

Кампус молодежных инноваций "IT-Jump PRO"

Даты: с 4 по 17 августа 2019

Возраст: школьники от 12 до 17 лет

Стоимость: бесплатно, при условии прохождения конкурсного отбора

Проживание: Корпус 5



О проекте:

В 2019 году стартовал федеральный проект «Кадры для цифровой экономики» национальной программы «Цифровая экономика»

В рамках проекта по всей России создаются Кампусы молодежных инноваций, миссией которых является: создание уникальной практико-ориентированной образовательной среды, направленной на подготовку будущих кадров из числа детей и молодёжи, конкурентоспособных на глобальном рынке труда в эпоху цифровой экономики.

Любимый вами лагерь «Байтик» принял участие и успешно прошел отбор с проектом «Цифровой лагерь проектной деятельности и предпринимательства в сфере информационных технологий «IT-Jump PRO».

Осенью пройдет финальное ежегодное событие проекта. В чемпионате примут участие ТОП-200 выпускников региональных школ Кампуса. Участники представят свои проекты, будут работать с кейсами топовых компаний-партнеров.

О сменах:

Проект предусматривает проведение смен, на которых участники занимаются проектной деятельностью и развивают цифровые компетенции.

Педагогами - экспертами и тренерами являются практики бизнес-сферы и успешные предприниматели, которые профессионально ведут школьников к запланированным результатам.

Работа ведется в команде от трёх до пяти человек. А по окончании смены каждая из них проходит трёхэтапный конкурсный отбор, где представляет работающий прототип IT-продукта.

На первом этапе все команды презентуют свои проекты экспертам в учебных группах. Лучшие два проекта от группы проходят на следующий этап, где их ожидает расширенное жюри и разбор со стороны других команд.

Завершается смена защитой приобретенных компетенций в формате Фестиваля проектов, куда приглашаются победители предыдущего этапа. Фестиваль будет проходить в Технопарке высоких технологий «ИТ парк» (г.Казань). На этом этапе участники представляют свои проекты приглашенным экспертам из числа представителей учебных заведений, министерств, предприятий IT-сферы, потенциальных инвесторов, представителей бизнес-инкубаторов.

Условия проведения конкурсного отбора:

Для участия в конкурсном отборе необходимо заполнить заявку-портфолио в электронной форме: <https://forms.gle/Wen9DMUpp6qktmy8A>

Заявки на 1 смену (с 4 по 17 августа) принимаются **в срок до 25 июля 2019 г.**

Отбор будет проходить в несколько этапов.

Что должно быть в заявке:

- информация об участнике отбора и его родителе (законном представителе);
- документы, подтверждающие участие в мероприятиях муниципального, регионального, всероссийского и международного уровней (технической, инженерной, художественной и естественнонаучной направленности), в том числе в олимпиадах, конкурсах, хакатонах, мастер-классах, сменах и т.п.;
- кроме сертификатов и дипломов, можно приложить также фотографии (скриншоты) наработок в данных областях;
- участие в предыдущих сменах «IT-Jump» и ИТ-профилях смен ООК Байтик;
- мини- эссе на тему "Почему я хочу поехать на смену". **Эссе** — это жанр сочинения небольшого объема, выражающее индивидуальные впечатления и соображения по конкретной теме или поводу, подкрепленные аргументами и доводами.

Начисление баллов происходит по следующим показателям:

- подтвержденное участие в проектной деятельности: рекомендательное письмо, характеристика, сертификат и т.д. или наличие творческих разработок в ИТ-направлении, призовые места на муниципальном /региональном/ всероссийском уровне профильных олимпиад — до 50 баллов;
- участие и результаты проектной деятельности в предыдущих профильных сменах «IT-Jump» и ИТ-профилях смен ООК «Байтик» - до 30 баллов;
- эссе «Почему я хочу поехать на смену» - до 20 баллов.

Итого максимальное количество баллов - 100.

Образовательная программа:

Образовательный блок включает в себя мастер-классы, тренинги, лекционные и практические сессии. Они проходят преимущественно в первой половине дня с 10:00 до 12:45.

Участники на этапе подачи заявок выбирают направление проектирования, по которому приобретают или совершенствуют компетенции, формируют команды, распределяют в них роли и генерируют идеи проекта.

На выбор предоставляются три направления:

- Программирование на языке Python;
- Разработка SaaS-сервисов;
- Разработка приложений виртуальной и дополненной реальности.

Во второй половине дня предусмотрено время для самостоятельной работы над проектами.



Развивающе-досуговая программа:

Учебная часть будет дополняться ежедневными развивающими и досуговыми мероприятиями. Это даст возможность участникам на себе оценить все прелести отдыха в одном из лучших лагерей России.

В программу включены общелагерные и отрядные мероприятия:

- командно-спортивные игры;
- спортивные соревнования;
- интерактивные программы на свежем воздухе;
- квесты и приключенческие «вертушки»;
- вечерние «Свечки»;

- гитарники;

- интеллектуальные и развлекательные программы, конкурсы, дискотеки.