

Утверждено

Директор ЧОУ ДПО «1С-Образование»

Андреев И.А.



**Общие данные о Дополнительной общеобразовательной программе  
«Разработчик 1С: программирование игр и бизнес-приложений»**

### Об организации

Наименование поля	Значение поля
ИНН организации, осуществляющей образовательную деятельность	7717138686
Наименование организации	Частное Образовательное Учреждение Дополнительного Профессионального Образования «1С-Образование»
Логотип организации	
Ссылка на логотип организации	<a href="https://drive.google.com/file/d/1SRFz43GtiQ8T-w4XsY-3RVpuRiewLe42/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1SRFz43GtiQ8T-w4XsY-3RVpuRiewLe42/view?usp=sharing</a>
Контакты ответственного за программу (с указанием фамилии, имени, отчества).	Софьина Наталия Сергеевна
Контакты ответственного за программу. Должность	Руководитель проекта «Код Будущего» в 1С
Контакты ответственного за программу. Телефон	+7(495)6889002
Контакты ответственного за программу. E-mail	sc@1c.ru

### Информация о программе / Пояснительная записка

Наименование поля	Значение поля
Название программы (курса)	Разработчик 1С: программирование игр и бизнес-приложений
Описание программы	<p>Дополнительная общеобразовательная программа "Разработчик 1С: программирование игр и бизнес-приложений" представляет собой комплексный курс, посвященный основам программирования в системе 1С:Предприятие 8.3. Программа предназначена для всех, кто интересуется разработкой игр и бизнес-приложений на этой платформе и стремится освоить необходимые навыки.</p> <p>Программа состоит из четырех модулей, общая продолжительность которых составляет 144 часа. Каждый модуль разбит на 18 занятий, продолжительностью по 2 академических часа каждое (1 академический час - 45 минут). Курс рассчитан на начинающих разработчиков и предоставляет полное представление о программировании в системе 1С, начиная с базовых концепций и заканчивая созданием собственной игры и бизнес-приложений.</p> <p>В первом модуле знакомство с платформой "1С:Предприятие 8.3" является основной темой. Участники изучают основные принципы работы, а также основные элементы программирования, такие как отчеты, типы данных, массивы, структуры и другие. Также в рамках модуля проводятся занятия, посвященные разработке различных игр, включая карточные игры, игру "Квест" и создание собственной игры.</p> <p>Во втором модуле курса участники изучают более продвинутые темы, такие как программирование отчетов, создание пользователей и настройку доступа к программе через Интернет. Здесь также затрагиваются вопросы планирования личного времени, создания контроля задач и разработки общего интерфейса.</p> <p>Третий модуль посвящен созданию новой конфигурации, созданию справочников, документов для покупки и продажи товаров, а также автоматизации различных бизнес-процессов. Участники узнают, как учет товаров и финансов, а также создание отчетов и пользователей в системе.</p> <p>Четвертый модуль включает программу и включает в себя занятия, посвященные созданию диаграмм и работы с системой взаимодействия. Здесь также рассматриваются вопросы локального веб-сервера, оптимизации времени, механизма зарплаты и финального проекта, включающего создание комплексного приложения на основе изученных тем.</p>
Аннотация (для размещения на маркетплейсе, понятное и привлекательное для Потенциальных получателей поддержки, включающее полное и содержательное описание Дополнительной общеобразовательной программы:	<p>Дополнительная общеобразовательная программа "Разработчик 1С: программирование игр и бизнес-приложений" предлагает уникальный курс, который позволит вам освоить основы программирования в системе 1С:Предприятие 8.3. Программа разработана для начинающих разработчиков, и включает изучение ключевых концепций, создание игр и бизнес-приложений, а также разработку новых конфигураций и автоматизацию бизнес-процессов. Знания, полученные в результате обучения, позволят вам успешно применять и развивать свои навыки в практических проектах.</p>

<p>1) краткое описание Дополнительной общеобразовательной программы;  2) описание требований и рекомендаций для обучения по образовательной Дополнительной общеобразовательной программе;  3) краткое описание результатов обучения в свободной форме, включая описание практикоориентированного характера Дополнительной общеобразовательной программы)</p>	
<p>Цель программы</p>	<p>Цель программы - обучить участников основам программирования в системе 1С:Предприятие 8.3 и развить их способности создавать игры и бизнес-приложения.</p>
<p>Актуальность</p>	<p>Актуальность программы "Разработчик 1С: программирование игр и бизнес-приложений" заключается в том, что система 1С:Предприятие 8.3 является широко распространенной платформой для автоматизации бизнес-процессов и управления предприятием. Освоение программирования на этой платформе открывает участникам множество перспектив и возможностей в сфере разработки и автоматизации.</p> <p>В настоящее время все больше предприятий и организаций стремятся оптимизировать свои бизнес-процессы и создавать собственные программные решения. Программисты, способные работать с системой 1С, являются востребованными специалистами на рынке труда. Они могут разрабатывать пользовательские приложения, создавать игры, автоматизировать учет и управление ресурсами предприятий.</p> <p>Получение навыков программирования в системе 1С:Предприятие 8.3 позволяет выпускникам программы стать конкурентоспособными на рынке труда и расширить свои карьерные возможности. Они смогут применять свои знания в различных отраслях, включая финансы, торговлю, логистику, производство и другие сферы бизнеса.</p>
<p>Дополнительная информация</p>	<p>-</p>
<p>Формат обучения</p>	<p>очная форма без применения дистанционных образовательных технологий, в том числе с использованием средств электронного обучения</p>
<p>Уровень сложности</p>	<p>Начальный</p>
<p>Срок освоения образовательной программы</p>	<p>1 учебный год</p>

Объем каждого модуля в ак.ч.	36 ак.ч.
Объем часов в неделю в ак.ч.	4 ак.ч.
Количество занятий	72
Направленность программы	Современные языки программирования
Язык программирования	1С
Дополнительная общеобразовательная программа не представлена для участия в иных федеральных проектах, направленных на дополнительное образование граждан, кроме федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли»	Не представлена.
Дополнительная общеобразовательная программа не была реализована до начала отбора и/или не реализовывается в период отбора на безвозмездной основе	Не реализована.
Категория обучающихся по программе	Школьники 8-11 классов и студенты, обучающиеся по программам СПО
Описание планируемых результатов обучения	<p>По окончании обучения по программе "Разработчик 1С: программирование игр и бизнес-приложений", обучающиеся достигнут следующих результатов:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные навыки программирования в системе 1С:Предприятие 8.3: Обучающиеся овладеют основами программирования на платформе 1С, включая работу с отчетами, типами данных, массивами, структурами и другими конструкциями языка;</li> <li>2. Разработка игр и бизнес-приложений: Обучающиеся научатся создавать и разрабатывать игры и бизнес-приложения с использованием платформы 1С. Они освоят методы создания интерактивных игровых сценариев, управления игровыми объектами, реализацию игровой логики и другие аспекты разработки игр и приложений;</li> <li>3. Практическое применение знаний: Обучающиеся смогут применять полученные знания и навыки в реальных проектах разработки игр и бизнес-приложений на платформе 1С. Они будут способны создавать</li> </ol>

	<p>функциональные и эстетически привлекательные приложения, учитывая требования и потребности пользователей;</p> <p>4. Работа в команде: Обучающиеся научатся эффективно работать в команде разработчиков, совместно решать задачи и принимать участие в различных этапах разработки проектов. Они разовьют навыки коммуникации, сотрудничества и управления проектами;</p> <p>5. Готовность к дальнейшему развитию: Обучающиеся получат базовые знания и умения, необходимые для дальнейшего самостоятельного изучения программирования и разработки приложений на платформе 1С. Они смогут продолжить свое профессиональное развитие в области программирования и игровой индустрии.</p> <p>Описанные результаты обучения обеспечат обучающимся хорошую отправную точку для дальнейшей карьеры в области программирования и разработки бизнес-приложений на платформе 1С.</p>
Ссылка на лендинг Образовательной программы	<a href="https://uc1.1c.ru/lp/1cdev/">https://uc1.1c.ru/lp/1cdev/</a>
Ссылка на LMS	<a href="https://uc1.1c.ru/service/2035_auth/?kurs=razrab_1c&amp;unti=1">https://uc1.1c.ru/service/2035_auth/?kurs=razrab_1c&amp;unti=1</a> (кнопка входа в лмс присутствует на лендинге и расположена сверху справа)
Страница обучения на курсе	<a href="https://uc1.1c.ru/service/2035_auth/?kurs=razrab_1c&amp;unti=1">https://uc1.1c.ru/service/2035_auth/?kurs=razrab_1c&amp;unti=1</a>

## Аттестация

Промежуточная аттестация	
Количество академических часов	1
Формы контроля	Тестирование.
Диагностические инструменты	Тестовые задания, вопросы с выбором ответа
Показатели и критерии оценивания	Правильность ответов на тестовые вопросы, понимание основ программирования на платформе 1С
Примеры заданий	Какая команда используется для открытия формы в системе 1С:Предприятие 8.3? А) ОткрытьФорму(); Б) ОткрытьОкно(); В) ОткрытьФормуВвода(); Г) ОткрытьОкноВвода().
Шкала оценивания, нижнее значение	0
Шкала оценивания, верхнее значение	20
Шкала оценивания, минимальный проходной балл	8

**Преподаватели**

<b>ФИО</b>	<b>Наименование основного места работы</b>	<b>Должность</b>	<b>Высшее образование или среднее профессионально е образование по направлению «Образование и педагогические науки»</b>	<b>Высшее образование или среднее профессиональное образование по иному направлению соответствующим направленности ДОП</b>	<b>Ссылка на веб- страницы с портфолио</b>	<b>Информация о курсах повышения квалификации и по профилю преподаваемо й дисциплины (за последние 3 года)</b>	<b>Пройдена промежуточная аттестация не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности ДОП</b>	<b>Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных</b>
Перезова Юлия Вадимов на	ЧОУ ДПО "ИС- ОБРАЗОВАНИЕ"	Преподаватель-методист	нет	да	<a href="https://clck.ru/34tVgG">https://clck.ru/34tVgG</a>	нет	да	да

**Рабочая программа с описанием каждого модуля**

	Тема	Содержание	Вид учебных занятий	Объем в ак.ч.	
<p><b>Модуль 1.</b> Создание игр.</p> <p><i>Представляет собой вводный курс, который позволяет детям ознакомиться с основами создания игр на платформе "1С:Предприятие 8.3". В процессе обучения дети узнают основные концепции и инструменты разработки игр, а также получают практические навыки создания различных типов игр, начиная от простых кубиковых игр до сложных квестовых проектов.</i></p>	<p><b>Тема 1.</b> Создание игры «Кубики»</p>	Знакомство с платформой "1С:Предприятие 8.3".	теоретические занятия	2	
		Продолжение знакомства с платформой "1С:Предприятие 8.3".	теоретические занятия	2	
		Игра в три кубика и кнопка "Рестарт".	практические занятия	2	
		"Крэпс" и "Два кубика".	практические занятия	2	
	<p><b>Тема 2.</b> Создание карточной игры.</p>	Реализация хранения карт игры.	теоретические занятия	2	
		Подготовка и раздача карт.	теоретические занятия	2	
		Создание механизма «Ход игры».	практические занятия	2	
		Продолжение разработки.	практические занятия	2	
		Добавление "фишек".	практические занятия	2	
	<p><b>Тема 3.</b> Создание игры «Квест»</p>	План разработки. Бизнес-процессы.	теоретические занятия	2	
		Продолжение разработки игры "Квест".	практические занятия	2	
		Создание этапов квеста.	практические занятия	2	
		Автоматическое открытие форм для игры "Квест".	практические занятия	2	
		Возможность выбора в игре "квест"	практические занятия	2	
	<p><b>Тема 4.</b> Создание собственной игры.</p>	Создание интерактивных ответов для игры "Квест".	теоретические занятия	2	
		Создание общего интерфейса.	практические занятия	2	
		Создание собственной игры.	самостоятельная работа	2	
Создание собственной игры.		самостоятельная работа	2		
			<b>Объем в ак.ч.</b>	<b>Объем в %</b>	
<b>ИТОГО:</b>			теоретические занятия	12	33%
			практические занятия	20	57%
			самостоятельная работа	4	10%
			аттестация	1	
			Всего:	36	

	Тема	Содержание	Вид учебных занятий	Объем в ак.ч.	
<b>Модуль 2.</b> Программа учета личного времени.  <i>Предназначен для изучения основ программирования и разработки на платформе "1С". Занятия включают знакомство с платформой, создание программ учета времени, отчетов, настройку доступа через Интернет и создание общего интерфейса.</i>	<b>Тема 1.</b> Подготовка к разработке приложения.	Что такое 1С? Какие программы пишутся на 1С? Повторение пройденного материала.	теоретические занятия	2	
		Еще немного про "1С".	теоретические занятия	2	
		Программа учета личного времени. Начало создания.	практические занятия	2	
		Проведение документов "Мероприятие" – завершение учебного дня.	практические занятия	2	
		Определение количества затраченного времени.	теоретические занятия	2	
		Создание расписания уроков.	практические занятия	2	
		Программирование отчетов "Анализ трудового дня" и "Расписание".	практические занятия	2	
	<b>Тема 2.</b> Планер и напоминания.	Планирование личного времени. Теория механизма.	теоретические занятия	2	
		Планирование личного времени. Создание механизма.	практические занятия	2	
		Напоминания. Сохранение инструкций в информационной базе. Модули. Виды модулей. Структура модуля.	теоретические занятия	2	
		Напоминания Основные методы для организации интерактивной работы.	практические занятия	2	
	<b>Тема 3.</b> Мини-чат.	Мини-чат. Объект "Запрос". Создание запроса. Текст запроса: структура и синтаксис.	практические занятия	2	
		Мини-чат. Конструкторы запроса: конструктор запроса и конструктор запроса с обработкой результата.	практические занятия	2	
		Создание пользователей в "1С:Предприятие 8".	практические занятия	2	
		Настройка доступа к программе через Интернет.	практические занятия	2	
	<b>Тема 4.</b> Контроль задач и интерфейс.	Создание контроля задач. Бизнес-процесс.	теоретические занятия	2	
		Создание контроля задач. Бизнес-процесс и задачи.	практические занятия	2	
		Создание общего интерфейса.	самостоятельная работа	2	
				<b>Объем в ак.ч.</b>	<b>Объем в %</b>
	<b>ИТОГО:</b>			теоретические занятия	12
практические занятия				22	60%
самостоятельная работа				2	6%
аттестация				1	
<b>Всего:</b>				<b>36</b>	

	Тема	Содержание	Вид учебных занятий	Объем в ак.ч.	
<b>Модуль 3.</b> Автоматизация зоомагазина.  <i>Направлен на освоение навыков создания и настройки конфигураций, автоматизацию бизнес-процессов, учет товаров и финансов, разработку пользовательского интерфейса, а также создание отчетов и управление пользователями в системе "1С:Предприятие 8".</i>	<b>Тема 1.</b> Подготовка проекта.	Создание новой конфигурации. Определение целей и задач.	теоретические занятия	2	
		Создание справочников.	практические занятия	2	
		Создание документов для покупки и продажи товаров.	практические занятия	2	
	<b>Тема 2.</b> Автоматизация.	Автоматизация заказов клиентов.	теоретические занятия	2	
		Учет остатков товаров.	теоретические занятия	2	
		Контроль остатков товарных позиций.	практические занятия	2	
		Автоматизация прихода покупателя.	практические занятия	2	
	<b>Тема 3.</b> Настройка интерфейса.	Работа с формами.	теоретические занятия	2	
		Улучшение магазина.	практические занятия	2	
		Добавление картинок.	практические занятия	2	
		Улучшение начального экрана.	практические занятия	2	
	<b>Тема 4.</b> Учет.	Доработка рейтинга.	самостоятельная работа	2	
		Учет финансов.	практические занятия	2	
		Создание игроков.	практические занятия	2	
		Создание отчетов.	практические занятия	2	
	<b>Тема 5.</b> Пользователи.	Создание пользователей в системе.	теоретические занятия	2	
		Регистрация игроков.	практические занятия	2	
Оформление итогового вида игры.		самостоятельная работа	2		
			<b>Объем в ак.ч.</b>	<b>Объем в %</b>	
<b>ИТОГО:</b>			теоретические занятия	10	27%
			практические занятия	22	61%
			самостоятельная работа	4	12%
			аттестация	1	
			<b>Всего:</b>	<b>36</b>	

	Тема	Содержание	Вид учебных занятий	Объем в ак.ч.
--	------	------------	---------------------	------------------

<p><b>Модуль 4.</b> Углубление в автоматизацию.</p> <p><i>Предоставляет детям знания и практические навыки по установке и обновлению платформы 1С, активации лицензии, настройке локальной сети, созданию отчетов и использованию системы взаимодействия.</i></p> <p><i>Этот модуль также включает изучение ботов, локального веб-сервера, механизма закупки товаров и других функций, необходимых для успешной работы с платформой 1С.</i></p>	<p><b>Тема 1.</b> Работа с отчетом.</p>	Установка или обновление платформы. Активация лицензии. Вспоминаем все, что знаем.	теоретические занятия	2	
		Диаграммы. Быстрый доступ к отчету. Макет для нового отчета. Форма отчета. Открытие отчета.	практические занятия	2	
		Заполнение отчета. Вариативность отчета по дате. Отчет в формате .pdf. Отправка по почте.	практические занятия	2	
	<p><b>Тема 2.</b> Система взаимодействия.</p>	Система Взаимодействия. Возможности обсуждений.	теоретические занятия	2	
		Боты системы взаимодействия. Обработка ответов бота. Обучение бота.	теоретические занятия	2	
		Логика и действия бота. Вызов бота. Поиск или создание обсуждения.	практические занятия	2	
		Локальный веб-сервер. Публикация базы на веб-сервере.	практические занятия	2	
		Настройки локальной сети. Игра по локальной сети.	практические занятия	2	
	<p><b>Тема 3.</b> Доработка приложения.</p>	Улучшение механизма закупки товаров.	практические занятия	2	
		Создание персональных профилей для игроков.	практические занятия	2	
		Макет. Возможность печати.	теоретические занятия	2	
		Изменение цен номенклатуры в зависимости от времени года.	практические занятия	2	
	<p><b>Тема 4.</b> Планировщик.</p>	Механизм «Планировщик».	теоретические занятия	2	
		Планировщик для оптимизации времени.	практические занятия	2	
	<p><b>Тема 5.</b> Зарплата и итог.</p>	Механизм зарплаты.	теоретические занятия	2	
		Механизм зарплаты. Виды расчёта.	практические занятия	2	
Механизм зарплаты. Регистр расчёта.		практические занятия	2		
Финальный проект: создание комплексного приложения на основе изученных тем.		самостоятельная работа	2		
				<b>Объем в ак.ч.</b>	<b>Объем в %</b>
<b>ИТОГО:</b>			теоретические занятия	12	33%
			практические занятия	22	61%

	самостоятельная работа	2	6%
	аттестация	1	
	<b>Всего:</b>	<b>36</b>	

### Календарно-тематическое планирование

№	Тема и № модуля	Тема занятия	Кол-во занятий*	Кол-во часов	Дата
1	1 Модуль. Создание игр.	Создание игры «Кубики».	4	8	04.09.2023 – 17.09.2023
2		Создание карточной игры.	5	10	18.09.2023 – 02.10.2023
3		Создание игры «Квест»	5	10	03.10.2023 – 22.10.2023
4		Создание собственной игры.	4	8	23.10.2023 – 05.11.2023
5	Аттестация			1	06.11.2023 – 12.11.2023
6	2 Модуль. Программа учета личного времени.	Подготовка к разработке приложения.	7	14	13.11.2023 – 04.12.2023
7		Планер и напоминания.	4	8	05.12.2023 – 18.12.2023
8		Мини-чат.	4	8	19.12.2023 – 29.12.2023
9		Контроль задач и интерфейс.	3	6	09.01.2024 – 22.01.2024
10	Аттестация			1	23.01.2024 – 28.01.2024
11	3 Модуль. Автоматизация зоомагазина.	Подготовка проекта.	3	6	29.01.2024 – 05.02.2024
12		Автоматизация.	4	8	06.02.2024 – 19.02.2024
13		Настройка интерфейса.	4	8	20.02.2024 – 04.03.2024
14		Учет.	4	8	05.03.2024 – 18.03.2024
15		Пользователи.	3	6	19.03.2024 – 31.03.2024
16	Аттестация			1	25.03.2024 – 31.03.2024
17	4 Модуль. Углубление в автоматизацию.	Работа с отчетом.	3	6	01.04.2024 – 08.04.2024
18		Система взаимодействия.	5	10	09.04.2024 – 28.04.2024
19		Доработка приложения.	4	8	29.04.2024 – 12.05.2024
20		Планировщик.	2	4	13.05.2024 – 19.05.2024
21		Зарплата и итог.	4	8	20.05.2024 – 31.05.2024
22	Аттестация			1	27.05.2024 – 31.05.2024

\*количество занятий не включают часы, отведенные на самостоятельное изучение, и часы, отведенные на прохождение аттестации

### Учебно-методические материалы

Наименование поля	Значение полей	Значение полей	Значение полей	Значение полей
-------------------	----------------	----------------	----------------	----------------

Порядковый номер модуля	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Методы, формы и технологии	Онлайн-лекции, практические задания, групповые проекты, творческие проекты.			
Методические разработки	Методические пособия, видеоматериалы, методические инструкции.			
Материалы модуля	Презентации, примеры кода, видеолекции, электронные учебники			
Учебная литература	Радченко М.Г. Предприятие 1С:Программирование для начинающих. Детям и родителям, менеджерам и руководителям. Разработка в системе «1С:Предприятие 8.3»– 1С-Пабблишинг, 2017. – 781 с		Радченко М.Г., Хрусталева Е.Ю. Предприятие 8.3. Практическое пособие разработчика. 2-е изд – 1С-Пабблишинг, 2021. – 984 с.	

#### Материально-технические условия реализации программы

Наименование поля	Значение полей	Значение полей	Значение полей	Значение полей
Порядковый номер модуля	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Наименование требуемого оборудования	Компьютер или ноутбук.	Компьютер или ноутбук.	Компьютер или ноутбук.	Компьютер или ноутбук.
Наименование требуемого программного обеспечения	"1С:Предприятие 8.3.19" или более новая версия			"1С:Предприятие 8.3.19" или более новая версия, Apache.
Электронные информационные ресурсы	Официальный сайт 1С, блоги, форумы по программированию на платформе "1С:Предприятие".			
Электронные образовательные ресурсы	Электронные учебники, видеоуроки по программированию на платформе "1С:Предприятие".			

**Адреса и координаты (в случае если дополнительная общеобразовательная программа реализуется посредством сетевой формы реализации образовательных программ (в случае использования очной формы без применения дистанционных технологий))**

№ п/п	Название адрес	Адрес	Код адреса	Долгота	Широта
1	Учебный центр №1	Г.Москва, ул. Дмитровское шоссе д.9	45000000000	37.575396	55.815494
2	Гимназия «Вектор»	г.Зеленоградск, ул. Тургенева, 5Б	27000000000	20.474528	54.957019
3	Средняя общеобразовательная школа № 14 с углубленным изучением предметов естественно-математического цикла	г. Новочебоксарск, ул. Семёнова, д. 25	97000000000	47.476026	56.107177