



MakeProftest

Расширенный персональный отчёт
по профориентации

11 октября 2026 г.

Краткое резюме

Ты — старшеклассник с редким сочетанием аналитического мышления, предпринимательской жилки и творческого начала. Твоя сила — в способности видеть задачу целиком, от идеи до работающего продукта, и доводить до результата то, во что веришь. Главный вызов ближайшего периода — навигация между собственными смыслами, семейными ожиданиями и финансовыми рамками при выборе образовательного маршрута, а также разрешение внутреннего противоречия между притяжением к технологиям и непонятым отторжением ролей, которые казались бы логичным продолжением твоих интересов.

1. Смысловой фильтр — твой главный механизм

Ты продуктивен только там, где видишь смысл — это не каприз, а архитектура твоей мотивации. Когда ты организовал хакатон на 40 человек с привлечением спонсоров, ты смог потому, что проект «зацепил». Когда ведёшь ютуб-канал и монтируешь видео — потому что видишь результат. Но там, где смысла нет, фокус рассыпается, а дедлайны превращаются в мобилизацию со сниженным качеством. Твой смысловой фильтр работает как компас: он не мешает тебе браться за новое, но определяет, что будет доведено до конца. Практический вывод — не борись с этим механизмом, а используй его: прежде чем начать, проверяй, видишь ли ты в задаче смысл. Если нет — ищи, как его туда встроить, или отказывайся.

2. Масштаб мышления — твой скрытый козырь

Организация хакатона — это не просто школьный проект, это проявление проектного мышления уровня взрослого. Ты декомпозировал задачу, нашёл спонсоров, собрал команду, привлёк участников — то есть умеешь убеждать, координировать и доводить сложные системы до результата. При этом в спорте ты комфортно чувствуешь себя как часть команды. Эта гибкость — от организатора до исполнителя — редка для твоего возраста. Ты не стремишься к лидерству ради статуса, но берёшь на себя координацию, когда видишь, что проект этого требует. Это зрелая позиция, которая будет твоим преимуществом в любой командной работе.

3. Творческий вектор — подавленный, но живой

Если бы не было ограничений, ты выбрал бы геймдизайн или анимацию — и это не случайная фантазия, а указатель на то, что творчество для тебя не хобби, а нереализованная часть идентичности. Ты рисуешь, монтируешь видео, ведёшь блог с дизайном, хочешь освоить 3D-моделирование — всё это точки одного поля. При этом ты называешь разработчика, продакта и UX-дизайнера в блоке «кем не хочу быть», хотя именно эти роли ближе всего к созданию цифровых продуктов. Возможно, ты отторгаешь не сами роли, а их стереотипный образ — офисную рутину, код ради кода,

отсутствие влияния. Разберись с этим: твоё будущее может лежать на стыке технологий и творчества, но для этого нужно перестать бояться, что творчество — несерьёзно.

4. Медицина vs технологии — ложная дихотомия

Ты видишь себя через 5 лет как junior-разработчика, а через 15 — как руководителя направления или создателя продукта. Но параллельно живёт образ нейрохирурга, спасающего жизни. Эти траектории кажутся противоположными, но объединяет их общая логика: системное влияние через глубокое погружение. Мама хочет видеть тебя врачом, папа — инженером, ты тянешься к IT. Но есть и четвёртый путь — медицинские технологии, HealthTech, робототехника для медицины. Твой дядя уже создаёт роботов для медицины — это живой пример того, как инженерия и помощь людям не противоречат друг другу. Не выбирай между смыслом и технологиями — ищи, где они пересекаются.

5. Ресурсы есть — нужно их активировать

У тебя есть наставники: учитель информатики, программист из Яндекса, двоюродный брат-программист. Ты посещал дни открытых дверей МФТИ и ВШЭ, общался с практиками. Это больше, чем у большинства сверстников. Но ресурсы работают только тогда, когда ты их используешь осознанно. Сейчас ты собираешь информацию, но не принимаешь решение — неделя раздумий для крупных выборов говорит о том, что ты ищешь подтверждение, а не помощь. Попробуй сместить фокус: вместо «что выбрать» спроси у наставников «какой путь привёл вас сюда и какие ошибки вы бы не повторили». Это даст тебе не информацию, а перспективу — а именно её тебе сейчас не хватает.

Уникальность твоего профиля

Твой профиль уникален сочетанием проектной зрелости и смысловой чувствительности. Большинство сверстников с аналитическим складом уходят в чистую логику и код, но ты организуешь хакатоны, помогаешь в приюте для животных и мечтаешь о геймдизайне. Ты не просто «технарь» — ты создатель, которому важен социальный след. При этом твой смысловой фильтр не позволяет тебе имитировать вовлечённость, что делает тебя ненадёжным в рутине, но незаменимым в проектах, которые горят. Это редкий тип — проектный идеалист с руками, которые умеют делать.

Автопортрет

Базовые данные

Школьник, 11 класс. Город не указан, но готов к переезду ради учёбы или работы. Финансовые ограничения семьи влияют на выбор вуза и направления. Проблем со здоровьем нет, но не хочет работу с долгими командировками.

Учёба и образование

2 место на городской олимпиаде по математике. Освоил Python через онлайн-курсы, работает с Arduino, собрал робота для олимпиады за неделю. Английский поднял с A2 до B2 за лето через сериалы и разговорные клубы. Основная цель — высшее образование, колледж — как запасной вариант для более быстрого выхода в работу.

Свободное время и интересы

Играет на гитаре, занимается робототехникой, читает научную фантастику, монтирует видео для ютуба. Вёл ютуб-канал с 500 подписчиками, самостоятельно делал дизайн. Летом помогал в приюте для животных. Рисование и программирование погружают в состояние потока на 4-5 часов.

Ценности (в порядке приоритета)

1. Свобода — заниматься тем, что выбираешь сам
2. Творчество — видеть результат своей работы
3. Развитие — постоянное обучение новому
4. Семья — важна, но ожидания родителей создают напряжение
5. Польза — хочешь, чтобы твой продукт менял жизнь людей к лучшему

Окружение и влияния

Ключевые ориентиры: книга «Атлант расправил плечи» (предпринимательство), канал Kurzgesagt (наука), дядя-инженер, создающий роботов для медицины. Наставники: учитель информатики, программист из Яндекса, двоюродный брат-программист. Родители поддерживают, но мама видит врачом, папа — инженером. С друзьями открытый и шутливый, с учителями — сдержанный, с незнакомыми — сначала замкнутый, потом раскрывается.

Образ будущего (через 10 лет)

Собственная квартира, работа в офисе IT-компании над интересным проектом в команде, обед с коллегами, вечером теннис. Через 15 лет — руководитель направления или создатель собственного продукта. Успех измеряется не деньгами, а реальным влиянием и пользой: хочешь, чтобы тебя запомнили как человека, создавшего продукт,

который изменил жизнь людей к лучшему.

Страхи и барьеры

- Финансовые ограничения при выборе вуза и направления
- Давление ожиданий родителей (мама — врач, папа — инженер)
- Внутреннее противоречие: притяжение к технологиям при отторжении ролей разработчика/продакта/UX-дизайнера
- Неразрешённый выбор между медицинской и технологической траекторией
- Проблема с качеством работы под дедлайном
- Множественность стартов без завершения — риск распыления

Выводы из блока «Автопортрет»

- Ярко выраженный профиль создателя цифровых продуктов с социальным Impact
- Смысловой фильтр — центральный механизм: продуктивность зависит от наличия смысла
- Проектное мышление масштаба взрослого — организация хакатона на 40 человек
- Скрытый творческий вектор (геймдизайн, анимация), подавленный практическими соображениями
- Ключевое противоречие: отторжение ролей, которые логически вытекают из интересов
- Медицина и технологии — не противоположные пути, а возможная гибридная карьера (HealthTech)
- Мощные социальные ресурсы (наставники в IT), которые нужно активировать осознанно

Профиль личности

Диаграмма способностей



Расшифровка:

Аналитическое мышление (9/10)

Системно декомпозирует задачи, ищет закономерности и пробует разные подходы. Организация хакатона на 40 человек со спонсорами требует аналитического проектирования: от структуры событий до убеждения стейкхолдеров. Неопределённость не блокирует, а активизирует когнитивный контроль — эмоция служит триггером к анализу.

Креативность (7/10)

Ведёт блог с самостоятельным дизайном в Photoshop, рисование вводит в состояние потока. Интерес к геймдеву соединяет техническое и визуальное мышление. Непредсказуемые задачи бодрят — креативность проявляется как адаптивность к новым условиям.

Коммуникабельность (6/10)

Стиль общения гибко адаптируется: открыт с друзьями, сдержан с учителями, замкнут с незнакомыми. Контролируемая уязвимость — не страх, а оценка безопасности контакта. Организация хакатона требовала коммуникации со спонсорами и участниками, что удалось.

Лидерство (7/10)

Ситуативное лидерство: организовал хакатон на 40 человек с привлечением спонсоров и формированием команды. В спорте комфортно как часть команды. Масштаб проектного мышления — видит задачу целиком, декомпозирует и доводит до результата, когда проект «зацепил».

Техническое мышление (9/10)

Python освоен через онлайн-курсы, Arduino — за неделю с нуля для олимпиады, собрал робота. Photoshop для блога, работа с датчиками и моторами. Техническая самостоятельность: сам осваивает инструменты и доводит проекты до результата.

Эмпатия (6/10)

Социальная чуткость проявляется в адаптации стиля общения под контекст. В конфликтах стремится к компромиссу, но при несправедливости отстаивает позицию — граница определяется внутренним чувством справедливости, а не эгоизмом.

Организованность (6/10)

Множественность стартов: легко берётся за проекты, но доводит только прошедшие смысловой фильтр. С внешней ответственностью справляется лучше — хакатон организован в срок. Личные дедлайны мобилизуют, но снижают качество.

Стрессоустойчивость (7/10)

Неопределённость вызывает начальную тревогу, но быстро перерастает в вызов и мобилизацию. При неудачах берёт паузу и пробует снова. Критика воспринимается эмоционально, но затем включается аналитика — зрелый coping-паттерн.

Навыки, освоенные самостоятельно

- Python — освоил через онлайн-курсы вне школы, применяет в проектах
- Photoshop — самостоятельно изучил для дизайна блога
- Arduino — за неделю разобрался с нуля, собрал робота для олимпиады
- Английский язык — с A2 до B2 за лето через сериалы и разговорные клубы
- Дизайн и визуальный контент — создаёт оформление блога самостоятельно

Зоны роста (что развивать)

- Завершение проектов — множественность стартов при избирательной доводке
- Работа под личными дедлайнами — мобилизация есть, качество страдает
- Мотивация в бессмысленных задачах — зависимость от смыслового фильтра
- Публичные выступления — волнение перед выступлениями при незнакомой теме
- Командная разработка — мало опыта совместных проектов и code review

Поведенческий профиль

Тип: Смысловой Проектировщик

Этот тип сочетает глубокий аналитический склад ума с жёстким смысловым фильтром: продуктивность и завершённость полностью зависят от наличия интереса и видения смысла. В поведении проявляется парадокс — способность к масштабному проектному мышлению (хакатон на 40 человек со спонсорами) сосуществует с множественностью незавершённых стартов. Мотивация имеет двойственную структуру: ядро внутреннего удовлетворения от качества окружено кольцом потребности во внешнем признании. Когда обе составляющие отсутствуют, мотивация обнуляется. Аналитический coping-паттерн превращает эмоциональные реакции в когнитивный контроль, что особенно ценно в неопределённости. Контролируемая уязвимость в общении означает раскрытие после оценки безопасности. Оптимальная среда — проекты с социальным или продуктовым Impact, автономией подхода и внешней ответственностью перед командой.

Стиль принятия решений

- Скорость решений зависит от ясности критериев: при чётких критериях решает быстро даже в масштабных проектах
- Важные решения обдумывает до недели, собирает информацию, консультируется с близкими
- Способен на трудный выбор с осознанными жертвами: олимпиада вместо поездки с друзьями
- Ценность достижений перевешивает социальный комфорт, но решение даётся болезненно
- Мелкие решения принимает быстро, не застревая на деталях

Реакция на стресс и неопределённость

На неопределённость реагирует начальной тревогой, которая быстро трансформируется в вызов и мобилизацию — ищет опору, анализирует, действует. Критика вызывает неприятные эмоции, но не парализует: включается когнитивный контроль, и при справедливости критики предпринимаются действия по исправлению. Мобилизуют задачи с внешней ответственностью перед другими людьми. Парализуют бессмысленные задачи без видимого результата и личные дедлайны без подотчётности. Стратегия совладания — пауза и повторная попытка, что отражает настойчивость и зрелую эмоциональную регуляцию.

Совместимость с профессиональными средами



Продуктовая IT-компания — 85%



Стартап — 80%



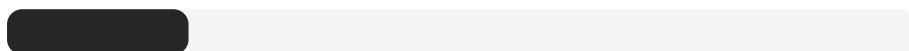
Научная среда — 65%



Крупная корпорация — 55%



Фриланс — 50%



Госструктуры — 20%

SWOT-анализ

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

- Аналитический склад ума, системное мышление
- Быстрая обучаемость через практику и погружение
- Проектное мышление, организаторские способности
- Технические навыки: Python, Arduino, видеомонтаж
- Умение объяснять сложное простым языком
- Состояние потока при программировании и визуальных задачах

СЛАБЫЕ СТОРОНЫ

- Смысловой фильтр блокирует неинтересные задачи
- Качество страдает при работе под дедлайном
- Множественность стартов без завершения
- Трудности с рутинной без автоматизации
- Противоречие: называет IT-роли в «не хочу быть»

ВОЗМОЖНОСТИ

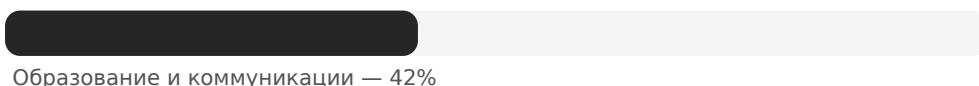
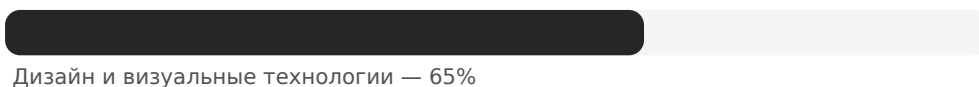
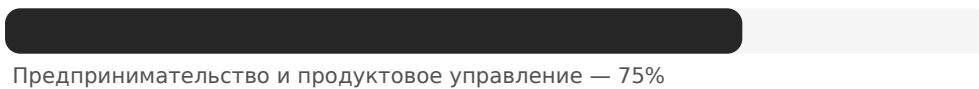
- Наставники в IT: программист Яндекса, двоюродный брат
- Готовность к переезду расширяет выбор вузов
- Опыт организации хакатона — навык привлечения ресурсов
- Творческий вектор (геймдизайн) как точка роста
- Социальная направленность — продукты для людей

РИСКИ

- Финансовые ограничения семьи при выборе вуза
- Давление ожиданий родителей (мама — врач, папа — инженер)
- Риск распыления между проектами
- Неразрешённый выбор между медициной и IT
- Подавленный творческий вектор может привести к выгоранию

Карта интересов

Оценка твоей вовлечённости по основным профессиональным областям:



Анализ профиля интересов

Профиль интересов центрирован вокруг технологий с предпринимательским вектором. Ядро — создание цифровых продуктов, объединяющее программирование, инженерию и стремление к системному влиянию. Творческий компонент (видеомонтаж, геймдизайн) значим, но подавлен практическими соображениями. Медицинский интерес обусловлен семейным контекстом и ценностью пользы, но не является самостоятельным драйвером. Ключевое пересечение — технологические продукты с социальным Impact.

Амбиции и вектор

Масштаб амбиций

Амбиции высокого масштаба с вектором на системное влияние через технологии. Школьник стремится к созданию продукта, меняющего жизнь людей. Траектория: junior-разработчик → руководитель направления → создатель собственного продукта. Готов к обучению 5-8 лет, но с потребностью в практике. Противоречие между медициной и IT пока неразрешено, но технологический путь лучше обоснован данными.

Что точно НЕ подходит (антипрофессии)

- Бухгалтер — монотонная рутина без результата и творчества
- Менеджер по продажам — давление извне, отсутствие автономии
- Госслужащий — иерархия, регламент, ограничение свободы
- Оператор конвейера — повторяющиеся действия без развития
- Консультант без продукта — абстрактная работа без осязаемого результата

Приоритеты в работе (ранжированные)

1. Смысл и польза от работы людям
2. Свобода и автономия в выборе задач
3. Видимый результат своего труда
4. Постоянное развитие и обучение
5. Комфортный доход для жизни
6. Команда единомышленников

Желаемый формат работы

Гибридный формат с приоритетом глубокой работы в тишине для сложных задач и командного взаимодействия для обсуждений. Оптимальная команда — 3-4 человека. Старт в крупной IT-компании для опыта, затем переход к работе на себя. Без длительных командировок. Гибкий график важнее фиксированного рабочего дня.

Матрица профессий

Профессии оценены по 6 критериям (1-10). Итоговый балл = сумма по всем критериям.

Профессия	Интерес	Способн.	Ценности	Реалист.	Доход	Рынок	ИТОГО
Разработчик-предприниматель (создатель технологических продуктов)	10	8	10	6	9	9	52
Fullstack-разработчик	8	8	8	8	9	9	50
Инженер-робототехник	9	8	9	6	8	8	48
Data Scientist	8	8	7	7	9	9	48
Основатель технологического стартапа	10	7	10	4	9	8	48
Backend-разработчик	7	8	7	8	9	9	48
Продакт-менеджер	7	7	8	7	9	9	47
Инженер медицинских роботов	9	7	9	5	8	8	46
System Architect	8	7	8	6	9	8	46
Исследователь ИИ	9	7	8	5	8	9	46
Мобильный разработчик	7	7	7	8	8	9	46
DevOps-инженер	6	7	6	8	9	9	45
AR/VR разработчик	9	7	8	5	7	7	43
Биоинформатик	8	7	8	5	7	7	42
Геймдизайнер	9	6	9	4	6	7	41

Критерии: Интерес — насколько направление интересно. Способности — насколько навыки соответствуют. Ценности — совпадение с жизненными приоритетами. Реалистичность — доступность пути входа. Доход — потенциал заработка. Рынок — востребованность направления.

Разбор профессий

1. Разработчик-предприниматель (создатель технологических продуктов) — совместимость 87%

Разработчик-предприниматель создаёт технологические продукты от идеи до запуска, совмещая программирование с бизнес-мышлением — и эта роль идеально совпадает с твоим профилем: ты уже делал приложение-планировщик, организовал хакатон на 40 человек и видишь смысл в работе, которая приносит пользу людям. Твои ценности свободы, творчества и видимого результата полностью совпадают с этой профессией, а аналитический склад ума и быстрая обучаемость позволяют осваивать новые инструменты за дни. Для входа нужно развить бизнес-навыки — построение бизнес-моделей, работа с инвестициями и маркетинг, — поскольку ты умеешь привлекать спонсоров, но системного предпринимательского опыта пока нет. Реалистичный путь — начать с junior-разработчика в компании, параллельно создавая пет-проекты и набирая команду для собственного продукта. В перспективе эта роль даёт именно то, к чему ты стремишься: свободу выбора, возможность создавать продукты, меняющие жизнь людей, и системное влияние через технологии.

2. Fullstack-разработчик — совместимость 83%

Fullstack-разработчик создаёт веб-приложения, работая и с серверной частью, и с интерфейсом, — это хорошо совпадает с твоим опытом программирования на Python, созданием приложений и навыками визуального дизайна из ютуб-канала. Твоя способность входить в состояние потока при работе с кодом, аналитический склад ума и умение быстро осваивать новые инструменты — именно то, что нужно для этой роли. Для входа нужно углубить знания в JavaScript-фреймворках и базах данных, а также наработать портфолио из завершённых проектов, причём твой смысловой фильтр поможет доводить до конца то, что действительно важно. Путь входа достаточно понятен: курсы или вуз по IT, стажировки, первая junior-позиция — и рынок с высоким спросом обеспечит стабильный рост. В перспективе эта роль даёт финансовую стабильность, возможность работать в команде над интересными проектами и гибкий график, а также становится фундаментом для перехода к предпринимательству, если ты захочешь создавать собственные продукты.

3. Инженер-робототехник — совместимость 80%

Инженер-робототехник проектирует и создаёт роботизированные системы, и эта профессия напрямую связана с твоим увлечением робототехникой и опытом сборки робота на Arduino для олимпиады. Твой дядя, создающий роботов для медицины, — живой пример того, как эта профессия совпадает с твоей ценностью помощи людям через технологии, а аналитический склад ума и системный подход к решению задач

здесь критически важны. Для входа нужно углубить знания в электронике, механике и программировании встраиваемых систем — ты уже показал способность быстро разбираться с датчиками и моторами за неделю, но предстоит освоить более сложные инженерные дисциплины. Реалистичный путь — профильный вуз по робототехнике или мехатронике, участие в студенческих проектах и хакатонах, затем позиция junior-инженера в компании. В перспективе эта роль даёт возможность работать на стыке технологий и реального мира, создавать устройства, которые спасают жизни, и видеть осязаемый результат своей работы — то, что для тебя особенно важно.

4. Data Scientist — совместимость 80%

Data Scientist анализирует большие данные, строит модели машинного обучения и находит закономерности, которые помогают принимать решения, — это хорошо совпадает с твоим аналитическим складом ума, признанием на олимпиаде по математике и интересом к науке через Kurzgesagt. Твоя способность к системному мышлению, быстрое обучение через практику и умение входить в состояние потока при работе с кодом — сильные качества для этой роли. Однако стоит учитывать, что Data Science может включать рутинную работу с данными, которая даётся тебе тяжело, и видимый результат не всегда очевиден — это может не пройти твой смысловой фильтр. Для входа нужно углубить знания в статистике, линейной алгебре и фреймворках машинного обучения, а также наработать опыт через Kaggle и пет-проекты. В перспективе эта роль даёт высокий доход и работу на стыке технологий и науки, но если тебе важен видимый продукт и прямая польза людям, стоит рассмотреть Data Science в HealthTech или социальных проектах — там твой смысловой фильтр сработает лучше.

5. Основатель технологического стартапа — совместимость 80%

Основатель стартапа создаёт компанию с нуля, формулирует идею, привлекает инвестиции, строит команду и ведёт продукт к рынку — это максимально совпадает с твоим стремлением к системному влиянию через технологии и ценностью свободы выбора. Твой опыт организации хакатона, создания приложения-планировщика и ведения ютуб-канала показывает, что у тебя есть предпринимательский потенциал и способность убеждать людей, включая спонсоров. Однако реалистичность этой роли низкая: большинство стартапов не выживают, а тебе предстоит развить навыки управления финансами, построения бизнес-моделей и работы в условиях высокой неопределённости — твоё начальное беспокойство перед неопределённостью может стать серьёзным вызовом. Реалистичный путь — сначала набрать опыт и связи, работая в технологической компании, параллельно тестируя гипотезы и собирая команду для будущего стартапа. В перспективе эта роль даёт максимальную свободу и возможность создать продукт, который изменит жизнь людей, но требует готовности к высоким рискам и длительному периоду без стабильного дохода.

6. Продакт-менеджер — совместимость 78%

Продакт-менеджер определяет, каким будет продукт, собирает требования, приоритизирует задачи и координирует работу команды — это частично совпадает с твоим опытом организации хакатона и умением объяснять сложные вещи простым языком. Твоё ситуативное лидерство, способность видеть задачу целиком и декомпозировать её — именно те качества, которые нужны продакту, а ценность видимого результата и пользы людям хорошо совпадает с сутью этой роли. Однако ты сам называл продакт-менеджера среди профессий, которыми не хочешь быть — возможно, тебя отталкивает бюрократия или недостаток технической работы, и это стоит честно проверить на практике. Для входа нужно развить навыки работы с метриками, пользовательскими исследованиями и управления бэклогом, а также получить опыт работы с командами разработки. Реалистичный путь — начать с позиции аналитика или junior-продакта в IT-компании, где можно совмещать техническую работу с продуктовыми задачами, а в перспективе эта роль даёт возможность влиять на продукт и видеть результат в жизни тысяч пользователей.

ТОП-1: Информатика и вычислительная техника

Почему подходит:

Ты тянешься к технологиям, у тебя есть наставники в IT и понимание индустрии из первых рук. Это направление даёт фундамент для создания продуктов, влияющих на жизнь людей — а именно это ты называешь главным критерием успеха. Код и алгоритмы — инструмент системного влияния, а не просто «писать код».

Что нужно для входа:

- ЕГЭ: математика (профиль), информатика, русский язык
- Подготовка к олимпиадам по информатике (есть поддержка учителя)
- Портфолио проектов или контестов
- Базовое знание одного языка программирования

Вузы и колледжи по России:

Всего 287 организаций, среди них:

1. ОРЕНБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ В.А. БОНДАРЕНКО — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
2. ФГАОУ ВО СПбПУ — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
3. ФГБОУ ВО "УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ" — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
4. ФГБОУ ВО «ВГУ» — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
5. ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г.В. Плеханова» — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
6. ФГБОУ ВО "АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. И.И. ПОЛЗУНОВА" — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
7. ФГБОУ ВО "ВЛАДИМИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АЛЕКСАНДРА ГРИГОРЬЕВИЧА И НИКОЛАЯ ГРИГОРЬЕВИЧА СТОЛЕТОВЫХ" — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
8. ФГБОУ ВО "РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.Ф. УТКИНА" — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
9. ВОЛГУ — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника
10. ГУАП — 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Курсы:

- Яндекс Практикум: Python-разработчик
- Stepik: Основы программирования

- Coursera: Computer Science

Первые шаги:

1. Начать решать задачи на Codeforces или LeetCode
2. Создать первый мини-проект (бот, сайт, приложение)
3. Обсудить с братом-программистом стек технологий для старта
4. Уточнить у учителя информатики план подготовки к олимпиадам

Риски и митигация:

- Застрясть на junior-позиции → выбирать компании с инженерной культурой и менторством
- Выгорание от рутины → чередовать проекты разного масштаба
- Отрыв от реальных задач → участвовать в хакатонах и опенсорс

ТОП-2: Биоинженерия и биоинформатика

Почему подходит:

Это точка пересечения маминной мечты о медицине и твоего интереса к технологиям. Биоинформатика — программирование геномов, анализ медицинских данных, алгоритмы диагностики. Ты получишь и глубокую науку, и IT-инструментарий, и реальное влияние на здоровье людей через технологии.

Что нужно для входа:

- ЕГЭ: математика (профиль), биология, русский язык
- Усиленная подготовка по биологии
- Базовое понимание программирования
- Интерес к естественным наукам

Вузы и колледжи по России:

Всего 185 организаций, среди них:

1. ФГБОУ ВО "РОССИЙСКИЙ БИОТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ (РОСБИОТЕХ)" — 06.05.01 Биоинженерия и биоинформатика
2. ФГБОУ ВО "ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНЖЕНЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ" — 06.05.01 Биоинженерия и биоинформатика
3. ОРЕНБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ В.А. БОНДАРЕНКО — 06.05.01 Биоинженерия и биоинформатика
4. ОГУ ИМЕНИ И.С. ТУРГЕНЕВА — 06.03.01 Биология
5. ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет» — 06.05.01 Биоинженерия и биоинформатика
6. ФГБОУ ВО "КЕМЕРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ" КЕМГУ КЕМЕРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ — 06.03.01 Биология
7. ФГБОУ ВО "МГУТУ ИМ. К.Г. РАЗУМОВСКОГО (ПКУ)" — 06.03.01 Биология
8. ФГАОУ ВО "СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ" — 06.03.01 Биология
9. ФГБОУ ВО "КУБГТУ" — 19.03.01 Биотехнология
10. ФГБОУ ВО Вавиловский университет — 06.05.01 Биоинженерия и биоинформатика

Курсы:

- Stepik: Биоинформатика для начинающих
- Coursera: Bioinformatics Specialization (UCSD)
- Stepik: Введение в молекулярную биологию

Первые шаги:

1. Пройти вводный курс по биоинформатике на Stepik
2. Поговорить с программистом из Яндекса о HealthTech-проектах
3. Уточнить у мамы, что именно в медицине её привлекает
4. Посмотреть дни открытых дверей программ по биоинформатике

Риски и митигация:

- Узкая специализация → параллельно изучать чистое программирование
- Мало программ в России → рассмотреть смежные направления как запасной путь
- Высокая академическая нагрузка → выстроить баланс с первого семестра

ТОП-3: Прикладная информатика

Почему подходит:

IT с прикладным уклоном — ты решаешь конкретные задачи в выбранной области: медицина, образование, бизнес. Направление ближе к продакт-мышлению и созданию продуктов, чем чистая разработка. Если хочешь влиять на жизнь людей через технологии, но не быть только «кодером» — это твой путь.

Что нужно для входа:

- ЕГЭ: математика (профиль), информатика, русский язык
- Понимание логики бизнес-процессов
- Навыки работы с данными
- Проектное мышление

Вузы и колледжи по России:

Всего 459 организаций, среди них:

1. ФГАОУ ВО СПбПУ — 09.03.03 Прикладная информатика
2. ФГБОУ ВО "УФИМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ НАУКИ И ТЕХНОЛОГИЙ" — 09.03.03 Прикладная информатика
3. ФГБОУ ВО «ВГУ» — 09.03.03 Прикладная информатика
4. ФГБОУ ВО «РЭУ им. Г.В. Плеханова» — 09.03.03 Прикладная информатика
5. ФГБОУ ВО "АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. И.И. ПОЛЗУНОВА" — 09.03.03 Прикладная информатика
6. ФГБОУ ВО "ВЛАДИМИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ АЛЕКСАНДРА ГРИГОРЬЕВИЧА И НИКОЛАЯ ГРИГОРЬЕВИЧА СТОЛЕТОВЫХ" — 09.03.03 Прикладная информатика
7. ФГБОУ ВО "РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.Ф. УТКИНА" — 09.03.03 Прикладная информатика
8. ВОЛГУ — 09.03.03 Прикладная информатика
9. ГУАП — 09.03.03 Прикладная информатика
10. РТУ МИРЭА — 09.03.03 Прикладная информатика

Курсы:

- Яндекс Практикум: Аналитик данных
- Stepik: Прикладная информатика
- Coursera: Data Science

Первые шаги:

1. Попробовать роль аналитика на мини-проекте
2. Изучить основы продуктового подхода (книги «Спринт», «Lean Startup»)
3. Пообщаться с продакт-менеджерами о их работе
4. Создать прототип приложения, решающего реальную проблему

Риски и митигация:

- Поверхностные знания → углубляться в одно направление параллельно
- Риск стать «универсальным солдатом» без экспертизы → выбрать нишу к третьему курсу
- Меньше престижа, чем у чистой CS → компенсировать проектами и портфолио

ТОП-4: Дизайн и цифровая среда

Почему подходит:

Твой скрытый творческий вектор — геймдизайн и анимация — здесь обретает форму. Дизайн архитектурной среды или цифровой дизайн — творчество, решающее задачи людей. Это компромисс между мечтой о творческом вузе и ожиданиями семьи: дизайн — и искусство, и инженерия.

Что нужно для входа:

- ЕГЭ: русский язык, творческий экзамен (рисунок, композиция)
- Портфолио работ (скетчи, макеты, проекты)
- Развитое визуальное мышление
- Знание графических программ (Figma, Blender)

Вузы и колледжи по России:

Всего 445 организаций, среди них:

1. УНИВЕРСИТЕТ "СИНЕРГИЯ" — 54.03.01 Дизайн
2. ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ — 54.03.01 Дизайн
3. ОГУ ИМЕНИ И.С. ТУРГЕНЕВА — 54.03.01 Дизайн
4. ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ — 54.03.01 Дизайн
5. ФГБОУ ВО "ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ" — 54.03.01 Дизайн
6. ФГБОУ ВО "САМАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ" — 54.03.01 Дизайн
7. СГТУ ИМЕНИ ГАГАРИНА Ю.А. — 54.03.01 Дизайн
8. СПБГУПТД — 54.03.01 Дизайн
9. КБГУ — 54.03.01 Дизайн
10. ФГАОУ ВО "СЕВАСТОПОЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ" — 54.03.01 Дизайн

Курсы:

- Stepik: Основы UX/UI дизайна
- Coursera: Game Design (CalArts)
- Skillbox: Геймдизайн

Первые шаги:

1. Собрать портфолио из 5-10 работ в Figma
2. Попробовать создать простую игру в Unity или Godot
3. Поучаствовать в геймджеме

4. Обсудить с родителями дизайн как инженерно-творческую профессию

Риски и митигация:

- Нестабильный доход на старте → формировать подушку безопасности и брать заказы
- Сложно попасть на бюджет → готовиться к творческому экзамену заранее
- Риск остаться «макетчиком» → учить программирование и продуктовый подход

ТОП-5: Фундаментальная информатика и информационные технологии

Почему подходит:

Если хочешь создавать технологии, а не просто применять — это направление. Глубокая база в алгоритмах, теории вычислений и математике открывает путь к исследовательским лабораториям, ИИ, криптографии. Это инженерный путь, который папа оценит, и IT-глубина, которая тебе нужна.

Что нужно для входа:

- ЕГЭ: математика (профиль), информатика, русский язык
- Олимпиадная подготовка по математике и информатике
- Сильная база в алгебре и дискретной математике
- Умение доказывать и рассуждать формально

Вузы и колледжи по России:

Всего 166 организаций, среди них:

1. САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ — 02.03.02
Фундаментальная информатика и информационные технологии
2. ФГАОУ ВО "КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ" — 02.03.02
Фундаментальная информатика и информационные технологии
3. ФГАОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет» — 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии
4. ФГАОУ ВО "УРФУ ИМЕНИ ПЕРВОГО ПРЕЗИДЕНТА РОССИИ Б.Н. ЕЛЬЦИНА" — 02.03.02
Фундаментальная информатика и информационные технологии
5. МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М.В.ЛОМОНОСОВА — 02.03.02
Фундаментальная информатика и информационные технологии
6. НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ НИЖЕГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. Н.И. ЛОБАЧЕВСКОГО — 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии
7. САМАРСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ — 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии
8. САРАТОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ — 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии
9. ФГБОУ ВО "КУБГУ" — 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии
10. НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

— 02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии

Курсы:

- Stepik: Алгоритмы: теория и практика
- Coursera: Discrete Mathematics
- MIT OCW: Introduction to Algorithms

Первые шаги:

1. Начать с олимпиадных задач по информатике (регулярно)
2. Изучить дискретную математику и теорию графов
3. Попросить учителя информатики составить план подготовки к ВсОШ
4. Пообщаться с двоюродным братом о фундаментальных основах его работы

Риски и митигация:

- Отрыв от практики → параллельно делать проекты
- Сложность обучения → найти группу единомышленников для совместной подготовки
- Риск «переучиться» и не начать работать → брать стажировки с третьего курса

Зарубежные университеты

1. Чешский технический университет, Прага (Чехия)

Факультет информационных технологий предлагает программы по компьютерным наукам и кибербезопасности. Вуз известен сильной школой в области алгоритмов, искусственного интеллекта и робототехники, здесь работают исследовательские группы по машинному обучению и компьютерному зрению. Прага — крупный IT-хаб с офисами Avast, Kiwi.com и множества стартапов, что даёт доступ к стажировкам по месту учёбы. Программы доступны на чешском и английском; условия оплаты и требования к языку различаются — проверяй на сайте университета. Тебе это подходит: фундаментальная база сочетается с прикладными проектами, а город позволяет совмещать учёбу с работой в IT.

2. Университет Аалто, Эспоо (Финляндия)

Школа искусства, дизайна и архитектуры — один из ведущих мировых центров геймдизайна и интерактивных медиа, здесь сильны программы по цифровому дизайну и HCI. Исследовательские лаборатории работают над проектами на стыке технологий и творчества: VR/AR, генеративный дизайн, интерактивные инсталляции. Регион Хельсинки-Эспоо — финская технологическая «долина» с штаб-квартирами Nokia, Rovio, Supercell, что создаёт плотную экосистему для геймдева и стартапов. Обучение на английском доступно на большинстве программ; правила приёма и оплаты для граждан стран вне ЕС менялись — уточняй актуальные условия. Тебе это подходит: это редкое место, где геймдизайн — серьёзная академическая дисциплина, а не хобби.

3. Технический университет Мюнхена (Германия)

Факультет информатики и факультет биохимии предлагают программы по биоинформатике и вычислительной биологии — на стыке медицины и IT. Вуз входит в число лидеров Европы по исследованиям в области ИИ, робототехники и биотехнологий, здесь работают лаборатории прикладной информатики в медицине. Мюнхен — центр европейской технологической индустрии с штаб-квартирами BMW, Siemens, множеством медтех-стартапов. Программы на английском и немецком; часть программ бесплатна, часть платная, и правила для граждан стран вне ЕС менялись — проверь условия для своего случая. Тебе это подходит: это один из немногих вузов, где пересечение медицины и IT — не экзотика, а основное направление.

4. Университет Твенте, Энсхеде (Нидерланды)

Факультет электротехники, математики и компьютерных наук предлагает программы по компьютерным наукам с уклоном в прикладные технологии и дизайн взаимодействий. Вуз известен подходом «High Tech Human Touch» — технологии с человеческим лицом, здесь сильны исследования в области HCI, образовательных технологий и HealthTech. Регион Твенте — технологический кластер с плотной сетью стартапов и инновационных компаний. Обучение на английском; программа платная — актуальную стоимость смотри на сайте университета, есть стипендии, но условия для

граждан стран вне ЕС менялись. Тебе это подходит: акцент на влияние технологий на жизнь людей совпадает с твоим пониманием успеха.

5. Политехническая школа Лозанны (Швейцария)

Факультет компьютерных и коммуникационных наук и факультет наук о жизни предлагают программы на стыке вычислительных технологий и биологии. Вуз — один из лидеров Европы по исследованиям в области алгоритмов, машинного обучения и вычислительной биологии, здесь работают лаборатории, связанные с EPFL Innovation Park. Лозанна находится в регионе с высокой концентрацией биотех- и медтех-компаний, а также штаб-квартирами международных организаций. Обучение на французском и английском; программа платная — актуальную стоимость смотри на сайте вуза, стипендии существуют, но доступность для граждан разных стран нужно проверять. Тебе это подходит: это место, где можно всерьёз заниматься и фундаментальной информатикой, и биоинформатикой.

Требования, стоимость и сроки поступления за рубеж меняются каждый год и отличаются от программы к программе. Считай этот раздел отправной точкой для собственного поиска, а не готовым списком к исполнению — актуальные условия публикует сам университет.

Дорожная карта на 12 месяцев

Октябрь–Ноябрь 2026 — «Фундамент»

- Определить ЕГЭ-профиль с учётом IT- и мед-траекторий
- Начать курс по геймдизайну для проверки творческого вектора
- Провести 3 встречи с наставниками для уточнения карьерных треков
- Собрать портфолио из проектов на Python и Arduino

Декабрь–Январь 2027 — «Практика»

- Участвовать в зимнем хакатоне для проверки работы в команде
- Освоить базовое 3D-моделирование в Blender
- Исследовать программы вузов по HealthTech и медицинской информатике
- Провести 10 CustDev-интервью для приложения единомышленников

Февраль–Март 2027 — «Проект»

- Разработать MVP приложения для поиска единомышленников
- Выступить на олимпиаде по информатике или программированию
- Изучить основы UX-исследования на собственном проекте
- Провести день с дядей-инженером для погружения в медтех

Апрель–Май 2027 — «Углубление»

- Выбрать основную траекторию: IT, геймдизайн или HealthTech
- Подать заявки на летние стажировки в IT-компаниях
- Довести приложение до 100 активных пользователей
- Сдать пробные ЕГЭ и скорректировать подготовку

Июнь–Июль 2027 — «Масштаб»

- Пройти стажировку или интенсив по выбранному направлению
- Организовать летний хакатон для школьников
- Изучить гранты и стипендии для целевого вуза
- Создать проект на стыке технологий и социальной пользы

Август–Сентябрь 2027 — «Стратегия»

- Финализировать список вузов и подать документы
- Систематизировать портфолио для поступления
- Провести встречу с наставниками для валидации плана
- Составить план развития на первый год вуза

Рекомендации по развитию

Книги

- «Спринт» Джейк Кнапп
- «Геймдизайн» Джесси Шелл
- «Идеальный программист» Роберт Мартин
- «Lean Startup» Эрик Рис
- «Гибкое сознание» Кэрол Дуэк

Онлайн-курсы

- Яндекс.Практикум — Основы Python
- Stepik — Программирование на Python
- Coursera — Game Design: Art and Concepts
- Нетология — UX-исследования и CustDev
- Blender Basics (бесплатные tutoriales YouTube)

Сообщества и люди

- Клуб разработчиков при местном вузе
- Сообщество геймдевовщиков DTF
- Telegram-канал «Стартапы для чайников»
- Онлайн-сообщество Arduino/Robot
- HealthTech-сообщество MedTech Russia

Конкретные действия на эту неделю

1. Провести 1 CustDev-интервью с потенциальным пользователем приложения
2. Написать 1 функцию для приложения или завершить мини-проект на Python
3. Потратить 2 часа на Blender — создать простую 3D-модель
4. Написать наставнику с вопросом о профессии
5. Посмотреть 1 видео Kurzgesagt и записать 3 идеи для проектов

Методология

Как проводился анализ

Анализ построен на интеграции данных: структурированное анкетирование по 5 блокам (автопортрет, способности, поведенческий профиль, ресурсы, амбиции), поведенческое профилирование через анализ паттернов решений и реакций, верификация через реальные достижения (олимпиады, проекты, хакатон).

Ограничения

- Часть показателей основана на самооценке
- Анализ не заменяет клиническое психологическое тестирование
- Рынок труда через 5-10 лет изменится — пересматривать ежегодно