

# **ОБЩИЕ КОММЕНТАРИИ**

1. Проверить, чтобы в десктопной версии отступы между заголовком и текстом (A) + в самих текстах (B) в данных блоках были одинаковыми.

## Технология будущего

OK

 A  
**Flutter** — это платформенная технология, созданная инженерами компании Google, которая позволяет создавать мобильные, настольные и web-приложения, подходящие сразу для всех операционных систем: iOS, Android, Windows, Linux и MacOS.

 B  
В ее основе лежит язык программирования **Dart**, который на данный момент является самым быстрорастущим и перспективным языком программирования.

## Процесс обучения

Проверить



Программа наших занятий построена на адаптивном подходе, который учитывает возраст, психологические особенности детей и современный ритм их жизни.



Мы специально ушли от объемных часовых лекций, чтобы ученикам было комфортно и интересно изучать материал. А online-формат занятий позволяет им получать доступ к материалам и выполнять практические задания в любом месте и в любое время.

1. Проверить, чтобы в десктопной версии отступы между заголовком и текстом (A) + в самих текстах (B) в данных блоках были одинаковыми.

ТЕОРИЯ

OK

## Лекции в видеоформате

↑ A

Преподаватель объясняет теорию и демонстрирует её в формате лайв-кодинга на знакомых примерах, в том числе из любимых компьютерных игр.

↑ B

После каждой лекции ученику открывается доступ к практическому заданию для закрепления полученного материала.

### Кирилл Непомилуев

Разработчик кружка, преподаватель-практик

↑ A

IT-предприниматель. Более 8 лет занимается разработкой мобильных приложений под коммерческие проекты. 2 года создает приложения на Flutter. В 2019 году с личной командой Flutter-разработчиков занял 2 место на IT-конкурсе «Цифровой прорыв», который вошел в «Книгу рекордов Гиннесса» (как самый крупный хакатон в мире).

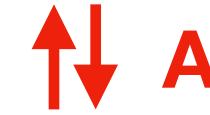
↑ B

Имеет большой опыт работы с детьми в возрасте от 9 до 16 лет и преподавания основ программирования и создания алгоритмов. В прошлом году провел первый в мире online-марафон по обучению Flutter.

Проверить

1. Проверить, чтобы в мобильной версии отступы между заголовком и текстом (A) + в самих текстах (B) в данных блоках были одинаковыми.

## Технология будущего



OK

**Flutter** — это платформенная технология, созданная инженерами компании Google, которая позволяет создавать мобильные, настольные и web-приложения, подходящие сразу для всех операционных систем: iOS, Android, Windows, Linux и MacOS.



В ее основе лежит язык программирования **Dart**, который на данный момент является самым быстрорастущим и перспективным языком программирования.

## Процесс обучения



Проверить

Программа наших занятий построена на адаптивном подходе, который учитывает возраст, психологические особенности детей и современный ритм их жизни.



Мы специально ушли от объемных часовых лекций, чтобы ученикам было комфортно и интересно изучать материал. А online-формат занятий позволяет им получать доступ к материалам и выполнять практические задания в любом месте и в любое время.

## Кирилл Непомилуев

Разработчик кружка,  
преподаватель-практик



Проверить

IT-предприниматель. Более 8 лет занимается разработкой мобильных приложений под коммерческие проекты. 2 года создает приложения на Flutter. В 2019 году с личной командой Flutter-разработчиков занял 2 место на IT-конкурсе «Цифровой прорыв», который вошел в «Книгу рекордов Гиннесса» (как самый крупный хакатон в мире).



Имеет большой опыт работы с детьми в возрасте от 9 до 16 лет и преподавания основ программирования и создания алгоритмов. В прошлом году провел первый в мире online-марафон по обучению Flutter.



ТЕОРИЯ

Проверить

## Лекции в видеоформате



Преподаватель объясняет теорию и демонстрирует её в формате лайв-кодинга на знакомых примерах, в том числе из любимых компьютерных игр.



После каждой лекции ученику открывается доступ к практическому заданию для закрепления полученного материала.

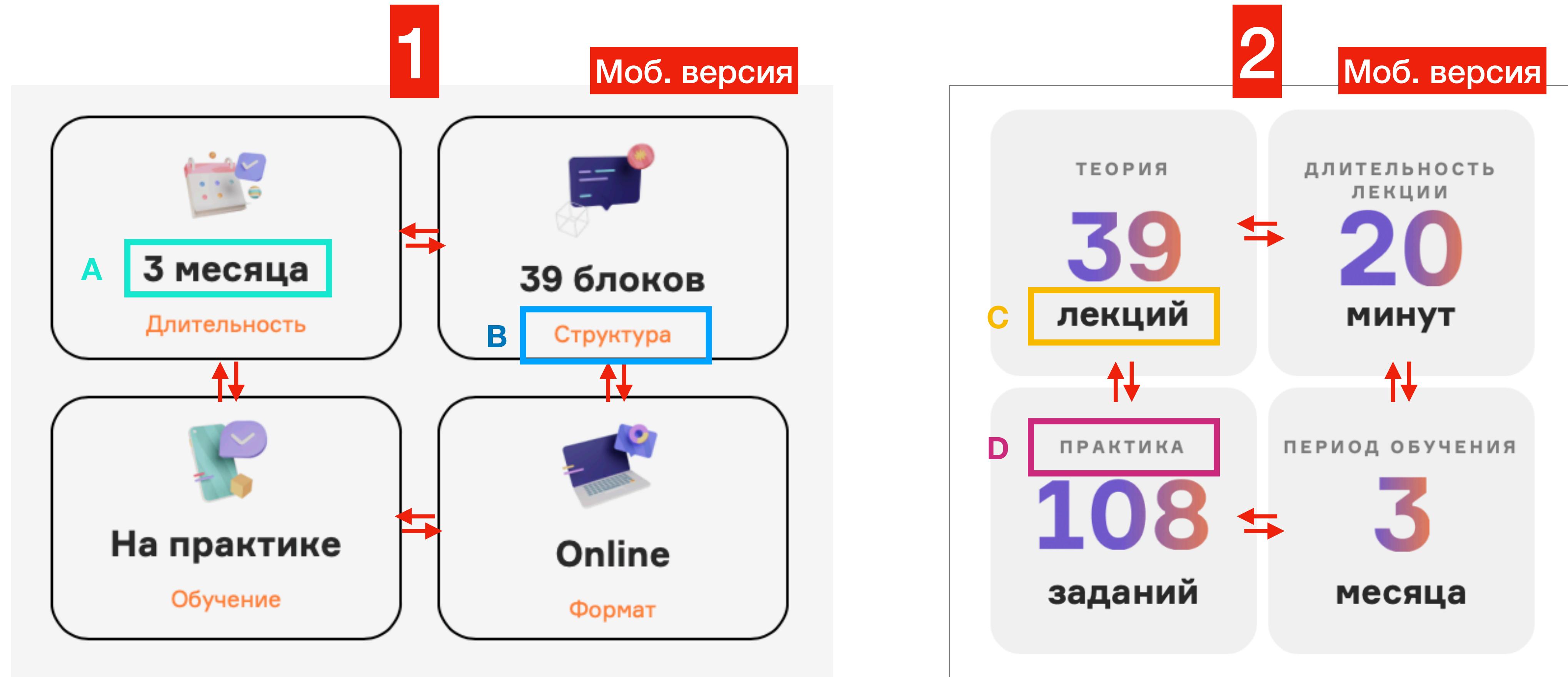
Проверить

## Часто задаваемые вопросы



Кому подойдет этот кружок?





- Шрифты в этих блоках должны визуально быть +/- одинакового размера.
  - шрифт A — увеличиваем на 1 - 2 px,
  - B — сильно увеличиваем, вообще не видно на мобильном,
  - C — уменьшаем до текущего размера D,
  - D — уменьшаем на 1 - 2 px.
- Можем ли мы сделать одинаковые отступы между блоками 1 и 2?

# **КОММЕНТАРИИ ПО БЛОКАМ**

**11-16 лет**

# Разработка мобильных приложений на Flutter

Под руководством опытного преподавателя ученики познакомятся с основами программирования на языке Dart в среде разработки Flutter и создадут собственное мобильное приложение или игру.

[Записаться в кружок](#)

1. Блик на кнопке должен быть только при наведении на нее мышкой. Не постоянно. В мобильной версии можно оставить так, как есть, или выключить

**3 месяца**

Длительность

**На практике**

Обучение

**4 блока**

Структура

**Online**

Формат

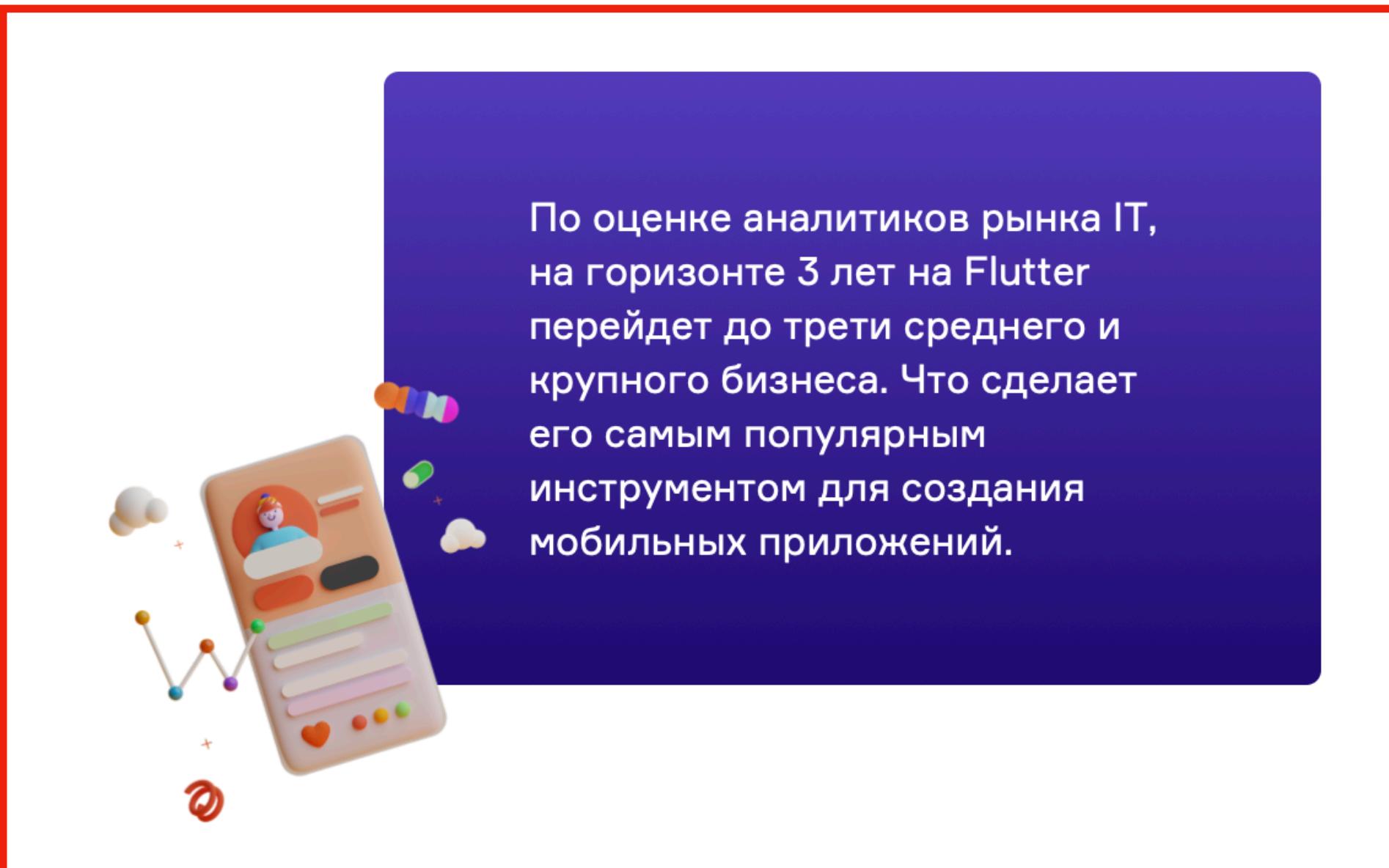
2. Заменяем слова «39 блоков» на «4 блока»

# Технология будущего

**Flutter** — это платформенная технология, созданная инженерами компании Google, которая позволяет создавать мобильные, настольные и web-приложения, подходящие сразу для всех операционных систем: iOS, Android, Windows, Linux и MacOS.

В ее основе лежит язык программирования **Dart**, который на данный момент является самым быстрорастущим и перспективным языком программирования.

1. Анимируем выделенный блок: текст + плашку + картинку. Не только текст. Тип анимации: jackInTheBox



Приложения для Android и iOS



Сайты для Windows, Linux и MacOS



Web-приложения



Мобильные игры

1. Поднимаем иконку чуть выше — буквально на пару миллиметров.
2. Перемещаем иконку вправо, если это можно сделать быстро.

самый быстрорастущим и перспективным языком программирования.

Моб. версия

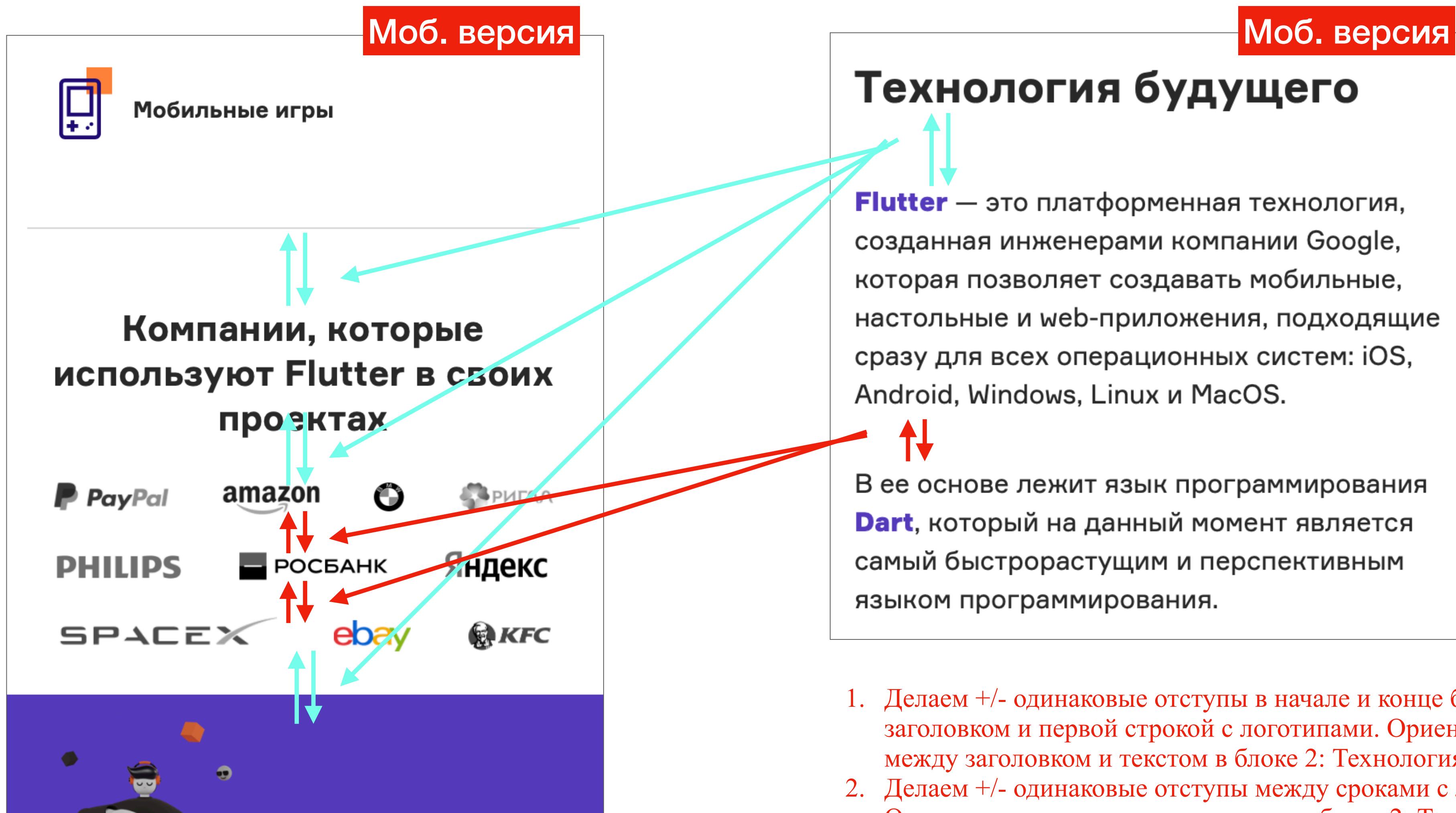


По оценке аналитиков рынка ИТ, на горизонте 3 лет на Flutter перейдет до трети среднего и крупного бизнеса. Что сделает его самым популярным инструментом для создания мобильных приложений.





1. Сократить отступ в конце блока в 1,5 раза.
2. Если есть возможность сделать логотипы чуть покрупнее (в том числе на мобильной версии), но чтобы они не сильно поехали, будет здорово. Если нет и/или это долго и сложно делать — забей.



1. Делаем +/- одинаковые отступы в начале и конце блока + между заголовком и первой строкой с логотипами. Ориентируемся на отступы между заголовком и текстом в блоке 2: Технология будущего.
2. Делаем +/- одинаковые отступы между строками с логотипами. Ориентируемся на отступы в тексте в блоке 2: Технология будущего.
3. Если есть возможность сделать логотипы чуть покрупнее (в том числе в десктопной версии), но чтобы они не сильно поехали, будет здорово. Если нет и/или это долго и сложно делать — забей.



## Перспективы Flutter-разработчика

Уже сейчас многие современные компании стремятся заменить нескольких узконаправленных программистов одним Flutter-разработчиком.

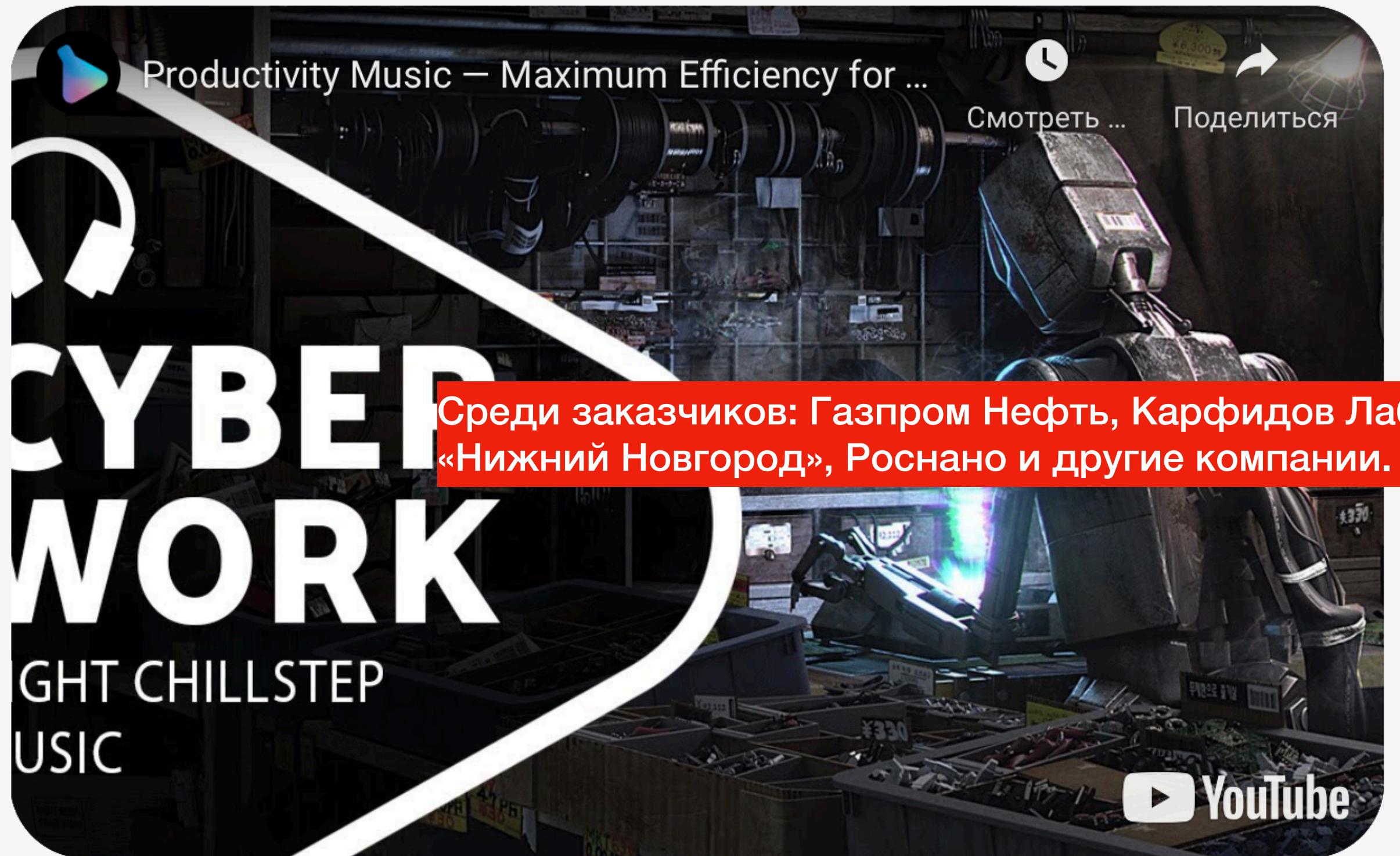
- Развивающееся направление
- Востребованная профессия
- Высокая заработная плата



1. Если это можно сделать легко и быстро, то нужно убрать пустое место в блоке в мобильной версии. Если нет — забей.

- Более 100 практических заданий
- Навык самостоятельного построения логики и интерфейса программ
- Основы Material Design и визуального оформления приложений
- Навык управления собственным проектом и работы на результат
- Сертификат о прохождении





## Кирилл Непомилуев

Разработчик кружка, преподаватель-практик

IT-предприниматель. Более 8 лет занимается разработкой мобильных приложений под коммерческие проекты. 2 года создает приложения на Flutter. В 2019 году с личной командой Flutter-разработчиков занял 2 место на IT-конкурсе «Цифровой прорыв», который вошел в «Книгу рекордов Гиннесса» (как самый крупный хакатон в мире).

Имеет большой опыт работы с детьми в возрасте от 9 до 16 лет и преподавания основ программирования. В 2020 году провел первый в мире online-марафон по обучению Flutter.

1. После предложения «2 года создает приложения на Flutter.» добавить предложение «Среди заказчиков: Газпром Нефть, Карфиев Лаб, ФК «Нижний Новгород», Роснано и другие компании.» — на место ▼
2. Убрать слова «и создания алгоритмов».
3. Заменить слово «прошлом» на «2020».

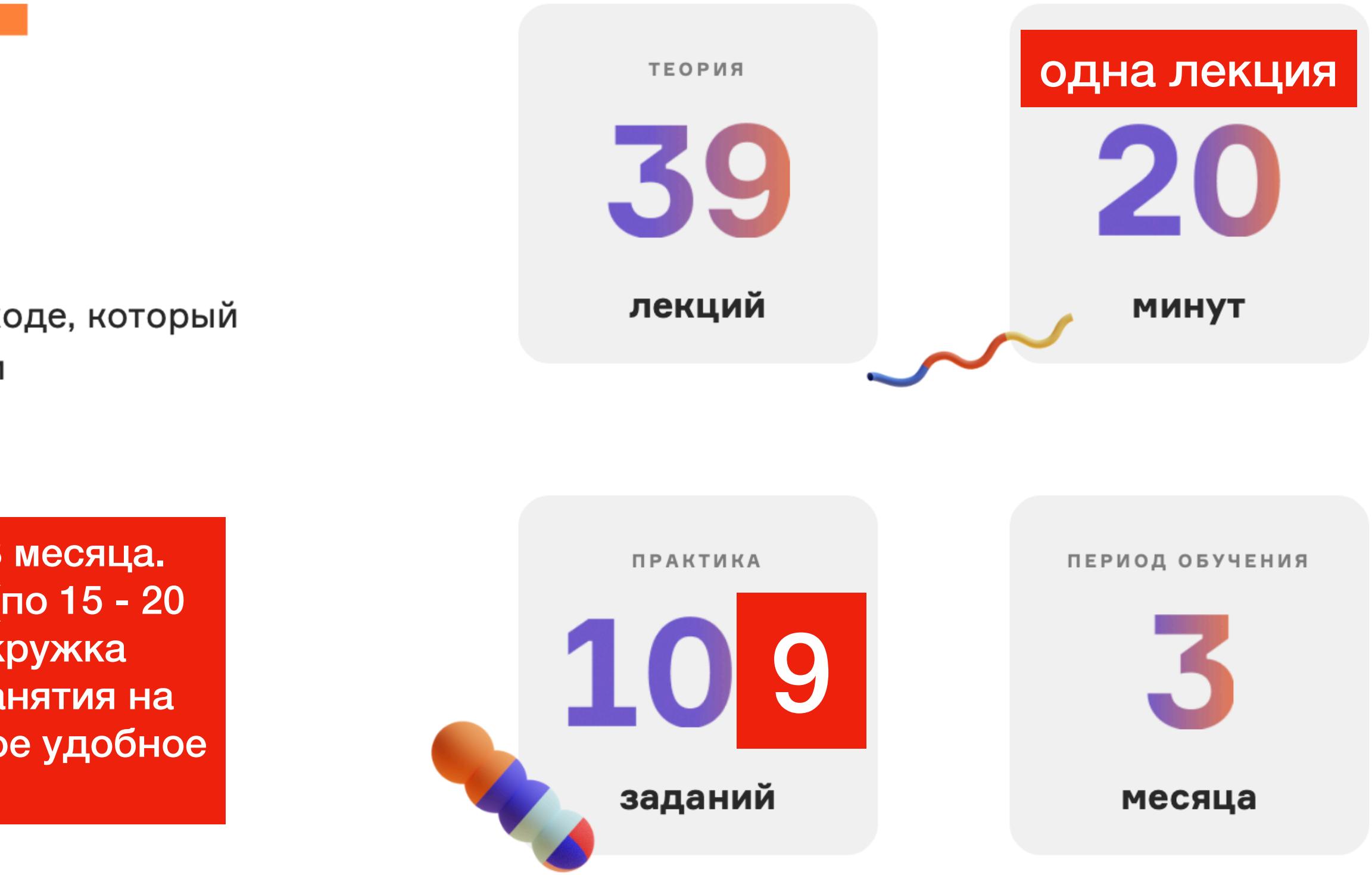


1. Заменить цифру 108 на 109.
2. Заменить слова «длительность лекции» на «одна лекция».

## Процесс обучения

Программа наших занятий построена на адаптивном подходе, который учитывает возраст, психологические особенности детей и современный ритм их жизни.

Продолжительность обучения в кружке составляет 3 месяца. Курс разбит на 4 блока и содержит 39 видеолекций (по 15 - 20 минут каждая) и 109 практических заданий. Формат кружка дистанционный: ученик самостоятельно проходит занятия на нашей платформе в индивидуальном темпе и в любое удобное для него время.



3. Заменить 2ой абзац на «Продолжительность обучения в кружке составляет 3 месяца. Курс разбит на 4 блока и содержит 39 видеолекций (по 15 - 20 минут каждая) и 109 практических заданий. Формат кружка дистанционный: ученик самостоятельно проходит занятия на нашей платформе в индивидуальном темпе и в любое удобное для него время.»

1. Можем ли мы сделать здесь пульсацию названий блоков — примерно как у тебя в <http://cocodjambo.ru/site/smart-camera/> (блок 1)? И сделать ее так, чтобы они пульсировали не все вместе, а как в случае с логотипами: один за другим + с небольшой задержкой по времени (2 - 3 секунды)?



Теория



Практика



Поддержка



Сертификат



ТЕОРИЯ

## Лекции в видеоформате

Преподаватель объясняет теорию и демонстрирует её в формате лайв-кодинга на знакомых примерах, в том числе из любимых компьютерных игр.

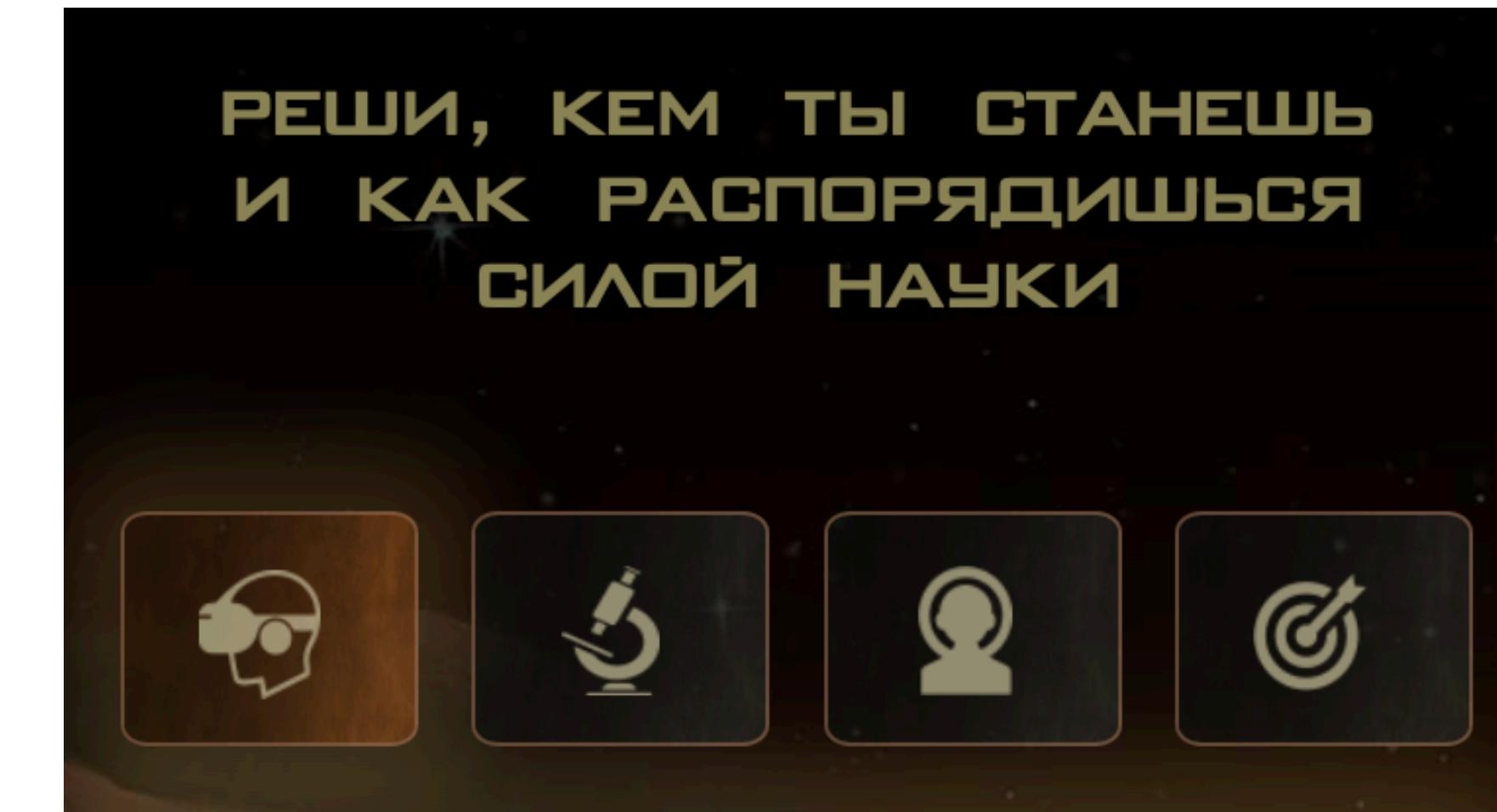
После каждой лекции ученику открывается доступ к практическому заданию для закрепления полученного материала.

## Моб. версия



Теория

1. Делаем как в Аллотроп — оставляем только иконки и располагаем их в 1 линию



Практика

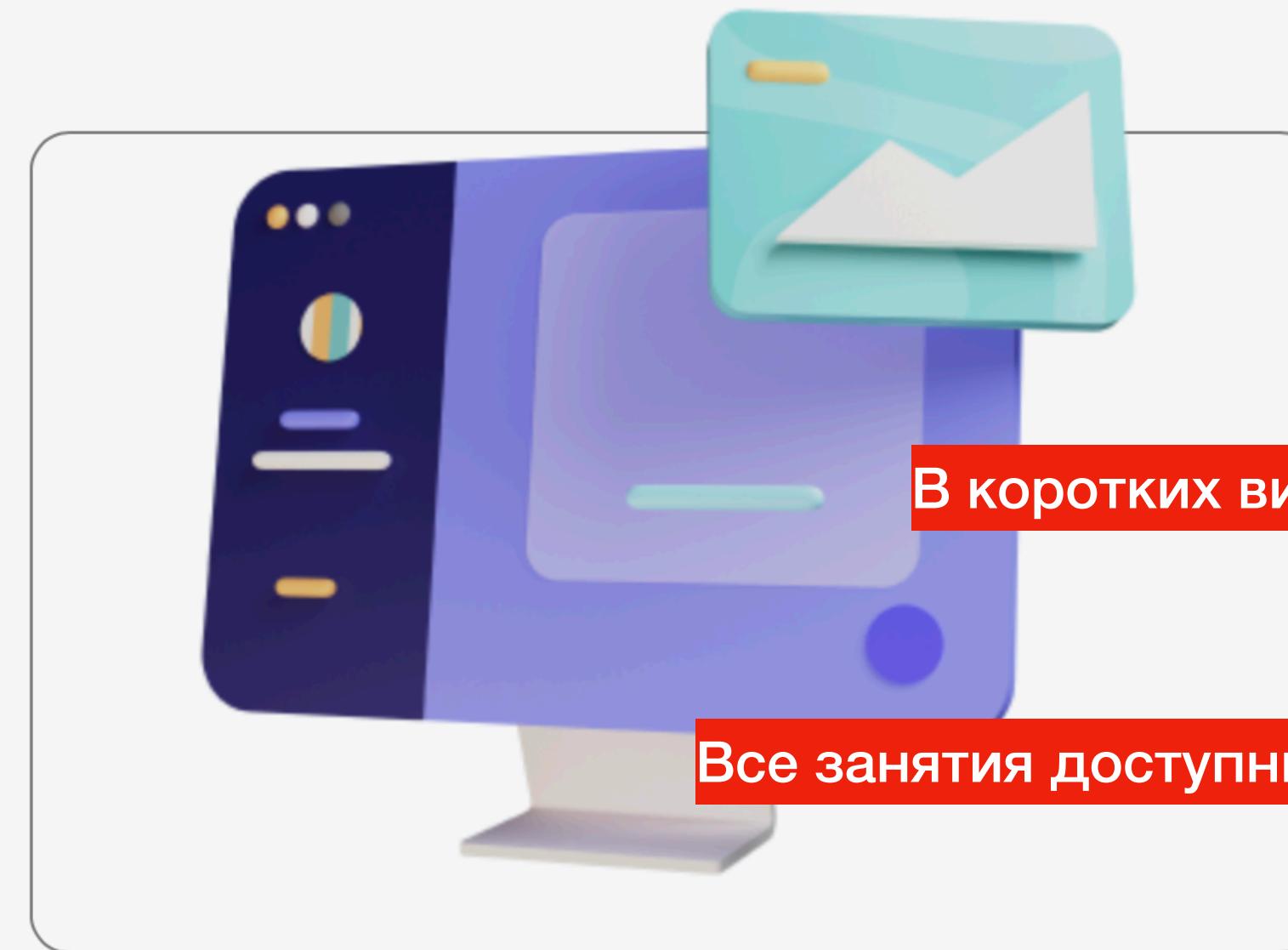


Поддержка



Сертификат

2. В мобильной версии анимация (если удастся сделать комментарий на предыдущем слайде) остается.



ТЕОРИЯ

## Лекции в видеоформате

В коротких видеолекциях преподаватель объясняет теорию и демонстрирует её в формате лайв-кодинга на знакомых примерах, в том числе из любимых компьютерных игр.

Все занятия доступны в записи. А после каждой лекции ученику открывается доступ к практическим заданиям для закрепления полученного материала.

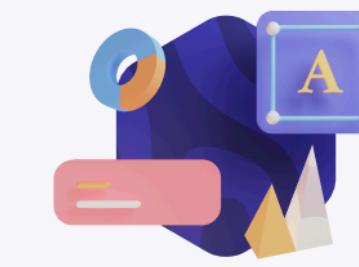
1. В начале 1ого предложения 1ого абзаца добавить слова «В коротких видеолекциях».
2. В начале 2ого абзаца добавить предложение «Все занятия доступны в записи».
3. В начале 2ого предложения 2ого абзаца добавить союз «А».
4. Заменить слова «практическому заданию» на «практические задания».

# Программа кружка

39 занятий, разделенных на 4 блока

Десктоп

1 БЛОК



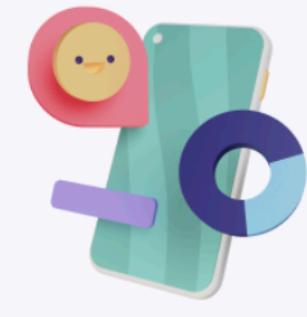
## ОСНОВЫ ПРОЦЕДУРНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

10 уроков | 30 практических заданий

Основы синтаксиса Dart. Часть 1:

1. Типы данных и действия с ними
2. Понятие алгоритмов и их виды
3. Условные конструкции
4. Коллекции
5. Циклы
6. Функции

2 БЛОК



## ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ПРИРОДА DART

6 уроков | 18 практических заданий

Основы синтаксиса Dart. Часть 2:

1. Классы и объекты
2. Свойства
3. Методы
4. Конструкторы классов
5. Наследование
6. Абстрактные классы

3 БЛОК

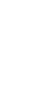


## ЗНАКОМСТВО С FLUTTER. ЧАСТЬ 1

9 уроков | 27 практических заданий

StatelessWidget и работа с ним:

1. Хранилище StatelessWidget
  2. Высокоуровневые виджеты MaterialApp и Scaffold
  3. Контейнер и действия с ним
  4. Расположение виджетов: Row, Column, Stack
  5. Создание отступов: Padding, Align, SizedBox
- Добавление изображений и иконок



2. Возвращаем анимацию по данному блоку (карусель), в том числе, на мобильную версию. Делаем ее с задержкой: 7 - 8 секунд (так, чтобы было читабельно).

1. Заменить слова «3 месяца обучения» на «39 занятий, разделенных на 4 блока».

Моб. версия

# Программа кружка

39 занятий,  
разделенных на 4 блока



Моб. версия

## Программа кружка

39 занятий,  
разделенных на 4 блока



4 БЛОК



### ЗНАКОМСТВО С FLUTTER. ЧАСТЬ 2

14 уроков | 34 практических  
задания

1. Убираем пиксели или переносим их в них блока.
2. Заменяем слова «3 месяца обучения» на «39 занятий, разделенных на 4 блока».
3. Переносим стрелочки снизу вверх. Разносим их по бокам.
4. Возвращаем анимацию по данному блоку (карусель). Делаем ее с задержкой: 7 - 8 секунд (так, чтобы было читабельно).
5. При переносе стрелочек снизу вверх не забудь, пожалуйста, убрать лишнее (занимаемое ими) расстояние в конце блока.

**Стоимость обучения  
12 000 ₽**

**или 4 000 ₽/мес**

\*подробности у менеджера

**Начало занятий: 12 августа**

**Продолжительность: 3 месяца**

**Обучение: на практике**

**Формат: online**

**Осталось: 5 мест**

[Посмотреть программу](#)

## Оставьте заявку

Наш менеджер свяжется с вами, чтобы ответить на все вопросы и забронировать место в группе

Ваше имя

E-mail

Телефон

1. Блик на кнопке должен быть только при наведении на нее мышкой. Не постоянно. В мобильной версии можно оставить так, как есть, или выключить

**Оставить заявку**

Отправляя заявку, вы даёте согласие на обработку своих персональных данных в соответствии с политикой конфиденциальности



2. Анимируем. Выезжает справа, fadeInRight. В мобильной версии анимация не нужна.

# Часто задаваемые вопросы

## Кому подойдет этот кружок?



## Что нужно для занятий?



Персональный компьютер или ноутбук с операционной системой Windows, Linux или MacOS и объемом оперативной памяти 8 Gb. Мобильный телефон на Android или iOS. Доступ в интернет.

Дополнительные бесплатные сервисы для программирования преподаватель поможет установить во время обучения.

## Как формируются группы?



1. Убираем слово «Персональный» из вопроса «Что нужно для занятий?».

## Как формируются группы?



## Как проходят занятия?



Все занятия в кружке проходят на нашей образовательной платформе. Лекции представляют собой записи видео с экрана (скринкасты), в которых преподаватель объясняет теорию и демонстрирует ее на примерах в формате лайв-кодинга. После каждой лекции ученику открывается доступ к практическим заданиям, выполняя которые он разрабатывает собственный проект.

Формат кружка дистанционный: ученик самостоятельно проходит занятия в индивидуальном темпе и в любое удобное для него время. Доступ к обучающим материалам предоставляется по мере усвоения им новой информации и сохраняется в течение всего срока обучения (3 месяца).

Также программой предусмотрена консультационная поддержка: ответы на вопросы, разбор практических заданий, оценка итоговых проектов и т.д. — которая осуществляется на платформе посредством текстового чата.

## Кто разрабатывал программу?



1. Полностью заменяем ответ на вопрос «Как проходят занятия?».

## Как формируются группы?



## Как проходят занятия?



## Кто разрабатывал программу?



## Как проверить результат?



За успехами обучения можно следить на нашей образовательной платформе. А понять, насколько хорошо ученик разобрался в языке программирования, и протестировать разработанные им приложение и игру, можно будет, установив их на телефон с [redacted] операционной системой iOS или Android.

1. Убираем слово «любой» и скобки вокруг слов «iOS или Android» из вопроса «Как проверить результат?».

**Десктоп**

## Часто задаваемые вопросы

Кому подойдет этот кружок? >

Что нужно для занятий? >

Как формируются группы? >

Как проходят занятия? >

Кто разрабатывал программу? >

Как проверить результат? >



**Макет**

## Часто задаваемые вопросы

Кому подойдет этот курс? > **Закрепляем ответ**

Наш курс предназначен для тех, кто хочет научиться программировать, интересуется мобильными приложениями и хочет сделать первые шаги в ИТ. Преподаватель подробно объяснит основы программирования на языке Dart и сопроводит ученика до получения им результата — разработки собственного приложения или игры.

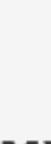
Что нужно для занятий? >

Как формируются группы? >

Как проходят занятия? >

Кто разрабатывал курс? >

Как проверить результат? >



1. Делаем +/- одинаковые отступы в начале и в конце блока, в том числе для мобильной версии.
2. Сравни, пожалуйста, размер шрифтов, отступов и общий фон с макетом — мне кажется, есть различия.
3. Закрепляем ответ к первому вопросу в развернутом виде, в том числе в мобильной версии.

# Часто задаваемые вопросы

## Десктоп

### Кому подойдет этот кружок?

- A ↑ Наш практический курс предназначен для тех, кто увлекается современными технологиями и гаджетами, интересуется программированием, мобильными приложениями и играми, мечтает создать свой собственный проект и сделать первые шаги в IT.
- B ↑ Никакие специальные навыки не требуются! Преподаватель подробно объяснит основы программирования на языке Dart и сопроводит ученика до получения им результата — разработки мобильного приложения и игры (для iOS + Android).
- C ↑ ↓

Серый

Черный — ???

1. Цвет выпадающего текста должен быть серым.
2. Между абзацами должен быть отступ. Отступ между линией и текстом (A), отступ между абзацами (B) и отступ до следующего вопроса (C) должны быть +/- одинаковыми.

## Часто задаваемые Моб. версия вопросы

### Кому подойдет этот кружок?

- A ↑ Наш практический курс предназначен для тех, кто увлекается современными технологиями и гаджетами, интересуется программированием, мобильными приложениями и играми, мечтает создать свой собственный проект и сделать первые шаги в IT.

- B ↑ ↓ Никакие специальные навыки не требуются! Преподаватель подробно объяснит основы программирования на языке Dart и сопроводит ученика до получения им результата — разработки мобильного приложения и игры (для iOS + Android).

- C ↑ ↓

### Что нужно для занятий?

1. В мобильной версии и цвет, и абзацы есть. Тут все замечательно! Единственное: отступ между линией и текстом (A), отступ между абзацами (B) и отступ до следующего вопроса (C) должны быть +/- одинаковыми.
2. Закрепляем ответ к первому вопросу в развернутом виде.

**Моб. версия**

↑↓

**Часто задаваемые вопросы**

**Кому подойдет этот кружок?** >

---

**Что нужно для занятий?** >

**Моб. версия**

**Как проверить результат?** >

---

↑↓

↑ Наверх

© 2013–2020 АНО «eНано»

Условия использования портала

Миссия и цели | Контакты

Политика конфиденциальности

**Моб. версия**

↑↓

**Можно взять такой  
Стоимость обучения**

**12 000 ₽**

**или 4 000 ₽/мес**

\*подробности у менеджера

1. Делаем +/- одинаковые отступы в начале и в конце блока.

1. Проверь, пожалуйста, чтобы размер шрифтов и отступов, расположение и цвет текста в подвале максимально соответствовали тому, что есть на сайте: <https://stemford.org>

**Моб. версия**

[↑ Наверх](#)

© 2013–2020 АНО «еНано»

[Условия использования портала](#)

[Миссия и цели](#) | [Контакты](#)

[Политика конфиденциальности](#)

**Версия Стемфорд**

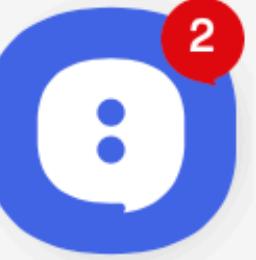
[↑ Наверх](#)

© 2013–2021 АНО «еНано»

[Условия использования портала](#)

[Миссия и цели](#) | [Контакты](#)

[Политика конфиденциальности](#)



**Моб. версия**

**Десктоп**

[↑ Наверх](#)

© 2013–2020 АНО «еНано»

[Условия использования портала](#)

[Миссия и цели](#) | [Контакты](#)

[Политика конфиденциальности](#)

**Версия Стемфорд**

[↑ Наверх](#)

© 2013–2021 АНО «еНано»

[Условия использования портала](#)

[Миссия и цели](#) | [Контакты](#)

[Политика конфиденциальности](#)

**Десктоп**