



Руководство пользователя

КК LMS: цифровая платформа научно-методического обеспечения образования, воспитания и спортивной подготовки

Прохождение курсов, уроков, тестов, практики, сообщений и сертификатов

Версия документа	1.0
Дата подготовки	16.06.2026
Роль	Ученик / слушатель
Для кого	Слушатели образовательных программ, ученики, участники проектов и курсов
Формат	Руководство пользователя с местами для скриншотов интерфейса

Как пользоваться документом

Блоки «Скрин N» обозначают места, куда после финальной фиксации интерфейса нужно вставить реальные изображения экранов платформы. Описание под блоком подсказывает, какой именно экран требуется.

Оглавление

- 1. Назначение руководства
- 2. Вход в платформу
- 3. Главная страница «Сегодня»
- 4. Мои курсы
- 5. Страница курса
- 6. Прохождение урока
- 7. Материалы, файлы и видео
- 8. Тестирование
- 9. Практические задания
- 10. Прогресс, дедлайны и календарь
- 11. Сообщения и связь с преподавателем
- 12. Профиль и настройки доступности
- 13. Сертификаты
- 14. Мобильное использование
- 15. Частые вопросы

1. Назначение руководства

Документ объясняет, как ученику пользоваться КК LMS: войти в систему, открыть назначенный курс, пройти уроки, сдать тесты и практические задания, следить за прогрессом и получить сертификат.

Важно

Доступ к платформе выдает администратор. Если у вас нет логина или пароль не подходит, обратитесь к ответственному за обучение.

Скрин 1. Страница входа ученика

KK LMS
Цифровая платформа образования и спорта

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА

Программа для ЭВМ «KK LMS: цифровая платформа научно-методического обеспечения образования, воспитания и спортивной подготовки»

Курсы, модули, уроки, тесты, прогресс и сертификаты в единой цифровой среде.

Киберспорт Фиджитал ИИ FPV / БПЛА

ВХОД В СИСТЕМУ

Добро пожаловать
Доступ выдаёт администратор платформы. Введите данные, полученные по email.

Email
admin@kkesports.ru

Пароль
Введите пароль

Войти

Забыли пароль?

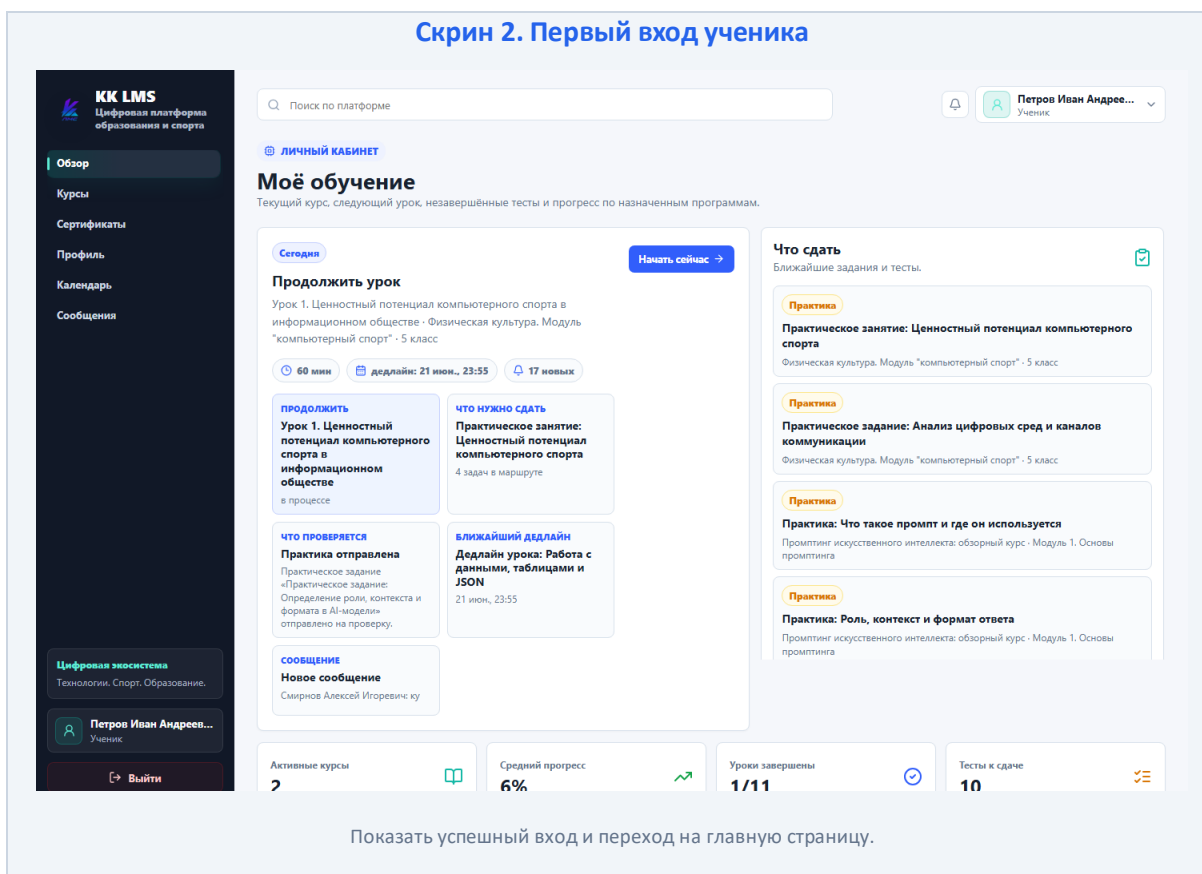
Проверить сертификат

Показать форму входа с email, паролем и кнопкой входа.

2. Вход в платформу

1. Откройте ссылку на платформу в браузере.
2. Введите email и пароль.
3. Нажмите кнопку входа.
4. После входа проверьте, что в профиле отображается ваша роль.
5. Если система просит сменить пароль, задайте новый пароль.

Скрин 2. Первый вход ученика

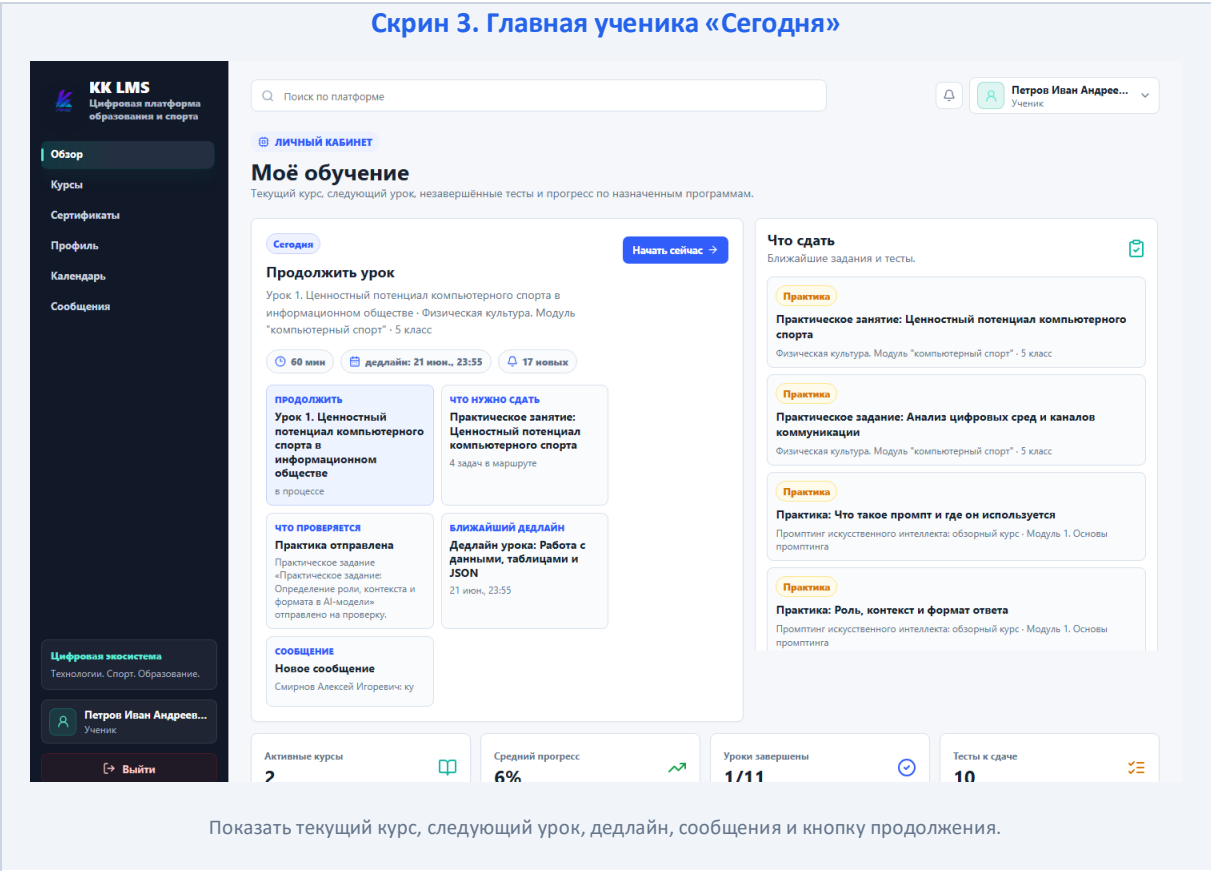


Показать успешный вход и переход на главную страницу.

3. Главная страница «Сегодня»

Главная страница нужна не для того, чтобы показать все данные сразу, а чтобы помочь ученику понять следующий шаг. В центре должен быть текущий курс, ближайший урок, что нужно сдать и какие сообщения появились.

- Кнопка «Продолжить обучение» ведет к следующему актуальному уроку.
- Блок «Что нужно сдать» показывает тесты и практики.
- Блок «На проверке» показывает отправленные работы.
- Блок уведомлений показывает события: новый курс, дедлайн, проверка, комментарий, сертификат.



Показать текущий курс, следующий урок, дедлайн, сообщения и кнопку продолжения.

4. Мои курсы

Раздел «Мои курсы» показывает все программы, которые назначены ученику. Карточка курса должна быть простой и понятной.

Элемент карточки	Что показывает
Название курса	Как называется программа обучения.
Количество уроков	Сколько уроков входит в курс.
Прогресс	Сколько процентов курса уже завершено.
Срок доступа	До какой даты открыт курс.
Кнопка «Перейти к курсу»	Открывает страницу курса.

Скрин 4. Карточка курса ученика

The screenshot displays the 'Мои курсы' (My Courses) section of the KK LMS platform. The sidebar on the left includes links for 'Обзор', 'Курсы', 'Сертификаты', 'Профиль', 'Календарь', and 'Сообщения'. The main content area features a search bar, a user profile for 'Петров Иван Андреев', and a section titled 'Мои курсы'. Below this, there are two course cards. The first card is for 'Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт"' with 2 courses and 11 lessons, showing 0% progress. The second card is for 'Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс' with 9 lessons, showing 11% progress. Both cards include a 'Перейти к курсу' button. At the bottom, a note indicates that the course name, number of lessons, progress, and a 'Перейти к курсу' button are displayed.

Показать название курса, количество уроков, прогресс и кнопку «Перейти к курсу».

5. Страница курса

На странице курса ученик видит программу обучения: модули и уроки. Важно, что материалы, тесты и практики отображаются внутри урока, а не как отдельные уроки.

- Вверху отображаются название курса, описание, количество модулей, уроков, тестов и общий прогресс.
- Список модулей показывает уроки в правильном порядке.
- Справа или сверху может отображаться следующий шаг.
- Если курс большой, модули можно сворачивать и разворачивать.

Скрин 5. Страница курса ученика

**KK LMS**
Цифровая платформа
образования и спорта

Обзор

Курсы

Сертификаты

Профиль

Календарь

Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии. Спорт. Образование.

 **Петров Иван Андреев...**
Ученик

Выйти

Поиск по платформе

 **Петров Иван Андреев...**
Ученик

ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ

Мои курсы
Назначенные программы, прогресс по модулям и быстрый переход к урокам.

Сегодня

Продолжить обучение
Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт" - 5 класс. Откройте следующий урок и продолжите маршрут.

Продолжить урок →

Курсы
2

Уроки
11

 Киберспорт
Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт"
Рабочая программа с разработанными материалами в каждом уроке.
2 урока | доступ до 13 сент. 2026 г.
Следующий шаг: Урок 1. Ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе
Перейти к курсу →

 Искусственный интеллект
Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс
Демонстрационный обзорный курс KK LMS: основы промптинга, практические техники, безопасность применения ИИ и проверка результатов. Внутри 3 модуля, 9 уроков, PDF-материалы, практические задания и обязательные тесты.
9 уроков | доступ до без ограничения
Следующий шаг: Что такое промпт и где он используется
Перейти к курсу →

Показать название курса, количество уроков, прогресс, кнопку перехода и программу курса.

Скрин 6. Свернутые и раскрытые модули

**KK LMS**
Цифровая платформа
образования и спорта

Обзор

Курсы

Сертификаты

Профиль

Календарь

Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии. Спорт. Образование.

 **Петров Иван Андреев...**
Ученик

Выйти

Поиск по платформе

 **Петров Иван Андреев...**
Ученик

ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ

Мои курсы
Назначенные программы, прогресс по модулям и быстрый переход к урокам.

Сегодня

Продолжить обучение
Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт" - 5 класс. Откройте следующий урок и продолжите маршрут.

Продолжить урок →

Курсы
2

Уроки
11

 Киберспорт
Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт"
Рабочая программа с разработанными материалами в каждом уроке.
2 урока | доступ до 13 сент. 2026 г.
Следующий шаг: Урок 1. Ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе
Перейти к курсу →

 Искусственный интеллект
Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс
Демонстрационный обзорный курс KK LMS: основы промптинга, практические техники, безопасность применения ИИ и проверка результатов. Внутри 3 модуля, 9 уроков, PDF-материалы, практические задания и обязательные тесты.
9 уроков | доступ до без ограничения
Следующий шаг: Что такое промпт и где он используется
Перейти к курсу →

Показать, как ученик раскрывает модуль и выбирает урок.

6. Прохождение урока

Урок открывается как учебная страница. Ученик читает материал, смотрит видео, скачивает файлы, проходит тест и отправляет практику, если они предусмотрены.

Статус урока	Что значит
Не начат	Урок еще не открывался.
В процессе	Урок открыт, но условия завершения не выполнены.
Нужно сдать тест	Для завершения требуется пройти тест.
Ожидает проверки	Практика отправлена преподавателю.
Требуется доработка	Работу нужно исправить и отправить повторно.
Завершен	Все обязательные действия выполнены.

KK LMS

Цифровая платформа образования и спорта

Обзор

Курсы

Сертификаты

Профиль

Календарь

Сообщения

Цифровая экосистема

Технологии. Спорт. Образование.

Петров Иван Андреев...

Ученик

Выйти

Поиск по платформе

ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ

Просмотр урока

Видео, текстовый материал, PDF-файлы, дополнительные материалы и практическое задание.

Нужно отправить практику

Урок 1. Ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе

Чтобы завершить урок: Отправить практику: Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Не всё выполнено

Следующий

Маршрут курса

Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт"

5 класс

Текущий урок

Нужно отправить практику

Сдать тест: Тест: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Готово

Отправить практику: Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Нужно выполнить

Что нужно сдать

Отправить практику: Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Материал урока

Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт" · 5 класс · 60 мин · классический формат

Нужно отправить практику

Материал

Тесты

Практика

Завершение

Сегодня мир быстро меняется. Компьютеры, интернет и цифровые технологии стали частью нашей жизни. Поэтому в России появились специальные программы обучения, которые помогают готовить людей к работе и занятиям в новых условиях, в том числе в сфере спорта. Одним из важных направлений развития спорта стало развитие компьютерного спорта. Государство поддерживает этот вид спорта и считает его перспективным и нужным для будущего. Согласно Распоряжению Правительства РФ от 24 ноября 2020 г. № 3081-р «Об утверждении Стратегии развития физической культуры и спорта в РФ на период до 2030 года», одним из приоритетных направлений развития сферы физической культуры и является содействие развитию компьютерного спорта.

Ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе может быть реализован подготовленными кадрами.

С момента создания электронных вычислительных машин человечество вступило на новый этап своего развития: начался переход от индустриального общества к информационному. Основу теории информационного общества заложили Д. Белл, З. Бжезинский, Э. Тоффлер. Изобретение самого термина (информационное общество) приписывается Ю. Хаяши, профессору Токийского технологического института. В конце XX в. термины информационное общество и информатизация прочно заняли свое место, причём не только в лексиконе специалистов в области информации, но и в лексиконе политических деятелей.

Показать текст урока, видео, материалы, тест, практику и кнопку следующего шага.

7. Материалы, файлы и видео

- Текст урока можно читать прямо в браузере.

- Изображения отображаются внутри материала или в списке файлов.
- PDF и презентации открываются для просмотра, если это поддерживается браузером.
- Дополнительные файлы можно скачать, если преподаватель разрешил скачивание.
- Видео может открываться встроенным плеером или через разрешенный iframe.

Скрин 8. Материалы урока

Показать текст, изображение, PDF/презентацию, файлы и видео.

Если файл не открывается

Попробуйте скачать файл или обратитесь к преподавателю. Некоторые форматы могут зависеть от настроек браузера и устройства.

8. Тестирование

Тест проверяет усвоение материала. В зависимости от настроек преподавателя ученик может видеть только итоговый балл, ошибки или полный разбор.

- Откройте тест внутри урока.
- Прочитайте описание теста.
- Проверьте количество попыток и проходной балл.
- Ответьте на вопросы.
- Нажмите «Отправить».
- Посмотрите результат.
- Если попытки остались, повторите тест при необходимости.

Скрин 10. Результат теста

KK LMS
Цифровая платформа образования и спорта

Обзор
Курсы
Сертификаты
Профиль
Календарь
Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии. Спорт. Образование.

Петров Иван Андреев...
Ученик

Выйти

Маршрут курса

Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт"
5 класс

Текущий урок
Нужно отправить практику

Сдать тест: Тест: Ценностный потенциал компьютерного спорта
Готово

Отправить практику: Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта
Нужно выполнить

Что нужно сдать
Отправить практику: Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Тесты урока
Попытки, проходной балл и результаты.

Тест: Ценностный потенциал компьютерного спорта
Контрольный - проходной балл: 70% - попытка: 2/3 - лучший результат: 100%

Как киберспорт лучше всего описывает роль компьютерных технологий в информационном обществе?

☐ Как форму досуга, которая отвлекает от цифровизации экономики
☐ Как временное модное явление, не влияющее на социальные процессы
☐ Как развлечение, не связанное с ключевыми компетенциями XXI века
☐ Как пример профессиональной деятельности, основанной на обработке и передаче информации

Верно или неверно утверждение: "В информационном обществе киберспорт может использоваться как инструмент образования и профориентации"?

☐ Неверно
☐ Верно

Какое из следующих высказываний о влиянии киберспорта на здоровье и образ жизни в информационном обществе наиболее сбалансировано?

☐ Киберспорт требует грамотного сочетания цифровой активности с физической нагрузкой и режимом дня
☐ Киберспорт абсолютно безопасен для здоровья и не требует контроля нагрузки
☐ Киберспорт однозначно вреден и не может приносить никакой пользы
☐ Киберспорт не влияет на здоровье, так как это чисто виртуальная деятельность

Какое утверждение о связи киберспорта и экономики информационного общества является наиболее точным?

☐ Киберспорт не создаёт новых профессий и не влияет на рынок труда

Показать балл, статус, ошибки или правильные ответы в зависимости от настроек.

9. Практические задания

Практическое задание требует от ученика самостоятельного ответа. Это может быть текст, файл, ссылка, решение задачи или другой результат работы.

- Откройте блок практики в уроке.
- Прочитайте задание.
- Посмотрите критерии оценки.
- Введите ответ или прикрепите файлы.
- Нажмите «Отправить на проверку».
- Дождитесь решения преподавателя.

Статус	Что делать ученику
На проверке	Дождаться комментария преподавателя.
Принято	Работа зачтена, можно двигаться дальше.
Доработка	Исправить работу по комментарию и отправить повторно.
Отклонено	Связаться с преподавателем или выполнить задание заново.

Скрин 11. Отправка практики

KK LMS
Цифровая платформа
образования и спорта

Обзор

Курсы

Сертификаты

Профиль

Календарь

Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии. Спорт. Образование.

Петров Иван Андреев...

Ученик

Выйти

Маршрут курса

Физическая культура. Модуль
"компьютерный спорт"

5 класс

Текущий урок
Нужно отправить практику

Сдать тест: Тест: Ценностный
потенциал компьютерного спорта
Готово

Отправить практику: Практическое
занятие: Ценностный потенциал
компьютерного спорта
Нужно выполнить

Что нужно сдать
Отправить практику: Практическое
занятие: Ценностный потенциал
компьютерного спорта

Практическое задание

Выполните задание после изучения материалов.

Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Создайте карту (интеллект-карту), отражающую ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе. Используйте информацию из урока и дополнительные источники. Карта должна включать не менее 5 ключевых ценностей (например, развитие навыков, социализация, карьерные возможности, здоровье, инновации) с кратким пояснением каждой.

Работу можно выполнить в любом удобном формате: на бумаге (фото), в графическом редакторе или онлайн-сервисе (например, MindMeister, XMind).

Проверочный фокус практики: ученик должен показать, что понимает ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе и может объяснить его через конкретные примеры: развитие цифровых навыков, социализацию, карьерные возможности, культуру здоровья и инноваций.

Полнота раскрытия темы
· 3 б.

Логичность и
структурированность · 2
б.

Глубина пояснений · 2 б.

Визуальное оформление
· 1 б.

Самостоятельность и
творческий подход · 2 б.

Ответ на практику

Опишите выполненную работу, приложите ссылку или текст решения.

Отправить практику

Чтобы завершить урок:

Отправить практику: Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Не всё выполнено

Следующий урок

Показать поле ответа, загрузку файлов, критерии и кнопку отправки.

Скрин 12. Результат проверки практики

KK LMS
Цифровая платформа
образования и спорта

Обзор

Курсы

Сертификаты

Профиль

Календарь

Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии. Спорт. Образование.

Петров Иван Андреев...

Ученик

Выйти

Маршрут курса

Физическая культура. Модуль
"компьютерный спорт"

5 класс

Текущий урок
Нужно отправить практику

Сдать тест: Тест: Ценностный
потенциал компьютерного спорта
Готово

Отправить практику: Практическое
занятие: Ценностный потенциал
компьютерного спорта
Нужно выполнить

Что нужно сдать
Отправить практику: Практическое
занятие: Ценностный потенциал
компьютерного спорта

Практическое задание

Выполните задание после изучения материалов.

Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Создайте карту (интеллект-карту), отражающую ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе. Используйте информацию из урока и дополнительные источники. Карта должна включать не менее 5 ключевых ценностей (например, развитие навыков, социализация, карьерные возможности, здоровье, инновации) с кратким пояснением каждой.

Работу можно выполнить в любом удобном формате: на бумаге (фото), в графическом редакторе или онлайн-сервисе (например, MindMeister, XMind).

Проверочный фокус практики: ученик должен показать, что понимает ценностный потенциал компьютерного спорта в информационном обществе и может объяснить его через конкретные примеры: развитие цифровых навыков, социализацию, карьерные возможности, культуру здоровья и инноваций.

Полнота раскрытия темы
· 3 б.

Логичность и
структурированность · 2
б.

Глубина пояснений · 2 б.

Визуальное оформление
· 1 б.

Самостоятельность и
творческий подход · 2 б.

Ответ на практику

Опишите выполненную работу, приложите ссылку или текст решения.

Отправить практику

Чтобы завершить урок:

Отправить практику: Практическое занятие: Ценностный потенциал компьютерного спорта

Не всё выполнено

Следующий урок

Показать баллы, комментарий и статус принятия/доработки.

10. Прогресс, дедлайны и календарь

- Прогресс курса показывает общий процент завершения.
- Прогресс модуля показывает выполнение уроков внутри модуля.
- Календарь показывает дедлайны тестов, практик и окончание доступа.
- Просроченные задания могут отображаться отдельно.
- Если доступ закончился, нужно обратиться к администратору или куратору.

Скрин 13. Календарь ученика

Календарь
Дедлайны уроков, практики, тестов и срок доступа к курсам.

Просрочено: 0 | Скоро: 0 | План: 28

События обучения
Дедлайны уроков, тестов, практики и окончание доступа.

Все | Скоро | Просрочено | Тесты | Практика | Лекции | Список | Неделя

- Дедлайн урока: Работа с данными, таблицами и JSON**
Урок вс, 21 июн., 23:55 · Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс · Работа с данными, таблицами и JSON | План | Открыть
- Сдать практику: Практика: Few-shot: примеры внутри запроса**
Практика вс, 21 июн., 23:55 · Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс · Few-shot: примеры внутри запроса | План | Открыть
- Сдать тест: Тест: Работа с данными, таблицами и JSON**
Тест пн, 22 июн., 23:55 · Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс · Работа с данными, таблицами и JSON | План | Открыть
- Сдать практику: Практика: Работа с данными, таблицами и JSON**
Практика вт, 23 июн., 23:55 · Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс · Работа с данными, таблицами и JSON | План | Открыть
- Дедлайн урока: Проверка фактов и риск галлюцинаций**
Урок ср, 24 июн., 23:55 · Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс · Проверка фактов и риск галлюцинаций | План | Открыть
- Сдать тест: Тест: Проверка фактов и риск галлюцинаций**
Тест чт, 25 июн., 23:55 · Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс · Проверка фактов и риск галлюцинаций | План | Открыть
- Дедлайн урока: Этика, персональные данные и ограничения**
Урок пт, 26 июн., 23:55 · Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс · Этика, персональные данные и ограничения | План | Открыть

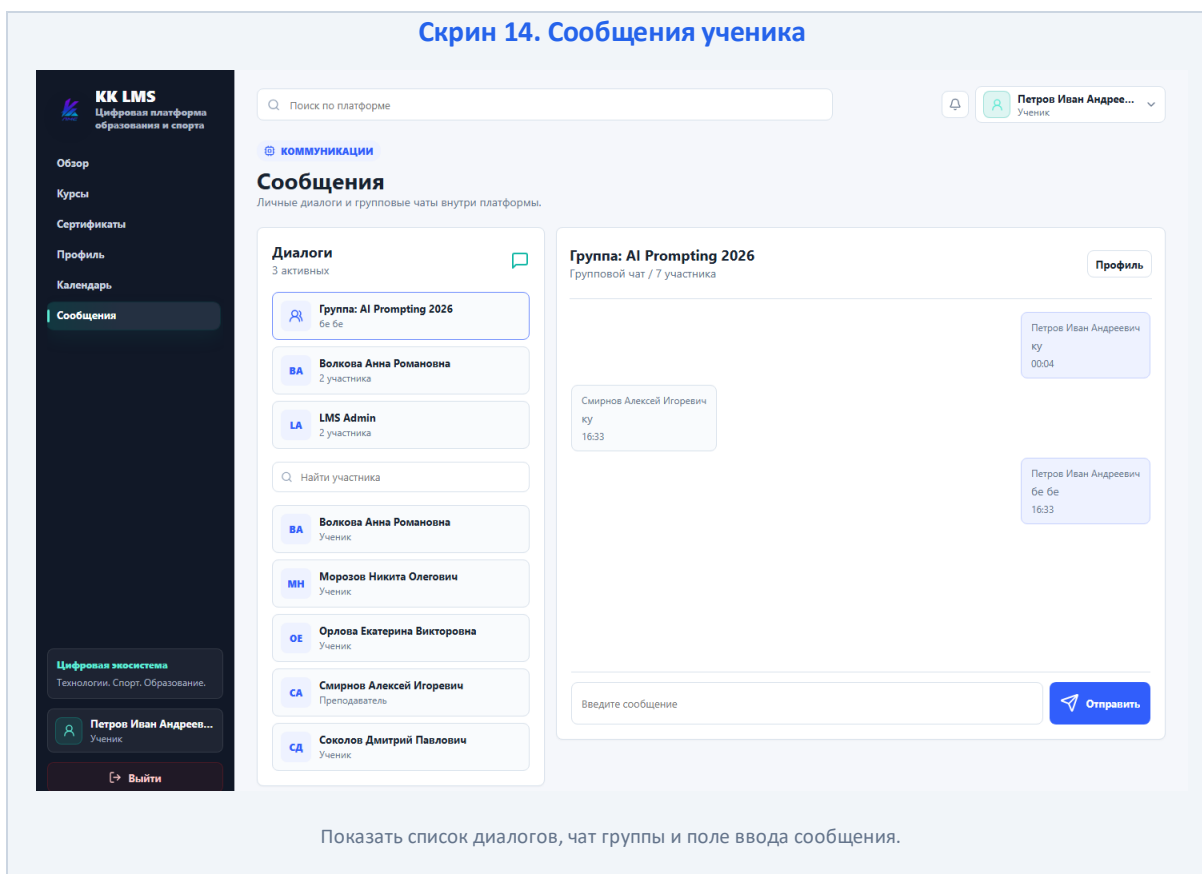
Показать дедлайны, фильтры и ближайшие события.

11. Сообщения и связь с преподавателем

Сообщения используются для связи с преподавателем, группой или администратором. Внутри платформы можно вести личные и групповые переписки.

19. Откройте раздел «Сообщения».
20. Выберите диалог или группу.
21. Введите сообщение.
22. При необходимости прикрепите информацию по заданию.
23. Отправьте сообщение.

Скрин 14. Сообщения ученика



12. Профиль и настройки доступности

В профиле ученик может проверить личные данные и настроить удобство интерфейса. Настройки доступности помогают пользоваться платформой людям с разными потребностями.

- ФИО и email.
- Публичный профиль, если включен.
- Тема интерфейса: светлая, темная, контрастная.
- Размер текста: обычный, крупный, очень крупный.
- Кнопка выхода из системы.

Скрин 15. Профиль ученика

The screenshot shows the 'Profile' page of a student in the KK LMS system. The interface is in Russian. On the left is a dark sidebar with navigation links: Обзор, Курсы, Сертификаты, Профиль (highlighted), Календарь, and Сообщения. Below these is a section for 'Цифровая экосистема' and a user card for 'Петров Иван Андреев...'. The main content area has a top search bar and a user dropdown menu. Below is a 'Личный кабинет' header and a 'Профиль' section with a subtitle 'Личные данные, публичная карточка и связь внутри платформы.' The profile card shows the user's initials 'ИП', name 'Петров Иван Андреевич', and role 'Студент демо-группы по ИИ'. To the right of the card are buttons to 'Скопировать ссылку' and 'Открыть профиль'. Below the card are four status boxes: 'Роль: Ученик', 'Email: student1@kkesports.ru', 'Статус: Активен', and 'Публичность: Открыт'. The 'Личные данные' section contains form fields for 'Фамилия' (Петров), 'Имя' (Иван), 'Отчество' (Андреевич), and 'Телефон'. There is also a 'Краткое описание' field with the text 'Студент демо-группы по ИИ'. The 'Связь' section shows a 'Публичная ссылка' and a 'Сообщения' button. At the bottom, there is a 'Смена пароля' section. A footer note says 'Показать ФИО, email, роль, настройки темы и размера текста.'

KK LMS
Цифровая платформа образования и спорта

Обзор
Курсы
Сертификаты
Профиль
Календарь
Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии, Спорт, Образование.

Петров Иван Андреев...
Ученик

Выйти

Поиск по платформе

Петров Иван Андреев...
Ученик

Личный кабинет

Профиль
Личные данные, публичная карточка и связь внутри платформы.

ИП
Петров Иван Андреевич
Студент демо-группы по ИИ

Скопировать ссылку
Открыть профиль

Роль
Ученик

Email
student1@kkesports.ru

Статус
Активен

Публичность
Открыт

Личные данные
Эти поля можно обновлять самостоятельно. Роль и доступы меняются администратором.

Фамилия
Петров

Имя
Иван

Отчество
Андреевич

Телефон

Краткое описание
Студент демо-группы по ИИ

Организация
KK LMS Demo

Город
Москва

Видимость
Публичный профиль

Связь
Публичная карточка и внутренние сообщения для общения с участниками.

Публичная ссылка
https://lms.kkesports.ru/u/student-1

Сообщения
Личные диалоги и групповые чаты внутри KK LMS

Смена пароля
Текущий пароль

Показать ФИО, email, роль, настройки темы и размера текста.

13. Сертификаты

Сертификат становится доступен после выполнения условий курса. Если сертификат недоступен, система должна объяснить, что осталось сделать.

- Завершить обязательные уроки.
- Сдать обязательные тесты.
- Дождаться принятия обязательных практик.
- Иметь активный доступ к курсу.

Скрин 16. Недоступный сертификат

KK LMS
Цифровая платформа
образования и спорта

Обзор

Курсы

Сертификаты

Профиль

Календарь

Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии, Спорт, Образование.

Петров Иван Андреев...

Ученик

Выйти

Поиск по платформе

🔔

Петров Иван Андреев...

Ученик

ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ

Сертификаты
Выданные PDF-сертификаты с уникальным номером, датой и названием курса.

Мои сертификаты
Выданных сертификатов пока нет.

Сертификаты появятся после завершения курса, тестов и принятой практики.

Будущие сертификаты
Макет доступен заранее, скачивание откроется после выполнения условий курса.

KK LMS
Цифровая платформа образования и спорта

СЕРТИФИКАТ
Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт"
будет выдан после завершения курса, обязательных тестов и принятой практики
Киберспорт
Прогресс: 0%
Статус: недоступен
Номер появится после выдачи
Почему пока недоступен

KK LMS
Цифровая платформа образования и спорта

СЕРТИФИКАТ
Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс
будет выдан после завершения курса, обязательных тестов и принятой практики
Искусственный интеллект
Прогресс: 11%
Статус: недоступен
Номер появится после выдачи
Почему пока недоступен
Не завершены уроки: 1/9.
Не сданы обязательные тесты: Тест: Итеративное улучшение промпта.
Тест: Работа с данными, таблицами и JSON. Тест: Few-shot: примеры

Показать водяной знак и причины, почему сертификат пока нельзя скачать.

Скрин 17. Доступный сертификат

KK LMS
Цифровая платформа
образования и спорта

Обзор

Курсы

Сертификаты

Профиль

Календарь

Сообщения

Цифровая экосистема
Технологии, Спорт, Образование.

Петров Иван Андреев...

Ученик

Выйти

Поиск по платформе

🔔

Петров Иван Андреев...

Ученик

ЛИЧНЫЙ КАБИНЕТ

Сертификаты
Выданные PDF-сертификаты с уникальным номером, датой и названием курса.

Мои сертификаты
Выданных сертификатов пока нет.

Сертификаты появятся после завершения курса, тестов и принятой практики.

Будущие сертификаты
Макет доступен заранее, скачивание откроется после выполнения условий курса.

KK LMS
Цифровая платформа образования и спорта

СЕРТИФИКАТ
Физическая культура. Модуль "компьютерный спорт"
будет выдан после завершения курса, обязательных тестов и принятой практики
Киберспорт
Прогресс: 0%
Статус: недоступен
Номер появится после выдачи
Почему пока недоступен

KK LMS
Цифровая платформа образования и спорта

СЕРТИФИКАТ
Промптинг искусственного интеллекта: обзорный курс
будет выдан после завершения курса, обязательных тестов и принятой практики
Искусственный интеллект
Прогресс: 11%
Статус: недоступен
Номер появится после выдачи
Почему пока недоступен
Не завершены уроки: 1/9.
Не сданы обязательные тесты: Тест: Итеративное улучшение промпта.
Тест: Работа с данными, таблицами и JSON. Тест: Few-shot: примеры

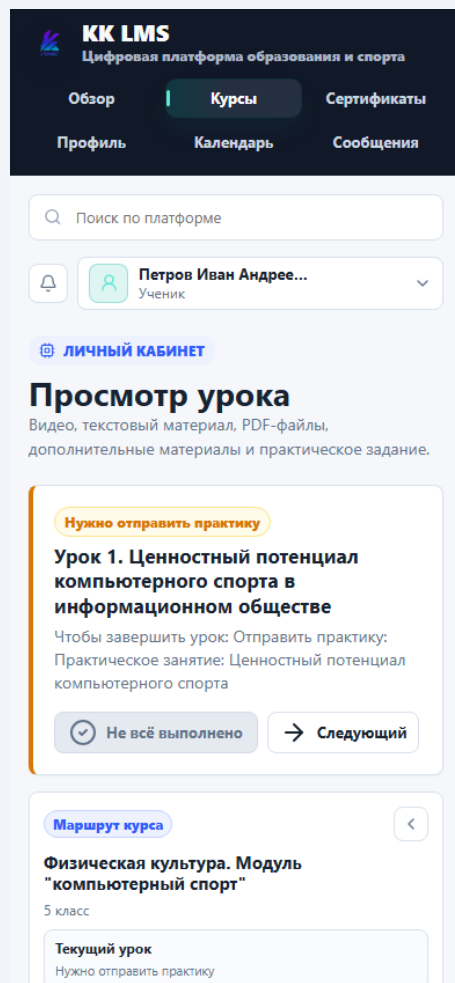
Показать сертификат с ФИО, курсом, номером, датой и QR-кодом проверки.

14. Мобильное использование

Платформа адаптируется под мобильный экран. На телефоне основной сценарий должен быть максимально простым: открыть курс, продолжить урок, пройти тест или отправить практику.

- Меню может сворачиваться.
- Кнопка «Продолжить» должна быть заметной, но не перекрывать материал.
- Программа курса должна быть компактной.
- Тесты и практики должны помещаться без горизонтальной прокрутки.

Скрин 18. Мобильная версия урока



Показать урок на экране телефона: материал, тест/практика и следующая кнопка.

15. Частые вопросы

Вопрос	Ответ
--------	-------

Не могу войти	Проверьте email и пароль, затем обратитесь к администратору.
Не вижу курс	Возможно, курс еще не назначен или срок доступа не начался.
Тест не засчитан	Проверьте проходной балл и оставшиеся попытки.
Не вижу правильные ответы	Преподаватель мог отключить показ правильных ответов.
Практика долго проверяется	Напишите преподавателю или куратору через сообщения.
Сертификат недоступен	Откройте раздел сертификатов и посмотрите, что осталось выполнить.