

1 КУРС

2 КУРС

3 КУРС

4 КУРС

5 КУРС

КУРС WIX И CANVA

- Создание собственных сайтов и лендингов. Поиск в интернете по расширенным параметрам. Работа с текстом – форматирование и представление в виде-инфографики. Работа с медиа контентом. Создание веб-презентаций. Создание своего первого веб-проекта. Отработка навыков презентации своих работ.

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

- Создание визуальной игровой карты, меню персонажей, фоновой стилистики Pixel Art.

CLICK FUSION 2.5

- Разработка собственных 2D-игр. Разработка и программирование сценария уровней. Построение алгоритмы.

LEGO BASIC

- Конструирование роботов. Управление роботами. Программирование поведения. Соревнования. Проектирование.

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

- 3D-моделирование и создание 3D-моделей. Моделирование объектов. Создание анимации. Моделирование объектов. Моделирование объектов. Моделирование объектов.

СОЗДАНИЕ 3D-ИГР

- Создание собственных игр. Создание игр. Создание игр. Создание игр. Создание игр.

РАЗРАБОТКА ИГР - JUNIOR

- Создание компьютерных игр в среде Construct 2. Разработка игр. Разработка игр.

ФОТОЛАБОРАТОРИЯ

- Съемка на профессиональные видеокамеры. Практика жанров. Съемка в фотостудии. Обработка фотографий. Токкоррекция.

ВЕБ-ДИЗАЙН JUNIOR

- Инструменты быстрой разработки веб-сайтов. Создание прототипов. Landing-pages.

YOUTUBE

- Создание собственного канала YouTube. Съемка и монтаж видео. Командный проект. Создание вирусного видео.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА PYTHON - JUNIOR

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

РОБОТОТЕХНИКА И ТЕХНИКА

- Практика сборки настольного ПК. Изучение архитектуры и составляющих персонального компьютера.
- Конструирование роботов. Работа с ультразвуковой датчиком. Работа с сортировщиком. Работа с сигнальным датчиком. Участие в международных соревнованиях.



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 малокомплектных 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,

За 1 учебный год 72 пары

СОЗДАНИЕ ГАДЖЕТОВ НА ARDUINO И ДИДЖИТАЛ-АРТ

- Разработка гаджетов с помощью микроконтроллера Arduino. Работа с базовыми элементами платы: порты подключения, контроллеры, датчики, реле, кнопки, потенциометры. Разработка управляемого жестами.

РАЗРАБОТКА САЙТОВ НА WORDPRESS

- Разработка сайтов на самой популярной функциональной CMS.

ЦИФРОВАЯ АРХИТЕКТУРА - SKETCHUP

- Проектирование городов космических миров. Моделирование объектов с помощью графического сканнера. Создание мированных презентаций.

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

- Проектирование приложений для смартфона. Использование в работе датчиков: акселерометр, гироскоп, сканер штрих-кода. Работа с MIT App Inventor. Использование камеры, графики, анимации звука. Разработка приложений дополненной реальности.

РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ НА PYTHON

- Создание веб-приложений. Разработка сценария геймификации в приложении.

АНИМАЦИЯ И МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

- Создание анимационных роликов. Разработка персонажей. Анимирование движений и действий. Добавление музыки и визуальных эффектов.

- Компьютерное творчество с помощью растровых векторных графических редакторов. Инструменты для быстрого скетчирования компьютерных живописи и инфографика.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ И БОЛЬШИЕ ДАННЫЕ

- Разработка приложения искусственного интеллекта для распознавания текста. Содержание картины. Разработка обучающего чат-бота.

ИНТЕРНЕТ ВЕЩЕЙ - УМНЫЙ ДОМ

- Проектирование Arduino системы «умный дом» включение и регулирование мощности света, задача и напряжение розетки датчик движения.

ВИДЕОЛАБОРАТОРИЯ

- Разработка сценария для профессиональной съемки. Практика сюжетной постановки. Съемка репортажа. Видеомонтаж. Заголовки. Титры. Спецэффекты, обработка и синхронизация звука.

РАЗРАБОТКА ИГР - MIDDLE (GODOT)

- Проектирование и разработка сложных многоуровневых игр в различных жанрах: Shooter, Role-Playing Game. Проведение хакатона.

СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

- Проектирование виртуальных миров. Скрытие объектов. Интеракция. Разработка квестов для перевода в виртуальную реальность.

3D-АНИМАЦИЯ

- Создание анимации персонажей. Персонажи с уникальными способностями. Работа с физикой движения в зависимости от особенностей строения размеров.

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

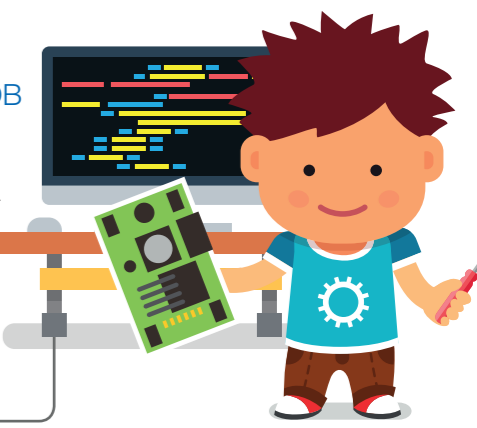
- Разработка криптовалют. Инновационная робототехника. Создание роботов. 3D-принтер. Роботика. Программирование. Итоговый проект. Роботика. Ион.

РАЗРАБОТКА ИГР - SENIOR LEVEL

- Проектирование и разработка профессиональных игр. Разработка игр. Разработка игр. Разработка игр. Разработка игр.

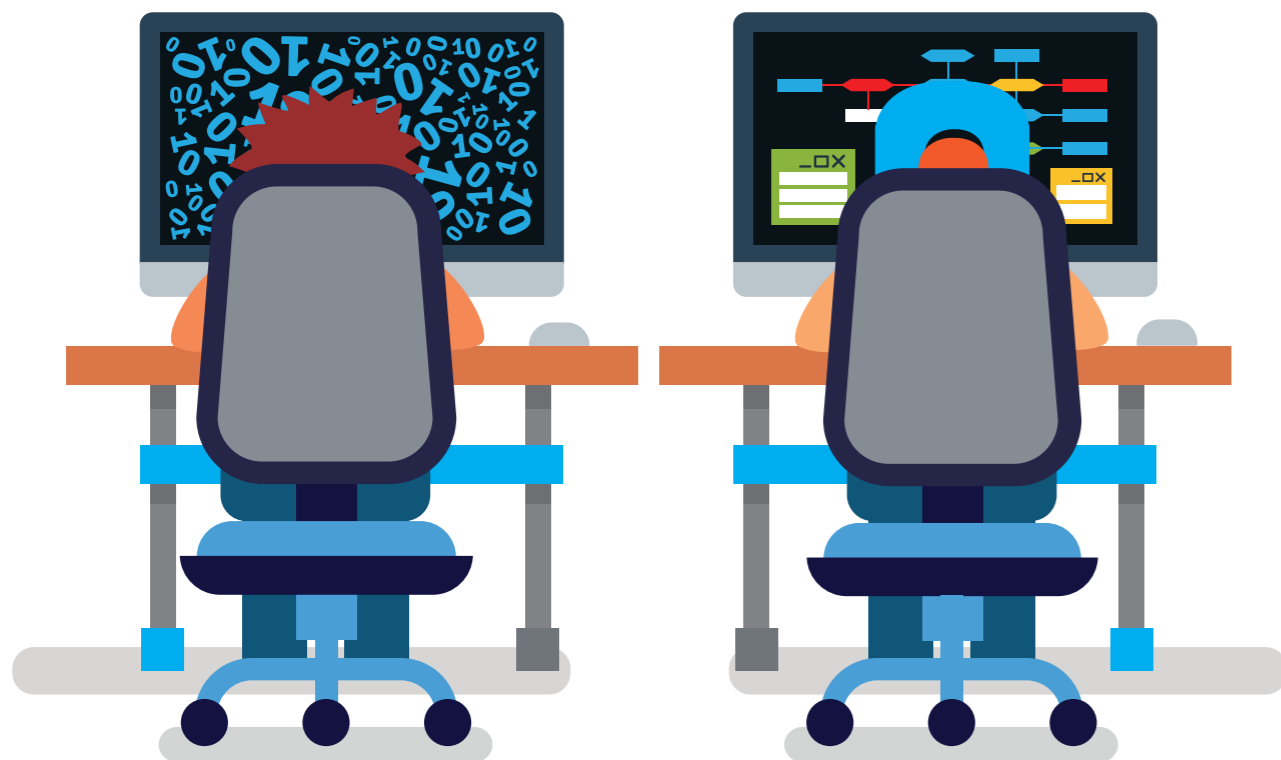
СТАРТАП И ФРИЛАНС

- Дизайн-мышление. Изучение стартапов. Разработка проектов. Командная работа. Различные проекты. Социальное направление. Мобильные приложения. Веб-сайты. Иллюстрации. Историческое решение. Соревнования. Презентации. Разработка проектов.



Шесть принципов обучения в Малой Компьютерной Академии ШАГ:

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



ул. Лягина, 4

+38 (0512) 67-00-53

+38 (067) 557-87-05

+38 (050) 443-61-00

+38 (097) 292-43-44

itstep.org

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ

В МАЛОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ АКАДЕМИИ

Студенты 9-12 лет