

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол №5 от 25.06.2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько
Приказ №860-д от 25.06.2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
Вариативный модуль «Креативная лаборатория»
Стартовый уровень**

Возраст обучающихся: 11 - 17 лет

Срок реализации: 3 месяца

Социально-гуманитарный блок – 20 ак. часов

Технический блок – 40 ак. часов

Авторы - составители:
Шатров Я.Н., ПДО;
Падерина Я.А., ПДО;
Труфанов Д.С., ПДО;
Ломаева А.А., инженер;
Хвостанцев К.А., инженер;
Яндуганов О.А., инженер;
Заболотский П.А., педагог-
организатор;
Чухловина В.А., методист

I. Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Креативная лаборатория» (далее – Программа) является частью образовательной программы детского технопарка «Кванториум» Свердловской области.

Данная программа включает в себя как социально-гуманитарные, так и технические направления в области креативных индустрий. Креативные индустрии – широкая сфера, включающая в себя множество направлений, в данной программе были отобраны наиболее востребованные среди обучающихся.

В социально-гуманитарный блок входят такие модули, как: «Лонгрид», «Публичные выступления», «Введение в проектную деятельность», «Soft school». Данные модули подходят как для обучающихся, активно занимающихся проектной деятельностью, так и для тех, кто хочет повысить свои навыки в области коммуникации и самопрезентации.

Технический блок включает в себя такие модули, как: «Дизайн платформеров», «Квест-рум в Unreal Engine», «Фотореалистичная визуализация в Blender», «UX/UI-дизайн в Figma». Освоение данных направлений подойдет как для обучающихся профильных квантумов, так и для обучающихся, не имеющих начальных знаний в данной области.

Программа позволяет обучающимся получить начальные знания по техническим и социально-гуманитарным направлениям в области креативных индустрий. Пройдя трехмесячный курс, обучающиеся смогут понять, насколько им близко выбранное направление и продолжить развитие в выбранной области или попробовать другое. Подобное разнообразие способствует профессиональному самоопределению обучающихся.

Программа является межпредметной и совмещает в себе как социально-гуманитарную, так и техническую направленность. По преобладающему виду деятельности **направленность** программы определяется как техническая.

Программа разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями, в т.ч. Федеральными законами от 29.09.2025 № 368-ФЗ и от 08.03.2026 № 45-ФЗ);
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ» (в действующей редакции);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (I этап), утверждённая распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
- II этап реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (2025–2030 годы), утверждённый распоряжением Правительства РФ от 01.07.2025 № 1745-р;
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20» (в редакции постановления от 24.12.2025 № 19, вступившей в силу с 01.01.2026);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21» (в актуальной редакции);
- Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (действует, однако Минтрудом разработан проект нового стандарта);

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (действует до 28.02.2029);
- Приказ Минпросвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями);
- Письмо Министерства просвещения РФ от 23.01.2026 № АБ-254/06 «О направлении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»;
- Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
- Положение о дополнительных общеобразовательных программах государственного автономного нетипового образовательного учреждения Свердловской области «Дворец молодёжи» (утверждено приказом от 18.05.2026 № 703-д, с актуальными изменениями).

Актуальность программы обусловлена быстро меняющимися технологиями и цифровизацией всех сфер жизни «жесткие» технические навыки, безусловно, важны, но их недостаточно для успешной адаптации в будущем. «Гибкие навыки» становятся ключевым фактором конкурентоспособности, особенно для подростков 11-17 лет, находящихся в активной фазе социального и профессионального самоопределения.

Отличительной особенностью общеразвивающей программы «Креативная лаборатория» является модульный подход к подаче материала и вариативность учебных планов, а также ее межпредметность. Программа совмещает в себе как социально-гуманитарные, так и технические модули такого направления как «Креативные индустрии». Также программа предусматривает адаптацию для групп с разным уровнем подготовки и возрастом обучающихся.

Данная программа дополняет и расширяет базовые знания обучающихся по основным программам, опираясь на восполнение ресурсных дефицитов.

В программе представлены 4 социально-гуманитарных вариативных модулей:

1. «Введение в проектную деятельность»: проектная деятельность обучающихся является ключевым направлением обучения в технопарке. На модуле обучающиеся научатся формулировать идеи, работать в команде, планировать, анализировать и представлять результат. Модуль поможет не просто выполнить проект, а осознать, зачем он нужен и для кого он создается;

2. «Лонгрид»: модуль позволяет освоить ключевые принципы создания длинных форм контента: глубокое исследование темы, структурирование информации, интеграцию мультимедийных элементов (фото, видео, инфографики) и адаптацию материала под целевую аудиторию. Обучающиеся научатся работать с текстовыми и визуальными редакторами, применять сторителлинг для удержания внимания, а также соблюдать этические нормы при работе с источниками;

3. «Публичные выступления»: Курс направлен на освоение основ ораторского искусства: построение логичной структуры речи, управление голосом и языком тела, создание эффектных презентаций, а также преодоление страха сцены. Участники научатся адаптировать контент под разные аудитории, использовать сторителлинг и интерактивные элементы для вовлечения слушателей;

4. «Soft school»: модуль направлен на развитие «мягких навыков»: развитие критического мышления, эмоционального интеллекта, тайм-менеджмента, умения работы в команде, распределение ролей. «Мягкие навыки» определяют способность человека эффективно взаимодействовать с другими, управлять собой и решать сложные задачи.

В программе представлены 4 технических вариативных модулей:

1. «Дизайн платформеров»: модуль позволит погрузиться в атмосферу разработки игр очень популярного жанра на одном из самых знаменитых игровых движков. Модуль подойдёт для обучающихся, которые хотят в одиночку создавать игры, выполнять роли геймдизайнера, 2D художника и программисты механики sound дизайнера, как настоящий инди-разработчик. Модуль позволяет ознакомиться с

набором задач и инструментов solo разработчиков с большей фокусировкой на визуал.

2. «Квест-рум в Unreal Engine»: разработка интерактивной комнаты позволит на практике ознакомиться с этапами создания трехмерных игр в жанре квест. Модуль фокусируется на разработке набора 3D моделей в программе Blender под корректную интеграцию в один из самых знаменитых игровых движков Unreal Engine и создание механик. Модуль подойдет обучающимся, которые хотят самостоятельно создавать трехмерные квестовые игры, как настоящие инди-разработчики.

3. «Фотореалистичная визуализация в Blender»: на модуле обучающиеся будут развивать и углублять навыки и знания для создания фотореалистичных визуализаций в Blender. По итогу модуля обучающиеся получают сцену с настроенным сценарием освещения, камеры и базовыми материалами.

4. «UX/UI-дизайн в Figma»: разработка дизайна сайта или мобильного приложения, позволяет освоить базовые принципы проектирования интерфейсов, работу с инструментами Figma и создание интерактивных прототипов. По итогу обучающиеся представят готовый дизайн-проект с продуманным пользовательским опытом.

Адресат дополнительной общеразвивающей программы «Креативная лаборатория»- обучающиеся 11 – 17 лет из числа уникального контингента детского технопарка «Кванториум».

Возрастные особенности группы

Программа разработана с учетом психолого-педагогических особенностей подросткового возраста (11-17 лет), что определяет специфику образовательного процесса. На этапе 11-14 лет у обучающихся активно формируется самосознание, проявляется потребность в самоуважении и признании со стороны взрослых. Этот период характеризуется стремлением к самостоятельности, проявлению индивидуальности и повышенным интересом к собственному "Я". Ведущей деятельностью становится социально-значимая активность, реализуемая через учебную деятельность, общение со сверстниками и общественно-полезный труд.

В старшем подростковом возрасте (15-17 лет) происходят качественные изменения в познавательной сфере: развивается произвольное внимание, формируется способность к абстрактно-логическому мышлению, усиливается мотивация к профессиональному самоопределению. Социальная ситуация развития требует от обучающихся осознанного планирования будущего, что делает учебно-профессиональную деятельность ключевым элементом образовательного процесса. В этот период особенно важны развитие навыков самообразования, формирование ценностных ориентаций и мировоззренческой позиции.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Занятия социально-гуманитарного блока проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Занятия технического блока проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность одного академического часа - 40 мин. Перерыв между учебными занятиями - 10 минут.

Срок освоения образовательной программы определяется содержанием программы и составляет:

Социально-гуманитарный блок: 20 академических часов.

Технический блок: 40 академических часов.

Особенности организации образовательного процесса. Обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативная лаборатория» осуществляется в очной форме с применением дистанционных технологий.

Объем общеразвивающей программы «Креативная лаборатория» составляет 3 месяца.

Формы обучения и виды занятий включают: Беседы, обсуждения, игровые формы работы, практические занятия, также групповые и индивидуальные формы работы обучающихся. По типу организации взаимодействия педагогов с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий. Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- с помощью создания безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил техники безопасности
- и правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Уровень программы: по уровню освоения программа стартового уровня. Она обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки. Стартовый уровень направлен на формирование «гибких навыков».

«Гибкие навыки» – комплекс неспециализированных, важных надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность, являются сквозными, однако не связаны с конкретной предметной областью.

По окончании реализации программы детский технопарк «Кванториум» проводит итоговую аттестацию, предполагающую защиту разработанных технических решений (кейса). Обучающиеся, успешно освоившие **программу в полном объеме**, получают свидетельство об обучении. Содержание программы позволяет дать представление обучающимся и начальные навыки в области «гибких навыков». Это позволяет выбрать траекторию обучения по основным программам детского технопарка «Кванториум», а также подготовиться к участию в конкурсах и олимпиадах по соответствующему профилю.

2. Цель и задачи общеразвивающей программы:

Целью программы «Креативная лаборатория» является комплексное формирование как ключевых надпрофессиональных компетенций («гибкие навыки»), так и узких профессиональных компетенций («твердые навыки») у обучающихся через практико-ориентированную деятельность, в рамках направления «Креативные индустрии».

Обучающие задачи:

- способствовать формированию у обучающихся базовых навыков проектной деятельности;
- способствовать развитию навыка командной работы;
- способствовать развитию технического творчества и изобретательского мышления;
- способствовать формированию умения работать в рамках кейсового метода.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию гибкости мышления и способности адаптироваться к изменениям;
- способствовать развитию навыка анализа технических задач и поиска нестандартных решений;
- способствовать развитию навыка презентации, аргументации и защиты итогового продукта;
- способствовать пониманию правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

Воспитательные задачи:

- способствовать воспитанию ответственного отношения к учебному процессу, развивая организованность и целеустремлённость;
- способствовать формированию уважения к мнению других, толерантности в командном взаимодействии;

- способствовать формированию инициативности и лидерских качеств через реализацию творческих проектов.

Социально-гуманитарный блок

Модуль «Введение в проектную деятельность»

Цель: обучить основам проектной деятельности.

Обучающие задачи:

- сформировать представление об этапах и структуре проектной деятельности;
- научить определять целевую аудиторию проекта и стейкхолдеров;
- научить формулировать цель и проблематику проекта;
- познакомить со способами поиска аналогов, инструментами проведения патентного поиска.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию аналитического мышления при постановке проблем и задач;
- способствовать развитию навыков планирования и самоорганизации;
- способствовать развитию креативности и осознанности в проектной деятельности;
- способствовать развитию коммуникативных навыков через игровую и практическую деятельность.

Воспитательные задачи:

- способствовать формированию навыков конструктивной работы в команде;
- способствовать развитию ответственности за общий результат;
- способствовать формированию уважительного отношения к мнению других;
- способствовать развитию целеустремленности, организованности и ответственного отношения к обучению.

Модуль «Лонгрид»

Цель: обучить базовым навыкам проектирования, создания и оформления лонгридов, включая исследование темы, структурирование контента, работу с мультимедийными элементами, а также адаптацию материала под целевую аудиторию с использованием инструментов.

Обучающие задачи:

- познакомить обучающихся с основами создания лонгридов;
- способствовать формированию базовых навыков работы с текстом, фото и видео для создания лонгридов;
- обучить работе с инструментами создания лонгридов;
- способствовать развитию понимания этики работы с медиапродуктами.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию креативного и визуального мышления через создание собственных лонгридов;
- способствовать формированию умения работать в команде и распределять роли в процессе выполнения проекта;
- обучить базовым принципам сторителлинга для создания продукта;
- способствовать развитию способности аргументированно выражать свои мысли в мультимедийном формате.

Воспитательные задачи:

- способствовать воспитанию ответственного отношения к информации и медиапродукции;
- способствовать развитию дисциплины и умения работать в заданные сроки;
- способствовать развитию уважения к коллегам в команде, этике медиавзаимодействия;
- способствовать воспитанию медиакультуры: соблюдение авторских прав, этики публикаций, уважение к частной жизни героев контента.

Модуль «Публичное выступление»

Цель: обучить базовым навыкам подготовки, проведения и анализа публичных выступлений, включая разработку структуры речи, управление аудиторией, использование невербальной коммуникации и визуальных материалов.

Обучающие задачи:

- познакомить с основами ораторского искусства и принципами эффективной коммуникации;
- способствовать формированию навыков работы с голосом, языком тела и визуальными материалами;
- обучить методам преодоления страха сцены и управления эмоциями;
- способствовать развитию понимания этики публичных выступлений (уважение к аудитории, корректное цитирование).

Развивающие задачи:

- способствовать развитию креативного мышления для создания оригинальных идей и структуры выступлений;
- способствовать формированию навыков адаптации материала под целевую аудиторию;
- обучить приемам сторителлинга для удержания внимания;
- способствовать развитию способности аргументированно выражать мысли в устной форме.

Воспитательные задачи:

- способствовать воспитанию ответственного отношения к подготовке и проведению выступлений;
- способствовать формированию дисциплины и умения работать в рамках ограниченного времени;
- способствовать развитию уважения к мнению аудитории и коллег;
- способствовать формированию культуры публичной речи: избегание манипуляций, соблюдение авторских прав.

Модуль «Soft school»

Цель: развить «гибкие» навыки, необходимые для успешной коммуникации, эффективной командной работы, осознанного саморазвития и адаптации в современном мире.

Обучающие задачи:

- познакомить учащихся с ключевыми «гибкими» навыками и их ролью в личной и профессиональной жизни;
- научить эффективным коммуникативным техникам (вербальным и невербальным, активному слушанию, аргументации);
- обучить основам публичных выступлений и упаковки готового продукта (структура речи, работа с аудиторией, управление волнением);
- способствовать развитию навыков командной работы (распределение ролей, фасилитация, разрешение конфликтов).

Развивающие задачи:

- способствовать развитию навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;
- научить излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения;
- способствовать развитию эмоционального интеллекта;
- способствовать развитию навыков критического мышления.

Воспитательные задачи:

- способствовать развитию целеустремлённости, организованности и ответственного отношения к обучению;
- способствовать развитию умения планировать свои действия с учетом фактора времени;
- способствовать воспитанию этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;

- способствовать формированию аккуратного отношения к материально-техническим ценностям.

Технический блок

Модуль «Дизайн платформеров»

Цель: Формирование у обучающихся навыков проектирования игр, создания и презентации прототипа игры в жанре платформер.

Обучающие задачи:

- обучить основам разработки игр в жанре платформер (механика, уровни, баланс сложности);
- научить создавать игровые ассеты (персонажи, платформы, окружение) с использованием графических редакторов;
- обучить обработке ассетов: оптимизация форматов (PNG, JPEG), коррекция размеров, работа со слоями;
- научить работать в игровом движке: импортировать ассеты, настраивать физику объектов, добавлять звуки и эффекты.

Воспитательные задачи:

- способствовать развитию эстетического отношения к оформлению игр: применение принципов гармонии, цвета и композиции в дизайне;
- способствовать воспитанию уважения к чужому труду: соблюдение авторских прав, корректная критика проектов других обучающихся;
- способствовать формированию навыка соблюдения дедлайнов, как основы дисциплины и ответственности в проектной работе;
- способствовать формированию навыков публичных выступлений: умение презентовать идеи, аргументировать дизайн-решения, отвечать на вопросы.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию креативного мышления через проектирование уникальных игровых механик и визуального стиля;
- способствовать формированию навыков тайм-менеджмента: умение планировать этапы работы и соблюдать личные дедлайны;

- способствовать формированию технической грамотности в области цифровых инструментов (графические редакторы, игровые движки);
- способствовать развитию логического мышления через создание головоломок и продуманных игровых сценариев.

Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»

Цель: формирование у обучающихся целостных умений проектирования и разработки 3D-игры в жанре «квест» посредством поэтапного освоения теоретических основ и практических навыков в области геймдизайна, 3D-моделирования, программирования игровых механик, работы с трехмерным и игровым программным обеспечением, а также подготовки и публичной защиты итогового проекта.

Обучающие задачи:

- обучить основам разработки 3D-игр;
- научить создавать игровые ассеты (персонажи, платформы, окружение) с использованием программы Blender;
- обучить правилам подготовки и переноса 3D-моделей в движок;
- научить работать в игровом движке: импортировать ассеты, настраивать физику объектов, добавлять звуки и эффекты.

Воспитательные задачи:

- способствовать развитию эстетического отношения к оформлению игр: применение принципов гармонии, цвета и композиции в дизайне;
- способствовать воспитанию уважения к чужому труду: соблюдение авторских прав, корректная критика проектов других обучающихся;
- способствовать формированию навыка соблюдения дедлайнов, как основы дисциплины и ответственности в проектной работе;
- способствовать формированию навыков публичных выступлений: умение презентовать идеи, аргументировать дизайн-решения, отвечать на вопросы.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию креативного мышления через проектирование уникальных игровых механик и визуального стиля;

- способствовать формированию навыков тайм-менеджмента: умение планировать этапы работы и соблюдать личные дедлайны;
- способствовать формированию технической грамотности в области цифровых инструментов (графические редакторы, игровые движки);
- способствовать развитию логического мышления через создание головоломок и продуманных игровых сценариев.

Модуль «Фотореалистичная визуализация в Blender»

Цель: за отведенное время курса освоить базовые навыки фотореалистичной визуализации в Blender для составления своей стартовой базы знаний (итог курса).

Обучающие задачи:

- научить выбирать и настраивать систему рендеринга;
- научить создавать простые и сложные материалы;
- научить устанавливать и настраивать различные источники света;
- научить устанавливать и настраивать камеры.

Воспитательные задачи:

- способствовать формированию бережного отношения к рабочему оборудованию;
- способствовать развитию эстетического восприятия, формированию чувства стиля;
- способствовать формированию навыка оценивать свои работы и работы других, а также принимать конструктивную критику;
- способствовать развитию целеустремленности, организованности и ответственного отношения к обучению.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию умения ориентироваться в трёхмерном пространстве, точно представлять расположенные в нем элементы и понимать, как они соотносятся друг с другом;
- способствовать развитию навыка планировать и организовывать свое время для выполнения задач в установленные сроки;

- способствовать развитию навыков работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;
- научить излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения.

Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

Цель: за отведенное время курса (40 часов) освоить базовые навыки проектирования пользовательских интерфейсов и создания прототипов в Figma, а также научиться применять принципы UX/UI-дизайна для разработки собственных проектов.

Обучающие задачи:

- обучить работе с интерфейсом Figma: инструменты, слои, компоненты;
- обучить основам UX/UI-дизайна: цвет, типографика, композиция;
- научить создавать интерактивные прототипы и анимации;
- способствовать разработке итогового проекта: дизайн мобильного приложения или сайта.

Воспитательные задачи:

- способствовать развитию умения работать в команде;
- способствовать формированию ответственного отношения к срокам и проектной работе;
- способствовать самостоятельности в поиске решений;
- способствовать формированию умений принимать и использовать обратную связь.

Развивающие задачи:

- способствовать развитию креативности;
- способствовать развитию навыков визуального восприятия и эстетического вкуса;
- способствовать развитию критического мышления через анализ чужих дизайнов;

- способствовать углублению навыков презентации и защиты своих проектов;
- способствовать развитию логического мышления через проектирование пользовательских сценариев.

3. Содержание общеразвивающей программы

3.1 Социально-гуманитарный блок

Модуль «Введение в проектную деятельность»

Учебный (тематический) план

Таблица 1

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика. Что такое проект? Его виды и ключевые особенности	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Входная диагностика.
2	Генерация проектных идей	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3	Жизненный цикл проекта	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
4	Проектная команда	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
5	Проблема, актуальность цель и задачи проекта – как правильно сформулировать?	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
6	Целевая аудитория и стейкхолдеры: учимся выявлять, анализировать и взаимодействовать	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
7	Поиск аналогов и работа с источниками	2	1	11	Устный опрос, практическое задание
8	Презентация проекта: структура выступления и инструменты создания	4	12	12	Устный опрос, практическое задание
9	Финальное выступление, обратная связь	2	-	22	Презентация. Итоговая аттестация.
Итого:		20	9	11	

Модуль «Введение в проектную деятельность»

Содержание учебного (тематического) плана

Таблица 2

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика. Что такое проект? Его виды и ключевые особенности	Беседа по антикоррупционному просвещению. Понятие проекта, какие виды проектов существуют, отличия проекта от кейса	Анализ примеров реализованных проектов и кейсов. Входная диагностика.
2	Генерация проектных идей	Откуда берутся темы проекта и способы генерации идей	Настольная проектная игра «Всмысле: поиграли и зависли!» - генерация идей проектов и отбор
3	Жизненный цикл проекта	Какие этапы проходит проект и зачем нужен каждый из этих этапов	Составление дорожной карты для сгенерированного проекта на прошлом занятии
4	Проектная команда	Какие роли есть в проектной команде? Способы выстраивания коммуникации?	Распределение по ролям и обязанностям в игровом формате
5	Проблема, актуальность цель и задачи проекта – как правильно сформулировать?	Разбор понятий «проблема», «актуальность», «цель» и «задачи». Типичные ошибки.	Работа с карточками с описаниями. Формулировка Актуальности, цели, задачи и проблемы для своего проекта. Промежуточная аттестация.
6	Целевая аудитория и стейкхолдеры: учимся выявлять, анализировать и взаимодействовать	Отвечаем на вопросы: для кого создается проект, кто на него влияет, и как учитывать интересы разных сторон при планировании и реализации проекта	Разбор карточек с ситуациями, выявление ЦА и заинтересованных сторон для своего проекта
7	Поиск аналогов и работа с источниками	Что такое аналог. Как и где искать информацию?	Поиск и анализ аналогов для своего проекта, составление сопоставительной таблицы
8	Презентация проекта: структура выступления и инструменты создания	Какие инструменты для создания презентаций существуют. Виды представления результатов	—

		и структура выступления	
8	Презентация проекта: структура выступления и инструменты создания	—	Подготовка защитного слова, презентации для своей темы, репетиция выступления
9	Финальное выступление, обратная связь	—	Публичное выступление. Ответы на вопросы. Итоговая аттестация.

Модуль «Лонгрид»
Учебный (тематический) план

Таблица 3

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	2	1	1	Беседа, практическое задание. Входная диагностика.
2	Структура лонгрида	4	2	2	
2.1	Построение структуры	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
2.2	Заголовок, лид и заключение	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3	Сбор информации и работа с источниками	4	2	2	
3.1	Сбор информации	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3.2	Работа с данными и фактчекинг	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
4	Стиль и язык	2	1	1	Беседа, практическое задание
5	Визуальное оформление	2	1	1	Беседа, практическое задание
6	Написание лонгрида	6	1	5	
6.1	Написание черновика	2	-	2	Практическое задание
6.2	Редактирование	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
6.3	Итоговая защита	2	-	2	Презентация. Итоговая аттестация.
Итого:		20	9	11	

Модуль «Лонгрид»

Содержание учебного (тематического) плана

Таблица 4

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Введение. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	Беседа по антикоррупционному просвещению. Что такое лонгрид? Особенности формата (глубина, структура, мультимедиа) Отличия от других жанров (статья, эссе, репортаж) Анализ примеров	Разработка трех вариантов тем для будущего лонгрида. Входная диагностика.
2	Структура лонгрида		
2.1	Построение структуры	Типы структур: хронологическая, проблемная, тематическая Принцип «перевернутой пирамиды» и нарратив	Создание mind-map для своей темы Работа над планом: введение, основная часть, заключение
2.2	Заголовок, лид и заключение	Как придумать цепляющий заголовок. Виды лидов: вопрос, история, провокация. Роль заключения: вывод и открытый финал	Написание трех вариантов заголовка и лида для своей темы
3	Сбор информации и работа с источниками		
3.1	Сбор информации	Методы исследования: интервью, анализ данных, работа с архивами Критерии оценки источников (достоверность, актуальность)	Упражнение: составить список источников для выбранной темы. Ролевая игра: «интервью с экспертом» (парная работа)
3.2	Работа с данными и фактчекинг	Как проверять факты, статистику, цитаты. Этические аспекты: работа с анонимными источниками	Упражнение: найти ошибки в предложенном тексте. Фактчекинг своих материалов. Промежуточная аттестация.
4	Стиль и язык	Приемы удержания внимания: сторителлинг, метафоры, ритм. Как избежать канцелярита и воды	Задание: переписать сложный абзац в разговорном стиле. Анализ текстов участников: взаимное рецензирование

5	Визуальное оформление	Роль фото, видео, инфографики. Сервисы для создания визуала (Canva, Tableau)	Создание эскиза инфографики для своего лонгрида. Подбор изображений для своих проектов
6	Написание лонгрида		
6.1	Написание черновика	—	Индивидуальное написание с преподавателем. Обсуждение сложных моментов
6.2	Редактирование	Методы саморедактуры: чтение вслух, перерыв, чек-листы	Обмен текстами и комментариями. Работа с правками
6.3	Итоговая защита	—	Презентация. Итоговая аттестация.

Модуль «Публичное выступление»

Учебный (тематический) плана

Таблица 5

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика. Введение в публичные выступления	2	1	1	Беседа, практическое задание. Входная диагностика.
2	Структура речи (часть 1)	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3	Структура речи (часть 2)	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
4	Невербальная коммуникация	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
5	Работа с аудиторией	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
6	Визуальные материалы	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
7	Преодоление страха сцены	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
8	Сторителлинг в выступлениях	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
9	Репетиция и обратная связь	2	-	2	Практическое задание
10	Итоговая защита	2	-	2	Презентация. Итоговая аттестация.
Итого:		20	8	12	

Модуль «Публичное выступление»
Содержание учебный (тематический) плана

Таблица 6

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика. Введение в публичные выступления	Беседа по антикоррупционному просвещению. Что такое публичное выступление? Основные ошибки новичков. Виды выступлений (информационные, убеждающие, мотивационные)	Выступление о себе. Анализ видео TED Talk: что делает выступление успешным? Д/З – придумать тему для своего выступления. Входная диагностика.
2	Структура речи (часть 1)	Принцип «перевернутой пирамиды»: зачем начинать с главного. Как разделить речь на введение, основную часть и заключение. Техника речи	Создание плана для своей темы (тезисы, ключевые аргументы). Мини-выступление по плану и обратная связь. Д/З – отработка речевого материала
3	Структура речи (часть 2)	Виды вступлений: вопрос, история, провокация. Как завершить речь: призыв к действию, резюме, открытый финал. Техника речи. Работа с голосом: темп, паузы, интонация	Написать 3 варианта вступления и заключения для своей темы. Парная работа: оценка и выбор лучшего варианта. Д/З – отработка речевого материала. Работа над структурой выступления
4	Невербальная коммуникация. Актёрский тренинг	Важность позы, зрительного контакта, жестов. Тренинг на раскрепощение, эмоции, фантазию, взаимодействие	Отработка жестов перед остальными. Анализ своих выступлений
5	Работа с аудиторией	Как анализировать целевую аудиторию. Приёмы захвата внимания аудитории. Приемы вовлечения: вопросы, истории, юмор	Ролевая игра: выступление перед разными аудиториями (студенты, бизнес-партнеры). Обратная связь от группы. Промежуточная аттестация.

6	Визуальные материалы	Правила создания презентаций: минимум текста, акцент на визуал. Сервисы: PowerPoint, Canva	Создание слайдов для своего выступления. Презентация слайдов в мини-группах. Д/З – создание презентации
7	Преодоление страха сцены. Видеопроизводство	Причины страха: психологические и физиологические аспекты. Техники релаксации. Работа в кадре. Основы мобильной видеосъемки	Упражнение «Импровизация»: выступление на случайную тему. Парная работа: создание видеопрезентации. Д/З – видеопрезентация
8	Сторителлинг в выступлениях. Техника речи	Структура истории: герой, конфликт, развязка. Как вписать личный опыт в выступление	Написать историю, связанную с темой выступления. Рассказ истории перед группой и оценка эмоционального воздействия
9	Репетиция и обратная связь	—	Полноформатные репетиции выступлений (10 минут на каждого). Групповая обратная связь по критериям: структура, голос, визуал
10	Итоговая защита	—	Презентация. Итоговая аттестация.

Модуль «Soft school»
Учебный (тематический) плана

Таблица 7

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	2	1	1	Беседа. Входная диагностика.
2	Эффективное построение командной работы (внутреннее взаимодействие)	8	4	4	
2.1	Роль команды в создании проекта	2	1	1	Устный опрос, тестирование
2.2	Работа в команде и лидерство	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
2.3	Тайм-менеджмент	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
2.4	Критическое мышление	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
3	Построение внешних взаимодействий	10	4	6	
3.1	Работа с заказчиком	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3.2	Работа с техническим заданием	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3.3	Публичное выступление	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3.4	Презентация проекта	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3.5	Защита итоговой работы	2	-	2	Практическое задание. Итоговая аттестация.
Итого:		20	9	11	

Модуль «Soft school»

Содержание учебный (тематический) плана

Таблица 8

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Вводное занятие. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	Беседа по антикоррупционному просвещению. Знакомство с планом работы в рамках курса	Входная диагностика.
2	Эффективное построение командной работы (внутреннее взаимодействие)		
2.1	Роль команды в создании проекта	Необходимость работы в команде. Описание ролей. Важность каждой роли в команде	Разделение группы на команды. Распределение ролей внутри команд. Тестирование
2.2	Работа в команде и лидерство	Определение обязанностей каждого члена команды. Обсуждение функционала внутри команды, с аргументацией	Разработка мини-кейса. Обучающиеся в командах за отведенное время разрабатывают презентацию на определенную тему
2.3	Тайм-менеджмент	Необходимость установки сроков. Важность оценки собственных возможностей для выполнения той или иной задачи	Упражнение «Робинзон»
2.4	Критическое мышление	Критическое мышление и его роль в работе над проектом	Определение проблематики. Поиск аналогов. Оценка вариантов кейсов с различных сторон. Выявление оптимального варианта (-ов) решения кейсов. Обсуждение выявленных вариантов. Промежуточная аттестация.
3	Построение внешних взаимодействий		
3.1	Работа с заказчиком	Изучение деятельности заказчика. Определение его положения на рынке.	Выстраивание плана работы с заказчиком

		Изучение задания от заказчика	
3.2	Работа с техническим заданием	Определение объекта и его основных характеристик (от Заказчика получаем идею или подробное задание - ТЗ). Уточнение требований потенциального Заказчика. Корректировка ТЗ Заказчика. Маркетинговые исследования, определение конкурентного поля	Получение технического задания и его уточнение с заказчиком
3.3	Публичное выступление	Разбор наиболее частых ошибок при выступлении. Структура выступления. Работа с речью. Работа с аудиторией. Работа с презентацией, визуализация. Работа со стрессом до и во время выступления. Рефлексия после выступления	Подготовка защитного слова
3.4	Презентация проекта	Знакомство с упаковкой проекта: структура, формат и содержание выступления. Создание визуального сопровождения. Оформление презентации. Подача материала	Подготовка презентации по выбранной теме
3.5	Защита итоговой работы	—	Защита итоговой работы перед заказчиком. Получение обратной. Итоговая аттестация.

3.2 Технический блок
Модуль «Дизайн платформеров»
Учебный (тематический) план

Таблица 9

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Входная диагностика.
2	Генерация ассета	8	2	6	Устный опрос, практическое задание
3	Обработка ассета	10	2	8	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
4	Работа с игровым движком	16	4	12	Устный опрос, практическое задание
5	Подготовка к защите	2	-	2	Практическое задание
6	Защита проекта	2	-	2	Презентация. Итоговая аттестация.
Итого:		40	9	31	

Модуль «Дизайн платформеров»
Содержание учебного (тематического) плана

Таблица 10

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Введение. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	Жанр платформеров, ошибки, позитивные решения, примеры	Анализ популярных игр. Входная диагностика.
2.1	Генерация ассета	Принципы геймдизайна, раскадровка	Создание карты уровня
2.2	Генерация ассета	Советы по разработки визуала под 2D-платформер	Рисование персонажей
2.3	Генерация ассета	—	Рисование окружения и деталей для механик
2.4	Генерация ассета	—	Рисование текстур и детализация ассета
3.1	Обработка ассета	Способы переноса ассета на ПК, интерфейс графического редактора, принципы работы с ассетом. Форматы изображений, оптимизация	Редактирование в графическом редакторе Перенос ассета на ПК, формирование рабочих файлов, коррекция яркости, контраста
3.2	Обработка ассета	Инструменты графического редактора	Обрезка лишних элементов, работа со слоями
3.3	Обработка ассета	—	Коррекция размеров элементов ассета, дорисовка новых элементов
3.4	Обработка ассета	—	Подготовка элементов ассета под анимацию
3.5	Обработка ассета	—	Исправление ошибок и экспорт ассета для дальнейшей работы в движке. Промежуточная аттестация.

4.1	Работа с игровым движком	Интерфейс движка, материалы, BSP-геометрия	Импорт изображений, настройка материалов, создание карты уровня
4.2	Работа с игровым движком	Анимация спрайтов для персонажей и окружения	Анимация спрайтов для персонажей и окружения
4.3	Работа с игровым движком	Освещение и программирование механик	Расстановка источников света и программирование механик
4.4	Работа с игровым движком	Форматы аудио файлов, поиск и настройка звуков, программирование механик	Озвучка механик и окружения, программирование механик
4.5	Работа с игровым движком	—	Программирование механик
4.6	Работа с игровым движком	—	Работа с материалами, звуком, освещением, программирование механик
4.7	Работа с игровым движком	—	Использование подготовленных контента для масштабирования
4.8	Работа с игровым движком	—	Исправление ошибок, детализация механик, и окружения
5	Подготовка к защите	—	Запись геймплея, создание презентации
6	Защита проекта	—	Презентация. Итоговая аттестация.

Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»

Учебный (тематический) план

Таблица 11

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Входная диагностика.
2	Планирование	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
3	Моделирование	12	3	9	Устный опрос, практическое задание
4	Настройка движка	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
5	Создание механик	14	4	10	Устный опрос, практическое задание
6	Создание презентаций	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
7	Подготовка к защите	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
8	Защита	2	-	2	Практическое задание
9	Рефлексия	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Итоговая аттестация.
Итого:		40	13	27	

Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»
Содержание учебного (тематического) плана

Таблица 12

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Введение	Жанр квестов, ошибки, позитивные решения, примеры	Анализ популярных игр
2	Планирование	Советы по разработке концепций, советы по содержанию квест-комнаты	Генерация идеи квест-комнаты. Создание эскизов локации с учетом разработки планируемых механик, демонстрация результатов
3.1	Моделирование	Скрипт разработки моделей для игр, интерфейс 3D-редактора, инструменты моделирования, моделирование по примеру	Моделирование простых объектов для игры
3.2	Моделирование	Повторение инструментов моделирования, моделирование по примеру	Моделирование простых объектов для игры
3.3	Моделирование	Повторение инструментов моделирования, моделирование по примеру	Моделирование простых объектов для игры
3.4	Моделирование	—	Моделирование объектов окружения
3.5	Моделирование	—	Детализация созданных моделей, добавление дополнительных 3D-моделей
3.6	Моделирование	—	Исправление ошибок, подготовка моделей к движку
4	Настройка движка	Правила переноса моделей из Blender в игровой движок, правила работы с моделями в движке	Экспорт созданных моделей из Blender, импорт моделей в движок, сортировка, проверка. Промежуточная аттестация.
5.1	Создание механик	Интеграция и настройка моделей, особенности программирования игровых механик	Импорт и настройка моделей, расстановка моделей окружения по карте

5.2	Создание механик	Создание анимаций для интерактивных объектов	Программирование анимаций для интерактивных объектов
5.3	Создание механик	Передача данных, создание механики условий, источники света	Программирование универсальной механики для выполнения условия
5.4	Создание механик	Базовые материалы, форматы аудио файлов, поиск и настройка звуков	Настройка базовых материалов, озвучка механик и окружения
5.5	Создание механик	—	Использование подготовленного контента для масштабирования квеста
5.6	Создание механик	—	Работа с материалами, звуком, освещением, программирование механик
5.7	Создание механик	—	Исправление ошибок, детализация механик, и окружения
6	Создание презентаций	Советы по созданию презентаций для игр	Сбор необходимых материалов для презентаций, сборка презентации. Запись геймплея созданной квест-комнаты
7	Подготовка к защите	Правила подготовки	Репетиции презентации
8	Защита проекта	—	Публичная презентация прототипа
9	Рефлексия	Советы по анализу работ, примеры	Анализ работ, рефлексия. Итоговая аттестация.

Модуль «Фотореалистичная визуализация в Blender»

Учебный (тематический) план

Таблица 13

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Визуализация в Blender	24	13	11	
1.1	Введение. Подготовка и проверка 3Д-модели. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Входная диагностика.
1.2	Системы визуализации	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
1.3	Материалы и текстуры	10	5	5	Устный опрос, практическое задание
1.4	Камеры	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
1.5	Освещение	6	4	2	Устный опрос, практическое задание
1.6	Постобработка	2	1	1	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
2	Итоговая работа над кейсом	16	2	14	
2.1	Инициализация кейса	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
2.2	Работа над кейсом	8	-	8	Практическое задание
2.3	Упаковка кейса	4	1	3	Устный опрос, практическое задание
2.4	Защита кейса	2	-	2	Презентация. Итоговая аттестация.
Итого:		40	15	25	

Модуль «Фотореалистичная визуализация в Blender»

Содержание учебного (тематического) плана

Таблица 14

№ п/п	Название темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Визуализация в Blender		
1.1	Введение. Подготовка и проверка 3D модели. Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	Основные этапы работы. Примеры применения Blender в фильмах, играх и дизайне. Основные ошибки в полигональном моделировании. Способы оптимизации сцены	Создание сцены, импорт модели, оптимизация сцены. Входная диагностика.
1.2	Системы визуализации	Системы рендеринга Workbench, Eevee и Cycles. Выбор и настройка системы рендеринга для моделирования, предварительного просмотра и финальной визуализации. Регулировка качества визуализации. Сохранение результата рендеринга	Настройка системы рендеринга для моделирования, предварительного просмотра и финальной визуализации
1.3	Материалы и текстуры	Создание пользовательских материалов, их хранение и назначение на объекты. Компонент Principled BSDF в роли универсального материала	Создание простых материалов (пластик, металл, зеркало, стекло и т.д.)
1.3	Материалы и текстуры	Компоненты текстурных координат и растровых изображений для загрузки текстур и управления ими. Процедурно генерируемые карты и их принципиальное отличие от растровых карт. Карты неровности (рельефа) поверхности: Displacement и Normal Map	Создание простых материалов с использованием текстур (шлифованный металл, дерево, штукатурка и т.д.)
1.3	Материалы и текстуры	Управление UV-развёрткой поверхности объекта. Автоматическое создание UV-развёртки для различных	Создание простых материалов с использованием текстур

		объектов и методы управления ей	(шлифованный металл, дерево, штукатурка и т.д.)
1.3	Материалы и текстуры	Создание PBR (Physical Based Materials) материалов с помощью комплекта текстур	Поиск, импорт и экспорт готовых материалов и текстур
1.3	Материалы и текстуры	Создание сложных составных материалов и управление их смешиванием через математические компоненты	Создание сложных составных материалов
1.4	Камеры	Создание съемочных камер и контроль их положения в пространстве. Включение вида глазами камеры. Функция блокировки позиции камеры к видовому окну. Управление параметрами камер: объектив, отсечка видимости, эффект глубины резкости, настройки диафрагмы. Добавление композиционной сетки в видоискатель камеры	Создание камер, их настройка и подбор ракурса
1.5	Освещение	Принципы работы освещения в современной 3D визуализации	—
1.5	Освещение	Разновидности источников света. Создание и настройка источников света	Создание и настройка источников света
1.5	Освещение	Установка HDR карты для окружающей среды	Установка HDR карты для окружающей среды
1.6	Постобработка	Обзор основных компонентов постобработки и методов работы с ними	Постобработка рендера. Промежуточная аттестация.
2	Итоговая работа над кейсом		
2.1	Инициализация кейса	Выбор кейсовой задачи	Подготовка материалов для выполнения кейсовой задачи
2.2	Работа над кейсом	—	Работа над кейсом

2.2	Работа над кейсом	—	Работа над кейсом
2.2	Работа над кейсом	—	Работа над кейсом
2.2	Работа над кейсом	—	Работа над кейсом
2.3	Упаковка кейса	Способы оформления результата	Упаковка результата для защиты
2.3	Упаковка кейса	—	Упаковка результата для защиты
2.4	Защита кейса	—	Презентация. Итоговая аттестация.

Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

Учебный (тематический) план

Таблица 15

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в UX/UI- дизайн	2	1	1	
1.1	Основные понятия и разница между UX и UI/ Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	2	1	1	Устный опрос, практическое задание Входная диагностика.
2	Основы Figma	8	4	4	
2.1	Интерфейс и базовые инструменты	4	2	2	Устный опрос, практическое задание
2.2	Работа с компонентами и стилями	4	2	2	Устный опрос, практическое задание
3	Принципы UX/UI- дизайна	12	5	7	
3.1	Цвет и типографика	4	1	3	Устный опрос, практическое задание
3.2	Композиция и сетки	4	2	2	Устный опрос, практическое задание
3.3	Основы юзабилити	4	2	2	Устный опрос, практическое задание. Промежуточная аттестация.
4	Прототипирование	10	3	7	
4.1	Создание интерактивных элементов	4	1	3	Устный опрос, практическое задание
4.2	Анимация и переходы	4	1	3	Устный опрос, практическое задание
4.3	Тестирование прототипов	2	1	1	Устный опрос, практическое задание
5	Итоговая работа	8	1	7	
5.1	Разработка дизайн-проектов	6	1	5	Устный опрос, практическое задание
5.2	Презентация работы	2	-	2	Презентация
ИТОГО:		40	14	26	

Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

Содержание учебного (тематического) плана

Таблица 16

№ п/п	Название темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1	Введение в UX/UI- дизайн		
1.1	Основные понятия и разница между UX и UI/ Беседа по антикоррупционному просвещению. Входная диагностика.	Что такое UX/UI дизайн. Примеры хорошего и плохого дизайна. UX: пользовательский опыт. UI: визуальная часть	Анализ трех любимых приложений/ Входная диагностика.
2	Основы Figma		
2.1	Интерфейс и базовые инструменты	Знакомство с интерфейсом Figma	Создание простого макета главного экрана
2.1	Интерфейс и базовые инструменты	Основные инструменты: Frame, Shape Tools, Text	Создание простого макета главного экрана
2.2	Работа с компонентами и стилями	Понятие компонентов	Разработка библиотеки UI-элементов
2.2	Работа с компонентами и стилями	Создание и использование стилей	Создание адаптивного макета
3	Принципы UX/UI- дизайна		
3.1	Цвет и типографика	Психология цвета. Основы типографики	Подбор цветовой схемы для интерфейса
3.1	Цвет и типографика	—	Подбор цветовой схемы для интерфейса
3.2	Композиция и сетки	Правила композиции. Виды сеток	—
3.2	Композиция и сетки	—	Создание макета с использованием сетки
3.3	Основы юзабилити	Принципы удобства использования	—
3.3	Основы юзабилити	—	Анализ существующих интерфейсов. Промежуточная аттестация.
4	Прототипирование		

4.1	Создание интерактивных элементов	Виды интерактивных элементов	Добавление кликабельных элементов
4.1	Создание интерактивных элементов	—	Добавление кликабельных элементов
4.2	Анимация и переходы	Типы анимаций в интерфейсах	Создание простых анимаций
4.2	Анимация и переходы	—	Создание простых анимаций
4.3	Тестирование прототипов	Методы тестирования	Проведение тестирования в группе
5	Итоговая работа		
5.1	Разработка дизайн-проектов	Этапы работы над проектом	Создание дизайна приложения/сайта
5.1	Разработка дизайн-проектов	—	Создание дизайна приложения/сайта
5.1	Разработка дизайн-проектов	—	Создание дизайна приложения/сайта
5.2	Презентация работы	—	Защита проекта. Итоговая аттестация.

4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- владение базовыми навыками проектной деятельности;
- владение навыками командной работы;
- проявление сформированности технического и изобретательского мышления;
- владение умением работать в рамках кейсового метода.

Метапредметные результаты:

- обладание гибкостью мышления и умение адаптироваться к изменениям;
- владение навыками анализа технических задач и поиска нестандартных решений;
- умение презентовать итоговый продукт;
- проявление безопасного поведения при индивидуальной и коллективной работе с компьютерной техникой.

Личностные результаты:

- ответственное отношение к учебному процессу, развивая организованность и целеустремлённость;
- умение уважительно относиться к мнению других и быть толерантным в командном взаимодействии;
- проявление инициативности и лидерских качеств через реализацию творческих проектов.

Социально-гуманитарный блок

Модуль «Введение в проектную деятельность»

Предметные результаты:

- знание этапов и структуры проектной деятельности;
- умение определять целевую аудиторию проекта и стейкхолдеров;
- умение формулировать цель и проблематику проекта;
- знание способы поиска аналогов, инструменты проведения патентного поиска.

Метапредметные результаты:

- применение аналитического мышления при постановке проблем и задач;
- владение навыками планирования и самоорганизации;
- проявление креативности и осознанности в проектной деятельности;
- проявление коммуникативных навыков через игровую и практическую деятельность.

Личностные результаты:

- владение навыками конструктивной работы в команде;
- проявление ответственность за общий результат;
- уважительное отношение к мнению других;
- проявление целеустремленности, организованности и ответственного отношения к обучению.

Модуль «Лонгрид»

Предметные результаты:

- знание особенностей формата лонгрида: структура, роль мультимедиа, отличия от других жанров;
- умение собирать и анализировать информацию из достоверных источников, проводить фактчекинг, использовать данные и визуальные элементы (фото, видео, инфографику);
- владение инструментами создания лонгридов (текстовые редакторы, Canva, Tableau, стоки изображений);

- знание этических принципов работы с медиапродуктами: авторское право, соблюдение конфиденциальности, корректное цитирование.

Метапредметные результаты:

- владение креативным мышлением для создания оригинальных идей и визуальных решений;
- умение работать в команде, распределять роли, учитывать мнения коллег при совместной работе над проектом;
- умение применять принципы сторителлинга для построения нарратива, удерживающего внимание аудитории;
- владение навыками аргументированного изложения мыслей в мультимедийном формате.

Личностные результаты:

- умение ответственно подходить к работе с информацией: проверять данные, избегать дезинформации;
- владение навыками самоорганизации: соблюдать дедлайны, планировать этапы работы над проектом;
- умение уважать позиции коллег, корректно давать и принимать обратную связь;
- знание основ медиакультуры: соблюдение авторских прав, этику публикаций, уважение к частной жизни героев.

Модуль «Публичное выступление»

Предметные результаты:

- знание принципов построения структуры речи, видов невербальной коммуникации;
- умение адаптировать материал под аудиторию, использовать визуальные элементы (слайды, жесты);
- владение техниками управления голосом (темп, интонация, паузы);
- знание этических норм публичных выступлений.

Метапредметные результаты:

- умение креативно мыслить для создания оригинальных идей и структуры выступлений;
- умение адаптировать материал под целевую аудиторию;
- умение применять сторителлинг для вовлечения и удержания внимания аудитории;
- умение аргументированно выражать мысли в устной форме.

Личностные результаты:

- ответственное отношение к подготовке и проведению выступлений;
- владение дисциплиной и умение работать в рамках ограниченного времени;
- уважительное отношение к мнению аудитории и коллег;
- знание основ медиаграмотности в контексте публичных выступлений.

Модуль «Soft school»

Предметные результаты:

- знание ключевых «гибких» навыков и их роль в личной и профессиональной жизни;
- знание эффективных коммуникативных техник (вербальные и невербальные, активное слушание, аргументация);
- знание основ публичных выступлений и упаковки готового продукта (структура речи, работа с аудиторией, управление волнением);
- владение навыками командной работы (распределение ролей, фасилитация, разрешение конфликтов).

Метапредметные результаты:

- владение навыками работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;
- умение излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения;
- проявление развитого эмоционального интеллекта;
- проявление навыков критического мышления.

Личностные результаты:

- проявление целеустремлённости, организованности и ответственного отношения к обучению;
- умение планировать свои действия с учетом фактора времени;
- соблюдение этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения;
- проявление аккуратного отношения к материально-техническим ценностям.

Технический блок

Модуль «Дизайн платформеров»

Предметные результаты:

- знание основ разработки игр в жанре платформер (механика, уровни, баланс сложности);
- умение создавать игровые ассеты (персонажи, платформы, окружение) с использованием графических редакторов;
- владение навыками обработки ассетов: оптимизация форматов (PNG, JPEG), коррекция размеров, работа со слоями;
- умение работать в игровом движке: импортировать ассеты, настраивать физику объектов, добавлять звуки и эффекты.

Метапредметные результаты:

- развито креативное мышление через проектирование уникальных игровых механик и визуального стиля;
- владение навыками тайм-менеджмента: умение планировать этапы работы и соблюдать личные дедлайны;
- повышена техническая грамотность в области цифровых инструментов (графические редакторы, игровые движки);
- развито логическое мышление через создание головоломок и продуманных игровых сценариев.

Личностные результаты:

- сформировано эстетическое отношение к оформлению игр: применение принципов гармонии, цвета и композиции в дизайне.
- проявление уважения к чужому труду: соблюдение авторских прав, корректная критика проектов других обучающихся;
- владение навыком соблюдения дедлайнов, как основы дисциплины и ответственности в проектной работе;
- владение навыками публичных выступлений: умение презентовать идеи, аргументировать дизайн-решения, отвечать на вопросы.

Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»

Предметные результаты:

- знание основ разработки 3D -игр;
- умение создавать игровые ассеты с использованием программы Blender;
- владение навыками подготовки и переноса 3D-моделей в движок;
- умение работать в игровом движке.

Метапредметные результаты:

- развито креативное мышление через проектирование уникальных игровых механик и визуального стиля;
- владение навыками тайм-менеджмента: умение планировать этапы работы и соблюдать личные дедлайны;
- повышена техническая грамотность в области цифровых инструментов (графические редакторы, игровые движки);
- развито логическое мышление через создание головоломок и продуманных игровых сценариев.

Личностные результаты:

- сформировано эстетическое отношение к оформлению игр: применение принципов гармонии, цвета и композиции в дизайне.
- проявление уважения к чужому труду: соблюдение авторских прав, корректная критика проектов других обучающихся;
- владение навыком соблюдения дедлайнов, как основы дисциплины и ответственности в проектной работе;
- владение навыками публичных выступлений: умение презентовать идеи, аргументировать дизайн-решения, отвечать на вопросы.

Модуль «Фотореалистичная визуализация в Blender»

Предметные результаты:

- умение выбирать и настраивать систему рендеринга;
- умение создавать простые и сложные материалы;
- умение устанавливать и настраивать различные источники света;

- умение устанавливать и настраивать камеры.

Метапредметные результаты:

- умение ориентироваться в трёхмерном пространстве, точно представлять расположенные в нем элементы и понимать, как они соотносятся друг с другом;
- умение планировать и организовывать свое время для выполнения задач в установленные сроки;
- умение работать с различными источниками информации, самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию;
- умение излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения.

Личностные результаты:

- умение организовывать своё рабочее пространство и бережно относиться к оборудованию;
- проявление эстетического восприятия, чувства стиля и понимание принципов дизайна;
- умение оценивать свои работы и работы других, а также принимать конструктивную критику;
- проявление целеустремленности, организованности и ответственного отношения к обучению.

Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

Предметные результаты:

- умение работать с основными инструментами Figma;
- знание принципов UX/UI-дизайна;
- владение навыком создания интерактивных прототипов;
- умение разрабатывать завершённые дизайн-проекты.

Метапредметные результаты:

- умение креативно мыслить;
- владение навыками визуального восприятия;
- умение критически мыслить;

- владение навыками самопрезентации;
- умение логически мыслить.

Личностные результаты:

- умение работать в команде;
- умение планировать время и ответственно относиться к проектной работе;
- проявление самостоятельности в поиске решений;
- умение принимать и использовать обратную связь.

5. Воспитание

Цель: способствовать формированию у обучающихся ответственного отношения к творческой деятельности, уважения к профессиям в сфере креативных индустрий, развитие навыков командной работы, самодисциплины и культуры безопасного поведения в цифровой среде, а также воспитание гражданской идентичности, патриотизма и бережного отношения к материально-техническим ценностям.

Задачи:

- содействовать присвоению обучающимися традиционных российских духовно-нравственных ценностей;
- формировать у обучающихся активную жизненную позицию, готовность к участию в общественно значимой деятельности (конкурсы, фестивали);
- развивать коммуникативные навыки, культуру поведения, умение работать в команде, эмпатию и уважение к другим людям;
- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью, безопасному поведению при работе с компьютерной техникой и высокотехнологичным оборудованием.

Целевые ориентиры воспитания:

Стартовый уровень:

- формирование первоначальных представлений о нормах поведения в коллективе, уважения к старшим;
- бережное отношение к результатам своего и чужого труда;
- умение планировать свое время, выполнять задания в срок.

Формы и методы воспитания, используемые в рамках реализации программы:

- беседы, дискуссии, инструктажи по технике безопасности;
- коллективные творческие дела (выставки);
- проектная и исследовательская деятельность (в том числе с элементами социальной направленности);

- экскурсии на предприятия (виртуальные или очные – по возможности);
- встречи с представителями инженерных профессий (в формате лекций или онлайн-встреч);
- участие в конкурсах и соревнованиях технической направленности.

Условия воспитания:

- создание воспитывающей среды в учебной группе и детском технопарке «Кванториум»;
- поддержка детских инициатив, элементов самоуправления внутри группы;
- использование ресурсов региональной системы дополнительного образования.

Анализ результатов воспитания осуществляется через педагогическое наблюдение, анкетирование обучающихся и родителей, анализ участия в мероприятиях, портфолио достижений. Результаты используются в агрегированном, анонимном виде для корректировки воспитательной работы.

5.1 Календарный план воспитательной работы

Таблица 17

№ п/п	Дата	Название	Формат	Участники	Результат
1	Сентябрь 2026 – июнь 2027	Дни открытых дверей	Экскурсии, собрания	Обучающиеся/ Родители	Фото- и видеоматериалы/анкетирование
2	Сентябрь 2026	Инструктажи по технике безопасности	Инструктаж	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/анкетирование
3	Октябрь 2026 – май 2027	Родительские собрания	Собрание	Родители	Фото- и видеоматериалы/анкетирование

4	Октябрь 2026 – апрель 2027	Экскурсии на предприятия	Экскурсия	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ан кетирование
5	Октябрь 2026	Посвящение в кванторианцы	Интерактивна я программа	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ан кетирование
6	Ноябрь 2026 – апрель 2027	Интерактивные лекции / игры «Безопасность в движении», «Как действовать при пожаре», «Кибердетективы: раскрываем опасности сети» и т.д.	Лекция / Интерактивна я игра	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ан кетирование
7	Декабрь 2026 – апрель 2027	Открытые занятия	Открытые занятия	Обучающиеся/ Родители	Фото- и видеоматериалы/ан кетирование
8	Февраль 2027	Экскурсии в высшие учебные заведения	Экскурсия / мастер-класс	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ан кетирование
9	Апрель 2027	Дискуссия «Какие навыки будут нужны через 10 лет?»	Дискуссия	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ан кетирование
10	Май 2027	Итоговые защиты проектов	Защита проекта	Обучающиеся	Фото- и видеоматериалы/ан кетирование

II. Комплекс организационно-педагогических условий

1. Календарный учебный график

Таблица 18

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель по образовательной программе	10
2	Количество часов в неделю социально-гуманитарного блока	2
3	Количество часов на учебный период социально-гуманитарного блока	20
4	Количество часов в неделю технического блока	4
5	Количество часов на учебный период технического блока	40
6	Начало занятий	Определяется приказом о начале реализации образовательных программ учреждения.

2. Условия реализации программы

Материально- техническое обеспечение:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

Социально-гуманитарный блок

Модуль «Введение в проектную деятельность»

- компьютер/ноутбук на каждого обучающегося и преподавателя с доступом в интернет;
- интерактивная доска;
- магнитно-маркерная доска.

Модуль «Лонгрид»

- компьютер/ноутбук на каждого обучающегося и преподавателя с доступом в интернет;
- интерактивная доска;
- магнитно-маркерная доска.

Модуль «Публичные выступления»

- компьютер/ноутбук на каждого обучающегося и преподавателя с доступом в интернет;
- интерактивная доска;
- магнитно-маркерная доска.

Модуль «Soft school»

- компьютер/ноутбук на каждого обучающегося и преподавателя с доступом в интернет;
- интерактивная доска;
- магнитно-маркерная доска.

Технический блок

Модуль «Дизайн платформеров»

- рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные персональными компьютерами или ноутбуками;
- рабочее место преподавателя, оснащенное персональным компьютером или ноутбуком;
- бумага для рисования;
- карандаши или шариковые ручки;
- игровой движок Unreal Engine 4;
- графический редактор Krita/Photoshop;
- программа для обработки звука Audacity.

Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»

- рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные персональными компьютерами или ноутбуками;
- рабочее место преподавателя, оснащенное персональным компьютером или ноутбуком;
- бумага для рисования;
- карандаши или шариковые ручки;
- игровой движок Unreal Engine 4;
- графический редактор Krita/Photoshop;
- программа для обработки звука Audacity.

Модуль «Фотореалистичная визуализация в Blender»

- компьютер/ноутбук на каждого обучающегося и преподавателя с доступом в интернет;
- ПО Adobe Illustrator;
- ПО Blender.

Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

- PowerPoint;
- онлайн-платформа Figma (веб-версия или десктопное приложение);
- тематические видео;

- презентации по теме занятия.

Информационное обеспечение:

- операционная система Windows 8,10,11;
- образовательные видеоролики;
- презентации по теме занятия;
- Yandex браузер.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогами дополнительного образования и педагогами-организаторами, обладающими профессиональными знаниями и компетенциями в организации и проведении образовательной и воспитательной деятельности.

Уровень образования педагогов: высшее образование – бакалавриат, высшее образование – специалитет или магистратура.

Уровень соответствие квалификации: образование педагога соответствует профилю программы. Профессиональная категория: без требований к категории.

Реализовывать программу могут и другие педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики и психологии, знающие особенности обучения подростков.

3. Формы аттестации и оценочные материалы

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

- способы и формы выявления результатов: самостоятельные работы, практические работы, оценка результатов работы над кейсом, портфолио и т.д.;
- способы и формы фиксации результатов: ведомость успеваемости, проекты учащихся;
- способы и формы предъявления и демонстрации результатов: результаты выполнения учебных кейсов, выполнение итогового проекта/кейса.

Входной контроль при приёме на данную общеразвивающую программу не предусмотрен. Входное тестирование определения уровня умений, навыков в области компьютерной грамотности проводится в начале обучения согласно предложенной форме и является входной оценкой мониторинга (Приложение 1). Входное тестирование единое для всех модулей и отвечает педагогическому запросу отслеживания компьютерной грамотности на входном этапе.

Аттестация обучающихся по программе «Креативная лаборатория» включает сумму баллов по промежуточной аттестации и итоговой аттестации (Приложение 2).

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входное тестирование (Приложение 1);
- промежуточная и итоговая аттестация (Приложения 2).

Промежуточная аттестация является итоговой суммой баллов по результатам освоения тем, разделов модуля образовательной программы, в соответствии с календарно-тематическим планом с использованием оценочных материалов.

Способы проверки уровня освоения тем: опрос, тестирование, решение задач, наблюдение, оценка выполненных практических работ.

Шкала оценки промежуточной и итоговой аттестации приведена в Приложении 3.

По окончании обучения баллы результатов промежуточной и итоговой аттестации суммируются и переводятся в один из уровней освоения программы согласно таблице 19:

Уровень освоения программы по окончании обучения

Таблица 19

Набранные обучающимся баллы	Уровень освоения
0-15	Низкий
16-25	Средний
26-30	Высокий

Оценивая личностные качества воспитанников, педагог проводит наблюдение за обучающимися, отслеживание динамики изменения их творческих, коммуникативных и иных способностей, личностных качеств обучающихся (Приложение 4).

4. Методические материалы

В образовательном процессе используются следующие **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- практический (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций и т. д; для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный - рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Образовательный процесс строится на следующих **принципах**:

Принцип научности. Его сущность состоит в том, чтобы обучающийся усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

Принцип наглядности. Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности обучающегося. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

Принцип доступности, учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью.

Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

Принцип осознания процесса обучения. Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

Принцип воспитывающего обучения. Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная, фронтальная, групповая.

Формы проведения занятия: в образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием программы: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита кейсов.

Педагогические технологии: индивидуализации обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; коммуникативная технология обучения; здоровьесберегающая технология.

Дидактические материалы:

Методические пособия, разработанные преподавателем с учетом конкретных задач, материалы по терминологии.

5. Список литературы

5.1 Социально-гуманитарный блок

Литература и периодические издания:

Модуль «Введение в проектную деятельность»

1. Алферов, П.А. Проектное управление. Как правильно делать правильные вещи / П.А. Алферов. – М.: МИФ, 2024. – 365 с.
2. Ефимов, И.М. Управление проектами: руководство и методы / И.М. Ефимов. – М.: Ефимов И.М., 2023. – 80 с.
3. Коллектив авторов. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приёмов и инструментов дизайн-мышления / М. Томич, К. Ригли, М. Бортвик [и др.]. — М.: Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2019 – 210 с.

Модуль «Лонгрид»

1. Валланс А. Цифровая журналистика: Как выжить и развиваться в эпоху фейков / А. Валланс, Р. Мамин. — Санкт-Петербург: Питер, 2020. — 256 с.
2. Журналист: научно-популярный журнал. — 2020—2023. — № 1—12.
3. Кларк П. Р. Искусство сторителлинга. Как создавать истории, которые изменят мир / П. Р. Кларк. — М.: Альпина Паблишер, 2018. — 312 с.
4. Ковригин С. Инфографика и визуализация данных: От идеи до реализации / С. Ковригин. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 184 с.

Модуль «Публичные выступления»

1. Harvard Business Review – Россия: журнал. — 2020—2023. — № 1—12.
2. Андерсон К. TED TALKS: слова меняют мир. Первое официальное руководство по публичным выступлениям / К. Андерсон; [пер. с англ.]. — Санкт-Петербург: Питер, 2017. — 256 с.
3. Гандапас Р. Камасутра для оратора / Р. Гандапас. — М.: Альпина Паблишер, 2018. — 240 с.
4. Карнеги Д. Как выступать публично и проводить презентации / Д. Карнеги. — М.: Эксмо, 2016. — 192 с.

Модуль «Soft school»

1. Дестено Дэвид. Сила эмоций: Как благодарность, сопереживание

и гордость помогают в жизни и работе / Дэвид Дестено; перевод с английского Юлии Константиновой. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. - 264 с.

2. Ильяхов, М. Текст по полочкам: Краткое пособие по деловой переписке / М. Ильяхов. — М.: Альпина Паблишер, 2022. — 176 с.

3. Орлов, А. Джедайские техники конструктивного общения / Александр Орлов. – М.: МИФ, 2020. – 192 с.

Литература для обучающихся и родителей:

Модуль «Введение в проектную деятельность»

1. Алферов, П.А. Проектное управление. Как правильно делать правильные вещи / П.А. Алферов. – М.: МИФ, 2024. – 365 с.

2. Ефимов, И.М. Управление проектами: руководство и методы / И.М. Ефимов. – М.: Ефимов И.М., 2023. – 80 с.

3. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приёмов и инструментов дизайн-мышления / М. Томич, К. Ригли, М. Бортвик [и др.]. — М.: Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2019 – 210 с.

Модуль «Лонгрид»

1. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. – М.: Альпина Паблишер, 2017.

2. Соколов-Митрич Д. Реальный репортер. Чему не учат на журфаке. – М.: АСТ, 2021.

Модуль «Публичные выступления»

1. Галло К. Презентации в стиле TED. 9 приемов лучших в мире выступлений. – СПб.: Питер, 2019. – 224 с.

2. Дейл П. Искусство говорить уверенно. – М.: АСТ, 2022. – 200 с.

3. Джей Д. Выступление без страха. – М.: Эксмо, 2021. – 160 с.

4. Морган Н. Сила голоса. Как говорить так, чтобы вас слушали. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 180 с.

Модуль «Soft school»

1. Мэнсон, М. Тонкое искусство пофигизма [Текст]: парадоксальный способ жить счастливо: пер. с англ. / Марк Мэнсон. — 2-е изд. — М.: Альпина Паблишер, 2018. — 191 с.

2. Толстоевский, И. Энциклопедия логических ошибок: заблуждения, манипуляции, когнитивные искажения и другие враги здравого смысла / И. Толстоевский ; перевод А. Семина ; под редакцией Л. Макариной. — М.: Альпина Паблишер, 2025. — 602 с.

3. Шестакова, Е. Говори красиво и уверенно: постановка голоса и речи / Е. Шестакова. — Санкт-Петербург: Питер, 2016. — 192 с.

Электронные ресурсы:

Модуль «Введение в проектную деятельность»

1. Методический гайдлайн «От идеи - к рынку проектов». [Электронный ресурс] - URL: <https://expotechjunior.ru/guideline#rec606584353> (дата обращения: 29.03.2026).

2. Настольная игра «вСмысле?». [Электронный ресурс] – URL: https://disk.yandex.ru/d/V63t_iWC-kafAw (дата обращения 29.03.2026).

3. Подготовка презентации к проектной работе. [Электронный ресурс] - URL: <https://workproekt.ru/vidyi-produktov/prezentatsiya/> (дата обращения 29.03.2026).

4. Проектный менеджмент. Требования к управлению проектом: нац. стандарт Российской Федерации: утвержден и введен в действие приказом Федер. агентства по техн. регулированию и метрологии от 22 декабря 2011 г. No 1582-ст: введен впервые: дата введения 2012-09-01. – Текст: электронный // Центр оценки и развития проектного управления: сайт. Москва. [Электронный ресурс] – URL: https://www.isopm.ru/metodicheskie_osnovy/gosts/gost-r-54869-2011 (дата обращения: 29.03.2026).

Модуль «Лонгрид»

1. Canva Design School. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.canva.com/designschool/> (дата обращения: 29.03.2026).

2. Data Journalism Handbook. [Электронный ресурс] – URL: <https://datajournalism.com/> (дата обращения: 29.03.2026).
Medium: Публикации о лонгридах. [Электронный ресурс] – URL: <https://medium.com/> (дата обращения: 29.03.2026).
3. The New York Times: Guide to Visual Storytelling. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.nytimes.com/> (дата обращения: 29.03.2026).
4. Гайд по фактчекингу от BBC. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.bbc.com/> (дата обращения: 29.03.2026).
5. Теплица социальных технологий. [Электронный ресурс] – URL: <https://test.ru/> (дата обращения: 29.03.2026).

Модуль «Публичные выступления»

1. BBC: «The Art of Public Speaking». [Электронный ресурс] – URL: <https://www.bbc.com/> (дата обращения: 29.03.2026).
2. Canva: Гайд по созданию презентаций. [Электронный ресурс] – URL: https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/ (дата обращения: 29.03.2026);
3. Coursera: «Successful Presentation» от University of Colorado Boulder. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.coursera.org/> (дата обращения: 29.03.2026);
4. TED Talks: Официальный сайт. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.ted.com/> (дата обращения: 29.03.2026);

Модуль «Soft school»

1. Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Курс в системе LearnOnline. [Электронный ресурс] – URL: <https://learnonline.hse.ru/course/view.php?id=7702> (дата обращения: 29.03.2026).
2. Открытое образование. Курс «Soft Skills: учись учиться». [Электронный ресурс] – URL: https://openedu.ru/course/urfu/SoftSkills/?session=spring_2025 (дата обращения: 29.03.2026).
3. Открытое образование. Курс «Основы проектной деятельности». [Электронный ресурс] – URL:

https://openedu.ru/course/spbstu/OPD/?session=spring_2025 (дата обращения: 29.03.2026).

4. Открытое образование. Личный кабинет. [Электронный ресурс] – URL: <https://openedu.ru/my/#timeline=current> (дата обращения: 29.03.2026).

5.2 Технический блок

Литература и периодические издания

Модуль «Дизайн платформеров»

1. Коллектив авторов. Разработка игр на Unreal Engine 4 за 24 часа/ Куксон А., Даулингсок Р., Крамплер К. – М.: Бомбора, 2019. – 464 с.
2. Прахов Андрей. Blender: 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих/А.Прахов – М.: ЛитРес, 2018. – 320 с.
3. Серова Мария. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн. / М. Серова. – М.: Солон-Пресс, 2020. – 336 с.
4. Смирнов Алексей. Krita: цифровая живопись для начинающих. /А. Смирнов. – М.: Издательство "Питер", 2019. – 256 с.
5. Иванов Сергей. Audacity: обработка звука для начинающих. / С. Иванов. – М.: Издательство "Диалектика", 2020. – 200 с.

Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»

1. Коллектив авторов. Разработка игр на Unreal Engine 4 за 24 часа Куксон А., Даулингсок Р., Крамплер К. – М.: Бомбора, 2019. – 464 с.
2. Прахов Андрей. Blender: 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих/А.Прахов – М.: ЛитРес, 2018. – 320 с.
3. Серова Мария. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн. / М. Серова. – М.: Солон-Пресс, 2020. – 336 с.
4. Смирнов Алексей. Krita: цифровая живопись для начинающих. /А. Смирнов. – М.: Издательство "Питер", 2019. – 256 с.
5. Иванов Сергей. Audacity: обработка звука для начинающих. / С.Иванов. – М.: Издательство "Диалектика", 2020. – 200 с.

Модуль «Визуализация в Blender»

1. Коллектив авторов. Навигатор педагога-наставника: методическое пособие для образовательных организаций / М.В. Бывшева, Е.С. Воробьева, А.С. Демешева, О.И. Идрисова, И.М. Колотовкина. – Екатеринбург: УрГПУ, 2022. – 35 с.

2. Робертсон С., Бертлинг Т. Искусство визуализации. Основные принципы света, тени и отражающих поверхностей. [Электронный ресурс] – URL: https://yadi.sk/i/WS2-6_Z_37eZGT (дата обращения: 29.03.2026).

3. Фриман М. Школа фотографии Майкла Фримана. Свет и освещение. / М. Фриман- М.; Добрая книга, 2016. - 160 с.

4. Фриман М. Композиция в цифровой фотографии. Творческие приемы создания удачных фотоснимков. / М. Фриман - М.; Добрая книга, 2016. - 190 с.

Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

1. Купер А. Интерфейс: основы проектирования взаимодействия / А. Купер; пер. с англ. В. Петрова. — СПб.: Питер, 2020. — 320 с.

2. Круг С. Не заставляйте меня думать / С. Круг; пер. с англ. М. Корниенко. — М.: Символ-Плюс, 2021. — 200 с.

3. Уолтер А. Эмоциональный веб-дизайн / А. Уолтер; пер. с англ. К. Ивановой. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. — 180 с.

4. Фримен Э. Изучаем дизайн интерфейсов / Э. Фримен, Э. Робсон. — М.: Эксмо, 2021. — 416 с.

5. Официальная документация Figma: руководство пользователя. [Электронный ресурс] — URL: <https://help.figma.com> (дата обращения: 29.03.2026).

Литература для обучающихся и родителей

Модуль «Дизайн платформеров»

1. Коллектив авторов. Разработка игр на Unreal Engine 4 за 24 часа. / Куксон Арам, Даулингсок Райан, Крамплер Клинтон. – М.: Бомбора, 2019. – 464 с.

2. Прахов Андрей. Blender: 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих. / А. Прахов– М.: ЛитРес, 2018. – 320 с.

3. Серова Мария. Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн. / М. Серова – М.: Солон-Пресс, 2020. – 336 с.

4. Смирнов Алексей. Krita: цифровая живопись для начинающих. / А.Смирнов – М.: Издательство "Питер", 2019. – 256 с.

5. Иванов Сергей. Audacity: обработка звука для начинающих. / С.Иванов – М.: Издательство "Диалектика", 2020. – 200 с.

Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»

1. Unreal Engine Documentation. [Электронный ресурс] – URL: https://dev.epicgames.com/documentation/ru-ru/unreal-engine/unreal-engine-4-27-documentation?application_version=4.27 (дата обращения: 29.03.2026).

2. Blender Basics: Официальные уроки. [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/> (дата обращения: 29.03.2026).

3. Krita Tutorials for Beginners. [Электронный ресурс] – URL: <https://docs.krita.org/en/> (дата обращения: 29.03.2026).

4. Dmitriy Hi. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/@DmitriyHi> (дата обращения: 29.03.2026).

Модуль «Визуализация в Blender»

1. Зуева О. Н., Протасова Л. Г., Вишневская Л. И. Идентификация состава, строения и отделки текстильных материалов. / Л.И. Вишневская, О.Н. Зуева, Л. Г. Протасова. - М.: Лань, 2025. - 220 с.

2. Гетьман А. А., Материаловедение. Технология конструкционных материалов. / А. А. Гетьман - М.: Лань, 2025. - 492 с.

4. Иоханнес Иттен. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школа./ Иттен И.; пер. с англ. Монахова Людмила. - М.: Аронов, 2018. — 136 с.

Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

1. Форман Д. Дизайн для подростков / Д. Форман. — М.: ДизайнПресс, 2023. — 150 с.

2. Краузе Д. Визуальный дизайн: основы / Д. Краузе. — СПб.: БХВ, 2022. — 240 с.

Пример входной диагностики

(максимальное количество баллов – 10)

1. Включите компьютер (выберите пользователя, введите пароль) - 1 балл.
2. Создайте в общей папке своей группы личную папку (название папки в формате: Фамилия Имя) - 1 балл.
3. Найдите в интернете картинку с логотипом «Кванториума» и сохраните ее в свою личную папку - 1 балл.
4. Создайте в личной папке презентацию Powerpoint (1 слайд с кратким описанием себя) - 1 балл.
5. Создайте в личной папке текстовый документ с кратким описанием себя (5 - 10 предложений) - 1 балл.
6. Создайте в личной папке документ Microsoft Excel - 1 балл.
7. Проведите расчет в документе Microsoft Excel представленных данных (функция СУММ) - 1 балл.
8. Перечислите не менее 2-х облачных сервисов - 1 балл.
9. Отредактируйте документ (поставьте 14 шрифт и таймс), создайте таблицу (1 колонка-друзья, 2 дата рождения, 3-возраст).
10. Выберите 3D-редакторы (1 балл):
 - a) Maxon, Unity;
 - b) Adobe Illustrator, 3DViewer;
 - c) Unreal Engine, VFX;
 - d) Maya, SketchUp.

Социально-гуманитарный блок

Оценочный лист для проведения промежуточной и итоговой аттестации Модуль «Введение в проектную деятельность»

Таблица 20

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
	Промежуточная аттестация	15
1	Понимание сущности проекта и его видов	3
2	Умение генерировать проектные идеи	3
3	Знание этапов жизненного цикла проекта	3
4	Понимание принципов командной работы	3
5	Умение формулировать проблему, цель и задачи проекта	3
	Итоговая аттестация	15
1	Качество выполнения проектной работы	3
2	Умение презентовать результаты	3
3	Понимание основ проектной деятельности	3
4	Умение работать в команде	3
5	Умение отвечать на вопросы	3
Итого:		30

**Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации
Модуль «Лонгрид»**

Таблица 21

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
	Промежуточная аттестация	15
1	Структура лонгрида	3
2	Сбор информации и фактчекинг	3
3	Стилистика для ЦА	3
4	Работа с источниками	3
5	Базовый визуальный контент	3
	Итоговая аттестация	15
1	Глубина и аналитичность	3
2	Мастерство повествования	3
3	Использование мультимедиа	3
4	Авторский стиль	3
5	Техническая реализация	3
Итого:		30

**Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации
Модуль «Публичное выступление»**

Таблица 22

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
	Промежуточная аттестация	15
1	Полнота плана выступления	3
2	Логичность аргументации	3
3	Качество визуальных материалов	3
4	Умение импровизировать	3
5	Техника речи (темп, паузы, интонация)	3
	Итоговая аттестация	15
1	Структура финального выступления	3
2	Вовлечение аудитории	3
3	Использование невербальной коммуникации	3
4	Работа с вопросами	3
5	Соблюдение регламента	3
Итого:		30

**Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации
Модуль «Soft school»**

Таблица 23

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
	Промежуточная аттестация	15
1	Роль команды в создании проекта	3
2	Работа в команде и лидерство	3
3	Эмоциональный интеллект	3
4	Тайм-менеджмент	3
5	Критическое мышление	3
	Итоговая аттестация	15
1	Работа с заказчиком	3
2	Работа с техническим заданием	3
3	Публичное выступление	3
4	Презентация проекта	3
5	Итоговый проект. Разработка и презентация мини-проекта.	3
Итого:		30

Технический блок
Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации
Модуль «Дизайн платформеров»

Таблица 24

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
	Промежуточная аттестация	15
1	Способность использования основ разработки игр в жанре платформер	3
2	Способность правильного использования этапов разработки игрового ассета	3
3	Понимание разницы разных форматов файлов	3
4	Умение использовать интерфейс редактора для обработке изображений	3
5	Умение экспортирования подготовленного ассета из 2D-редактора	3
	Итоговая аттестация	15
1	Умение импортировать разработанный ассет в игровой движок	3
2	Умение настроить разработанный ассет в игровом движке	3
3	Умение программирования механик	3
4	Умение собрать логичный прототип игры	3
5	Умение презентовать проделанную работу	3
	Итого:	30

**Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации
Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»**

Таблица 25

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
	Промежуточная аттестация	15
1	Умение планирования работы	3
2	Умение создавать игровые ассеты	3
3	Умение подготавливать игровой ассет к переносу в движок	3
4	Умение интегрировать ассет в игровой движок	3
5	Умение ориентироваться в интерфейсе игрового движка	3
	Итоговая аттестация	15
1	Способность использования основ разработке 3D-игр	3
2	Умение настроить разработанный ассет в игровом движке	3
3	Умение программирования механик	3
4	Умение собрать логичный прототип игры	3
5	Умение презентовать проделанную работу	3
	Итого:	30

**Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации
Модуль «Фотореалистичная визуализация в Blender»**

Таблица 26

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
1	Промежуточная аттестация	15
1.1	Умение выбирать и настраивать систему рендеринга	3
1.2	Умение создавать простые и сложные материалы	3
1.3	Умение устанавливать и настраивать различные источники света	3
1.4	Умение устанавливать и настраивать камеры	3
1.5	Умение сохранять, импортировать и экспортировать сцены и модели	3
2	Итоговая аттестация	15
2.1	Качество выполнения проектной работы	3
2.2	Умение презентовать результаты	3
2.3	Активность на занятиях	3
2.4	Самостоятельность в выполнении заданий	3
2.5	Корректность анализа ошибок в тестах	3
	Итого:	30

**Оценочный лист для проведения
промежуточной и итоговой аттестации
Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»**

Таблица 27

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
1	Промежуточная аттестация	15
1.1	Владение интерфейсом Figma, уверенное использование инструментов	3
1.2	Создание UI-элементов, корректное проектирование кнопок, форм, иконок с соблюдением стилей	3
1.3	Применение принципов композиции, использование сеток, выравнивания, баланса в макетах	3
1.4	Работа с цветом и типографикой, гармоничные цветовые схемы, правильный подбор шрифтов	3
1.5	Создание интерактивных прототипов, функциональные переходы между экранами, анимации	3
2	Итоговая аттестация	15
2.1	Качество итогового проекта, полнота реализации, соответствие принципам UX/UI	3
2.2	Юзабилити и функциональность, удобство использования, продуманность сценариев	3
2.3	Инновационность решения, креативный подход, оригинальность идеи	3
2.4	Презентация работы, четкость изложения, визуальная подача	3
2.5	Работа с обратной связью, учет замечаний в финальной версии	3
	Итого:	30

Шкала оценки промежуточной и итоговой аттестации

0 баллов - знание и/или умение абсолютно не проявлено. Отсутствуют практические умения и навыки, связанные с данным качеством; качество/знание/навык нуждается в развитии.

1 балл - поверхностное фрагментарное представление о данной области знаний. Оценка свидетельствует о наличии соответствующих данной деятельности умений и навыков, проявляющихся не систематически и не в полной мере.

2 балла - базовые представления в обозначенной области. Оценка свидетельствует об уверенно сформировавшемся качестве/знании/навыке на базовом уровне. Поставленная задача выполнена в полном объеме.

3 балла - Уверенные знания в обозначенной области. Сформировавшийся, уверенный навык, в том числе позволяет разрешать сложные нестандартные ситуации. Оценка соответствует высокой степени выраженности качества/знания/навыка.

Социально-гуманитарный блок

Мониторинг достижения

обучающимися личностных и метапредметных результатов

Модуль «Введение в проектную деятельность»

Таблица 28

№ п/п	Критерии оценивания	Балл
	Личностные результаты	12
1	Проявление навыков конструктивной работы в команде	3
2	Проявление ответственности за общий результат	3
3	Сформировано уважительное отношение к мнению других	3
4	Проявление целеустремленности, организованности и ответственное отношение к обучению	3
	Метапредметные результаты	12
1	Развито аналитическое мышление при постановке проблем и задач	3
2	Развиты навыки планирования и самоорганизации	3
3	Развиты креативность и осознанность в проектной деятельности	3
4	Развиты коммуникативные навыки	3
	Итого:	24

Мониторинг достижения
обучающимися личностных и метапредметных результатов
Модуль «Лонгрид»

Таблица 29

№ п/п	Критерии оценивания	Балл
	Личностные результаты	12
1	Умение ответственно подходить к работе с информацией	3
2	Владение навыками самоорганизации	3
3	Умение уважать позиции коллег, корректно давать и принимать обратную связь	3
4	Знание основ медиакультуры	3
	Метапредметные результаты	12
1	Проявление оригинальности в выборе тем, структур и визуальных решений для лонгридов	3
2	Эффективное взаимодействие в команде: распределяет роли, учитывает мнения коллег	3
3	Умение применять принципы сторителлинга для построения нарратива, удерживающего внимание аудитории	3
4	Владение навыками аргументированного изложения мыслей в мультимедийном формате	3
	Итого:	24

Мониторинг достижения
обучающимися личностных и метапредметных результатов
Модуль «Публичное выступление»

Таблица 30

№ п/п	Критерии оценивания	Балл
	Личностные результаты	12
1	Ответственное отношение к подготовке и проведению выступлений	3
2	Владение дисциплиной и умение работать в рамках ограниченного времени	3
3	Уважительное отношение к мнению аудитории и коллег	3
4	Знание основ медиаграмотности в контексте публичных выступлений	3
	Метапредметные результаты	12
1	Проявление креативности в подаче материала	3
2	Умение адаптировать материал под целевую аудиторию	3
3	Умение применять сторителлинг для вовлечения и удержания внимания аудитории	3
4	Умение аргументированно выражать мысли в устной форме	3
	Итого:	24

Мониторинг достижения
обучающимися личностных и метапредметных результатов
Модуль «Soft school»

Таблица 31

№ п/п	Критерии оценивания	Балл
	Личностные результаты	12
1	Проявление целеустремлённости, организованности и ответственного отношения к обучению	3
2	Умение планировать свои действия с учетом фактора времени	3
3	Соблюдение этики групповой работы, отношений делового сотрудничества, взаимоуважения	3
4	Проявление аккуратного отношения к материально-техническим ценностям	3
	Метапредметные результаты	12
1	Владение навыками работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию	3
2	Умение излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения	3
3	Проявление развитого эмоционального интеллекта	3
4	Проявление навыков критического мышления	3
	Итого:	24

Технический блок

Мониторинг достижения

обучающимися личностных и метапредметных результатов

Модуль «Дизайн платформеров»

Таблица 32

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
1	Личностные результаты	12
1.1	Проявление эстетического отношения к оформлению игр	3
1.2	Проявление уважения к чужому труду	3
1.3	Владение навыком соблюдения дедлайнов	3
1.4	Владение навыками публичных выступлений	3
2	Метапредметные результаты	12
2.1	Проявления креативного мышления в проектировании игровых механик и визуального стиля	3
2.2	Проявление понимания рационального использования времени при выполнении задач	3
2.3	Владение технической грамотностью в области цифровых инструментов	3
2.4	Проявление логического мышления в разработке головоломок и игровых сценариев	3
	Итого:	24

Мониторинг достижения
обучающимися личностных и метапредметных результатов
Модуль «Квест-рум в Unreal Engine»

Таблица 33

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
1	Проявление эстетического отношения к оформлению игр	3
1.1	Проявление уважения к чужому труду	3
1.2	Владение навыком соблюдения дедлайнов	3
1.3	Владение навыками публичных выступлений	3
1.4	Метапредметные результаты	12
2	Проявления креативного мышления в проектировании игровых механик и визуального стиля	3
2.1	Проявление понимания рационального использования времени при выполнении задач	3
2.2	Владение технической грамотностью в области цифровых инструментов	3
2.3	Проявление логического мышления в разработке головоломок и игровых сценариев	3
2.4	Итого:	24

Мониторинг достижения
обучающимися личностных и метапредметных результатов
Модуль «Фотореалистичная визуализация в Blender»

Таблица 34

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
1	Личностные результаты	12
1.1	Умение организовывать своё рабочее пространство	3
1.2	Проявление эстетического восприятия, чувства стиля и понимание принципов дизайна	3
1.3	Умение оценивать свои работы и работы других, а также принимать конструктивную критику	3
1.4	Проявление целеустремленности, организованности и ответственного отношения к обучению	3
2	Метапредметные результаты	12
2.1	Умение ориентироваться в трёхмерном пространстве, точно представлять расположенные в нем элементы и понимать, как они соотносятся друг с другом	3
2.2	Умение планировать и организовывать свое время для выполнения задач в установленные сроки	3
2.3	Умение работать с различными источниками информации, самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую информацию	3
2.4	Умение излагать свои мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения	3
	Итого:	24

Мониторинг достижения
обучающимися личностных и метапредметных результатов
Модуль «UX/UI-дизайн в Figma»

Таблица 35

№ п/п	Критерии оценивания	Кол-во баллов
1	Личностные результаты	12
1.1	Владение навыками работы в команде (при групповых проектах)	3
1.2	Умение планировать время и этапы работы над проектом	3
1.3	Проявление самостоятельности в поиске решений	3
1.4	Умение принимать конструктивную критику и дорабатывать проекты	3
2	Метапредметные результаты	12
2.1	Владение навыками визуального восприятия и умение креативно мыслить	3
2.2	Умение критически мыслить	3
2.3	Владение цифровой грамотностью и навыками самопрезентации	3
2.4	Умение логически мыслить	3
	Итого:	24

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Креативная лаборатория» (далее – Программа) является частью образовательной программы детского технопарка «Кванториум» Свердловской области.

Данная программа включает в себя как социально-гуманитарные, так и технические направления в области креативных индустрий. Креативные индустрии – широкая сфера, включающая в себя множество направлений, в данной программе были отобраны наиболее востребованные среди обучающихся.

Программа позволяет обучающимся получить начальные знания по техническим и социально-гуманитарным направлениям в области креативных индустрий. Пройдя трехмесячный курс, обучающиеся смогут понять, насколько им близко выбранное направление и продолжить развитие в выбранной области или попробовать другое. Подобное разнообразие способствует профессиональному самоопределению обучающихся.

Программа является межпредметной и совмещает в себе как социально-гуманитарную, так и техническую направленность. По преобладающему виду деятельности **направленность** программы определяется как техническая.

Программа предназначена для подростков 11–17 лет и реализуется в очном формате с применением дистанционных технологий.