническая
Уровень программы: вводный
Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 12 -17 лет

Авторы-составители: Ахмедзянов Дамирьян Закирьянович,
педагог дополнительного образования

Оглавление

Раздел 1. 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

Раздел 2. 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
------------------	----

Раздел1. 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 12-17 лет на базе детского технопарка «Кванториум», 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 от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);
- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);
- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;
- Локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ

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: очная, дистанционная.

Формы организации: групповое и индивидуально-групповое. В группе до 30 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.

Адресат программы – дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассчитана для обучения детей в возрасте 12-17 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Метод обучения: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум).

Формы организации: групповое и индивидуально-групповое. В группе до 30 человек.

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

1.2. Сведения о программе

Название программы	Управление проектами
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	1 занятие 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. <i>Предметные:</i> — 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. <i>Метапредметные:</i> 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>Личностные:</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 объемом 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	Стартовый 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; Стол ы 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: - о Обучающиеся знакомятся с основами востребованной IT-профессии, что помогает им в выборе дальнейшего образовательного и карьерного пути. 2. Практическая направленность: - о Курс сосредоточен на реальных практических задачах — создании веб-страниц, что дает учащимся возможность сразу видеть результаты своей работы. 3. Развитие универсальных навыков: - о Участники программы развивают креативное и логическое мышление, навыки планирования и работы в команде. 4. Доступность: - о Используются бесплатные и открытые инструменты (например, Figma, браузеры), что позволяет продолжать обучение самостоятельно. 5. Современность: - о 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.

Предметные:

- 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 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.

Личностные:

- 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
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	2	1	1	беседа

	Работа с аудиторией				
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	

1.6. Планируемые результаты

Предметные

- 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

- 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.

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.

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:

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.

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. Дружинина).

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

Литература для обучающихся:

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

Интернет-ресурсы для обучающихся:

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

Приложение

Оценочные материалы для итоговой аттестации по программе «Управление проектами»

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**:
 - о Тема проекта (название, логотип).
 - о Проблема и решение.
 - о Целевая аудитория.
 - о Продукт и его преимущества.
 - о 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:
 - о 3 поста (текст и изображение).
 - о 2 сторис с элементами интерактивности (опрос, вопрос-ответ).

Б4. Итоговый проект — Защита стартапа:

1. Подготовьте 3-минутную презентацию стартапа с демонстрацией:
 - о Бизнес-план.
 - о Визуальная презентация.
 - о 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

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
на 1 и 2 полугодие 2025 – 2026г.
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	