

1 КУРС ▶

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА PYTHON - JUNIOR

- Изучение главных принципов и основ программирования на языке Python. Разработка командного проекта - приложения для управления космической станцией.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИГР

- Создание компьютерной игры в среде Construct2. Разработка игровых сцен и дизайна элементов.

РОБОТОТЕХНИКА И ТЕХНИКА

- Практика в сборке и настройке ПК. Изучение архитектуры и составляющих персонального компьютера.
- Конструирование роботов: ультразвуковой гитары, роботопринтера, робота-сортировщика, робота-сигвея. Подготовка к участию в робосоревнованиях.

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

- Создание игровой карты, меню, персонажей, фонов и уровней в стиле Pixel Art.

Интеграция персонажей в локации и наполнение ее объектами и последующий экспорт в VR.

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ И 3D-ПЕЧАТЬ

- 3D-моделирование и создание объемных фигур - от дома до марсохода. Технология 3D-печати. Моделлинг трехмерных объектов. Сканирование объектов по фотографиям. Подготовка модели к печати на 3D принтере.

ВЕБ-ДИЗАЙН

- Разработка landing-pages. Работа с контентом. Добавление медиа-контента. Создание стикер-паков и аватаров. Быстрая разработка сайтов с помощью современных технологий. Проектирование с помощью шаблонов и быстрых инструментов. Разработка прототипов. Личная страница. Использование CMS. Разработка интернет-магазина.

2 КУРС ▶

ФОТОЛАБОРАТОРИЯ

- Фотосъемка на профессиональном оборудовании. Практика по жанрам и стилям профессиональной съемки в студии. Обработка фото: цветокоррекция, ретушь.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

- Разработка космической локации, наполнение ее объектами и последующий экспорт в VR. Презентация виртуальных проектов космических колоний.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ МИКРОКОНТРОЛЛЕРОВ АРДУИНО

- Изучение и работа с микроконтроллером Arduino и его базовыми элементами: плата, порты, подключения, контроллер. Работа с пьезоэлементами, потенциометрами и датчиками движения. Итоговый проект - разработка робота, управляемого жестами.

СОЗДАНИЕ САЙТОВ НА WORDPRESS

- разработка сайтов на самой популярной и функциональной CMS.

ДИДЖИТАЛ-АРТ

- Компьютерное творчество с помощью растрового и векторного графических редакторов. Инструменты для быстрого скетчирования, компьютерная живопись, инфографика.

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

- Проектирование логики работы приложения для смартфона. Использование в работе приложения датчиков: акселерометр, гироскоп, сканер штрих-кода. Работа в MIT App Inventor, использование камеры, графики, анимации, звука. Приложения дополненной реальности.

РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ НА PYTHON

- Создание веб-приложения - Виртуальный питомец. Разработка сценария, геймификации приложения.

3 КУРС ▶

3D-АНИМАЦИЯ

- Создание гуманоидных персонажей или персонажей со сверхспособностями, разработка физики их движений в зависимости от особенностей строения и размеров.

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ + ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

- Создание роботов «с нуля»: технический проект, распечатка на 3D-принтере, сборка и программирование. Итоговый проект- роборука или дрон.

РАЗРАБОТКА ИГР - SENIOR LEVEL

- Проектирование и разработка профессиональных игровых приложений в командах с разделением на роли: сценарист, программист, дизайнер, тестировщик, PM. Итоговый хакатон между группами.

СТАРТАП И ФРИЛАНС

- Дизайн-мышление. Изучение этапов работы над проектом в командной работе над различными проектами социальной направленности: мобильное приложение, игра, веб-сайт, уникальное техническое решение. Соревнование в презентации и проработке проектов.

За 1 учебный год 72 пары



Шесть принципов обучения в Малой Компьютерной Академии ШАГ:

- 1 доступность** - дети изучают даже сложные вещи на простых и понятных им примерах, в деятельности, напоминающей игру, простой и понятной для них.
- 2 применимость** - дети получают знания, применимые в их жизни и в будущей профессии.
- 3 интерес** - мы много внимания уделяем тому, чтобы вся информация и все задания были интересными для детей.
- 4 системность** - знания наращиваются и формируются в систему с каждым месяцем и курсом обучения.
- 5 результативность** - каждое занятие нацелено на практический результат.
- 6 обучение через деятельность** - знания усваиваются намного эффективнее - ребенок сразу понимает, как именно он сможет их использовать.

Восемь подходов к обучению в Малой Компьютерной Академии:

- гибкий график позволяет выбрать удобное время для занятий - в будние дни или в выходной,
- обучение проводится в малоконтактных группах и на современном оборудовании,
- проектный подход - дети работают над проектами в командах, что развивает навыки нового поколения: эмпатию, умение сотрудничать, навыки планирования и умение достигать поставленных личных и командных целей,
- практический результат - каждый предмет заканчивается подготовкой и защитой персонального или группового итогового проекта,
- комплексная программа - всестороннее развитие ребенка,
- преподаватели - практики доносят материал в игровой форме,
- адаптивный подход - задания и темп усвоения материала может регулировать и преподаватель и студент,
- инновации - уникальные он-лайн сервисы Академии помогают студенту учиться в любое удобное время, а родителю получать информацию об успехах ребенка,



ул. Жилинская, 128/28
+38 (044) 537-22-60
+38 (096) 661-77-07
+38 (093) 778-83-93
+38 (066) 271-80-00
itstep.org

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

В МАЛОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ АКАДЕМИИ

Студенты 13-14 лет