

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Партнер	Общество с ограниченной ответственностью «Научно-производственное предприятие «Новые образовательные технологии» (Севастополь)	
Полное название образовательной программы		
Инженерное соревнование по AR/VR «Новая реальность»		
Основная направленность программы	техническая	
Регулярность	1 смена (10-я см.)	
Продолжительность программы в рамках одной смены	7 дней	

1. Предполагаемые форматы организации программы

- профильный отряд
- СОМ
- разовая акция _____ мастер-классы _____

2. Краткая аннотация содержания программы:

Актуальность учебной программы обусловлена реализацией государственных программ «Цифровая экономика РФ» (<http://raec.ru/live/position/9547/>) и «Национальная технологическая инициатива» (НТИ - <http://asi.ru/nti/>) и необходимостью подготовки молодежи к созданию отечественных высокотехнологичных бизнесов, устранению образовательных разрывов в цепочке «школа->вуз->работодатель» и обеспечению преемственности «поколений НТИ»

Программа содержит основы программирования, 3d-моделирования и прототипирование игровых, квестовых и образовательных приложений с элементами игрофикации. Обучение игрофицировано и содержит соревнования.

3. Цель программы:

Создание организационно-педагогических условий для развития у обучающихся надпрофессиональных навыков из области информационных технологий, востребованных в современных условиях жизнедеятельности общества и государства.

4. Ожидаемые результаты:

В результате освоения программы обучающиеся. получат представление о:

- 1) функциональном устройстве образовательных AR/VR игровых продуктов;
- 2) назначении и использовании основных блоков команд, состояний, программ;
- 3) возможности и способах отладки написанных программ;
- 4) возможности описания реальных задач средствами программной среды;
- 5) о процессах проектирования игровых и образовательных приложений;
- 6) этапах разработки многослойных архитектур информационных систем и комплексов на примере образовательных игровых приложений с AR/VR;
- 8) наиболее важных аспектах презентации цифровых продуктов.

5. Основные события программы

№	Название	Краткое описание
1	Подготовка проектов к защите (проектные и практические сессии)	Разработка прототипов приложений, участниками из профильных отрядов
2	Проведение мастер-классов с использованием AR/VR приложений	Участие в качестве ассистентов наставников во время проведения мастер-классов
3	Мастер-классы по созданию AR приложений	Мероприятия по знакомству с основами создания AR-приложения на базе мобильных классов
4	Проектные сессии/тестирование прототипов	Тестирование и оценка разрабатываемых приложений участниками из других отрядов смены

6. Форматы участия / включения других участников смены в тематическую программу:

1. Мастер-классы по созданию AR-приложений (демонстрация успешных практик применения продуктов из сферы EdTech)

2. Участие в проектных сессиях и тестировании продуктов разработанных в профильном отряде/лаборатории (знакомство с процессом разработки цифровых продуктов на примере игровых и образовательных приложений)

7. Кадровое обеспечение программы:

№	Категории специалистов	Ведёт направление / мероприятия
1.	Руководитель программы (1 чел.)	Руководит выполнением программы
2.	Модератор (4 чел.)	Проводит проектные и практические сессии
3.	Наставник проектной деятельности (3 чел.)	Выполняет функции тьютора во время проектной работы команд
4.	Ассистент (3 чел.)	Выполняет обеспечивающие функции во время работы над проектами

8. **Предполагаемый список гостей:** «медийные лица», VIP-гости, известные деятели в соответствии с содержанием программы.

9. Медиаплан программы

Федеральные СМИ:

<http://asi.ru>

Региональные, профильные, корпоративные СМИ:

<http://snt.mos.ru/>, <http://sev-centr.ru>, <http://temocenter.ru>, сайты органов развития образования в регионах

Интернет ресурсы:

<http://snit-it.org>

10. **Программа последствий:** прохождение профильной подготовки к федеральным и международным инженерным конкурсам и соревнованиям.