

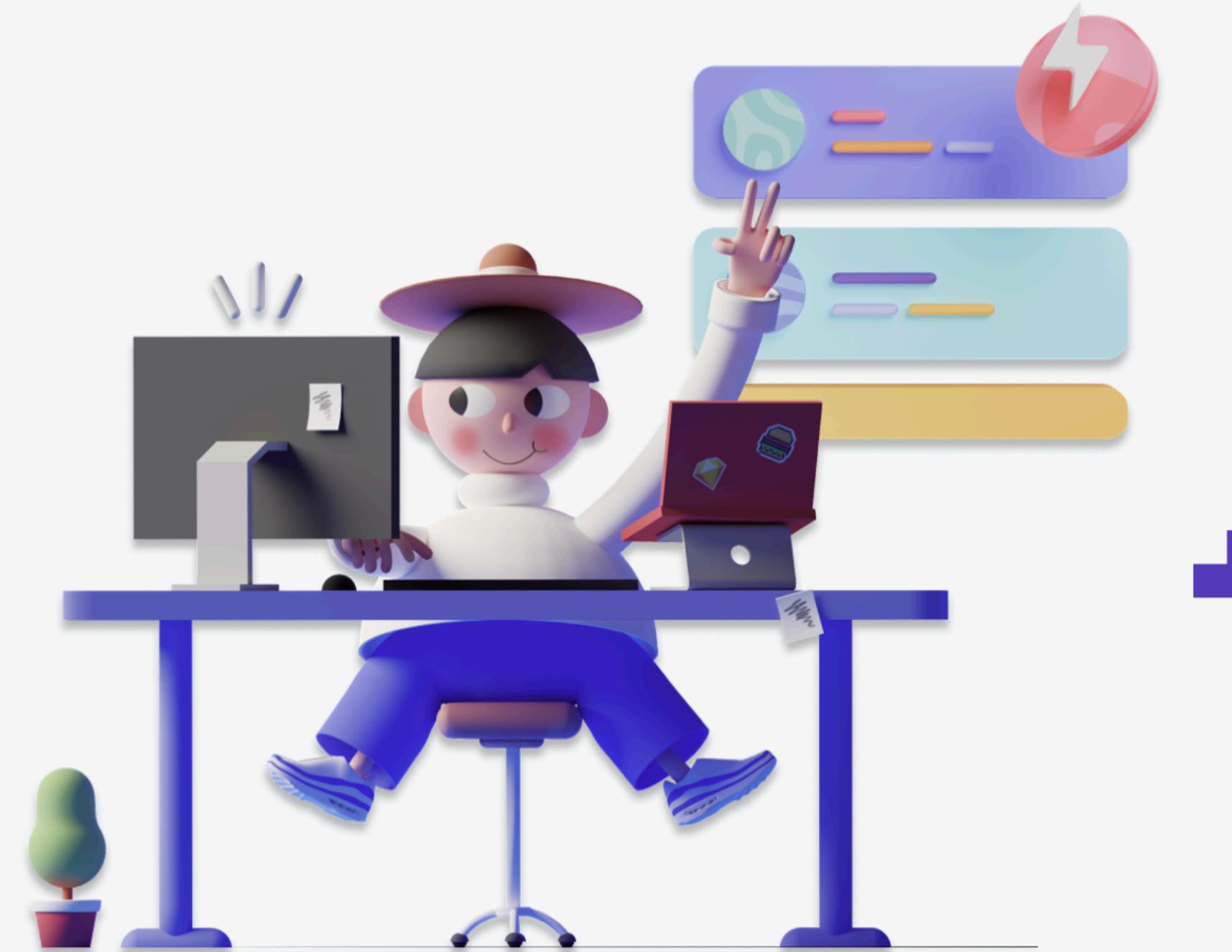
## **ОБЩИЕ КОММЕНТАРИИ ПО МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ:**

1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Каждый блок должен быть +/- размер экрана, а не 2 - 3 скrola.
2. Доступ к прототипу вертикальной мобильной версии сайта: <https://www.figma.com/proto/AG9IAgQhyM8eMzSBkQkiiT/eNano-Stemford?node-id=1235%3A5962&viewport=-2301%2C1841%2C0.1433357149362564&scaling=min-zoom>
3. Также в качестве примера по адаптиву можно посмотреть на <https://gb.ru/courses/geek-school/gamedev> и <https://clubpixel.ru/unity>. Или хотя бы на <https://games4education.ru>
4. Если с серыми пикселями в мобильной версии все сложно, оставляем их только в компьютерной.

**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 **и** игру.

*Заменяем союз «или» на «и»*[Записаться в кружок](#)**3 месяца**

Длительность

**На практике**

Обучение

**39 блоков**

Структура

**Online**

Формат

 СТЕМФОРД

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.



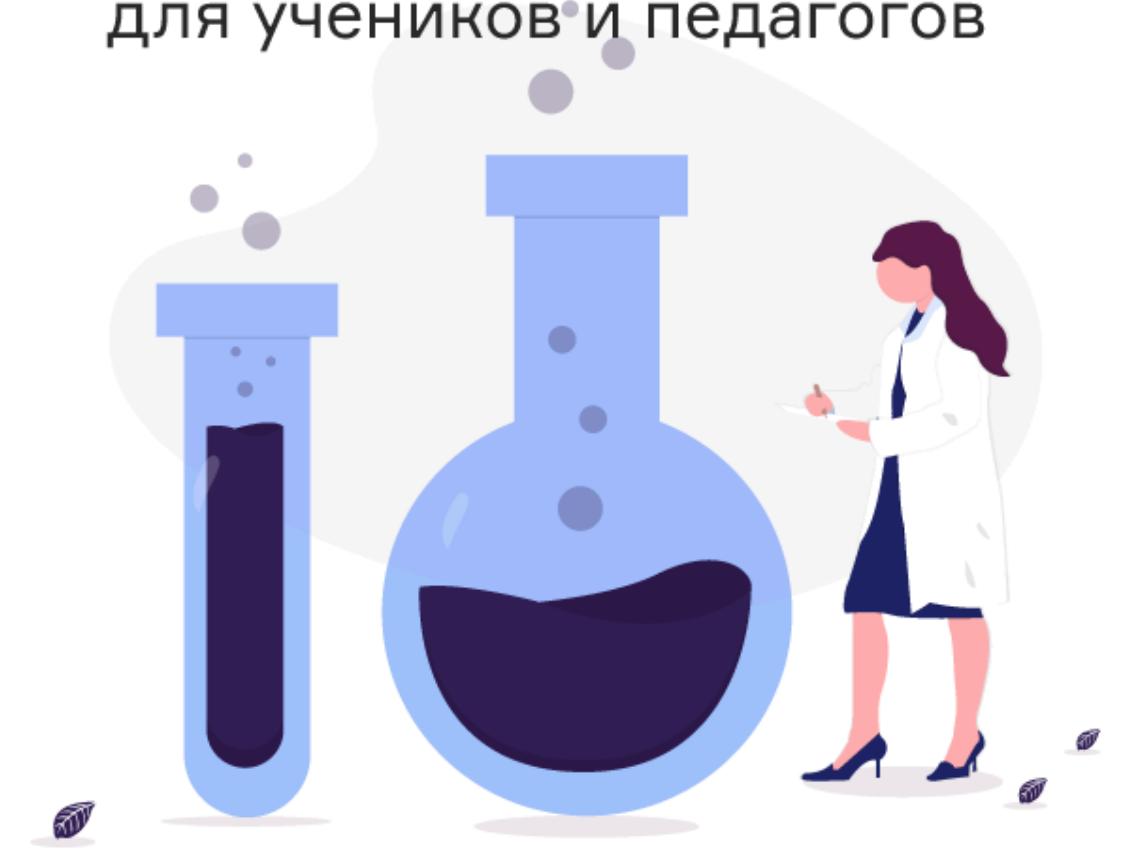
Записаться в кружок

- Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
- Расстояние между текстом и кнопкой и между кнопкой и иллюстрацией должны +/- одинаковые.
- Расположение иллюстрации - OK. Не трогаем. Если есть возможность, делаем ее чуть крупнее.

 СТЕМФОРД

## Нанотехнологии для школьников

Образовательная платформа для учеников и педагогов



Присоединиться

- Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
- Расстояние между текстом и кнопкой и между кнопкой и иллюстрацией должны +/- одинаковые.
- Расположение иллюстрации - OK. Не трогаем. Если есть возможность, делаем ее чуть крупнее.

AA gb.ru

GeekBrains меню

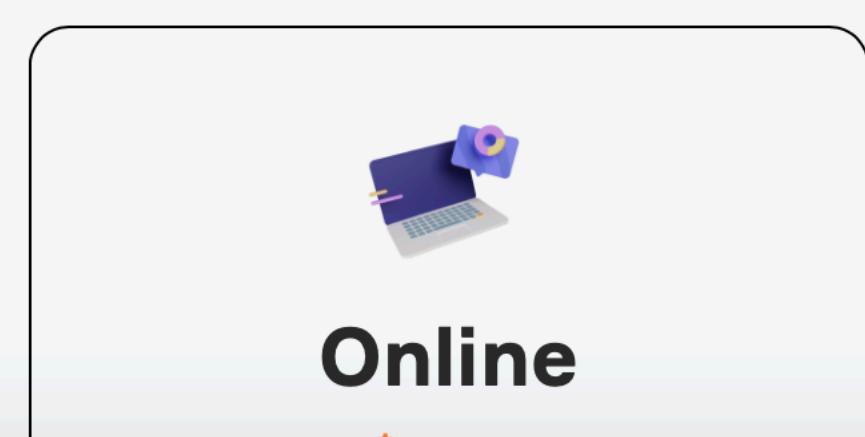
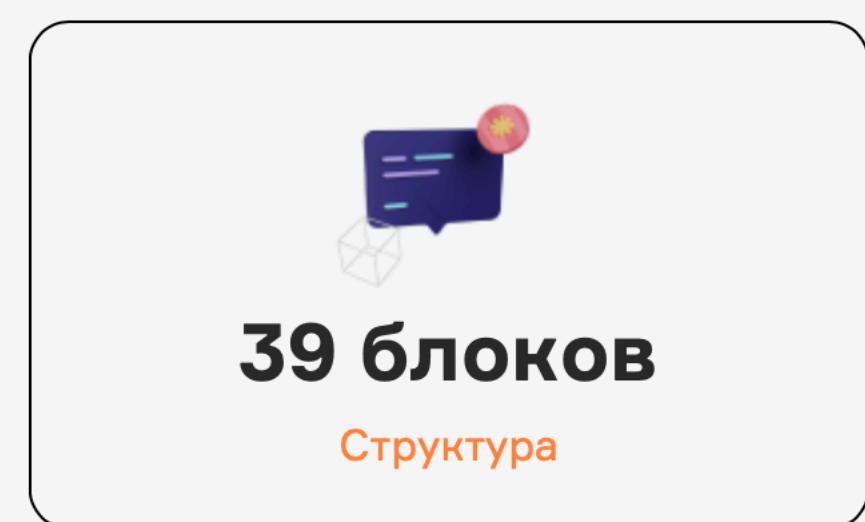
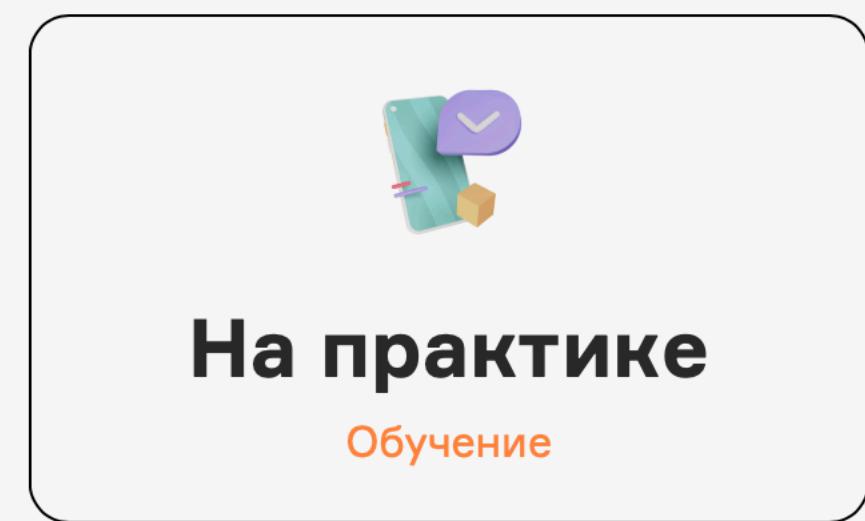
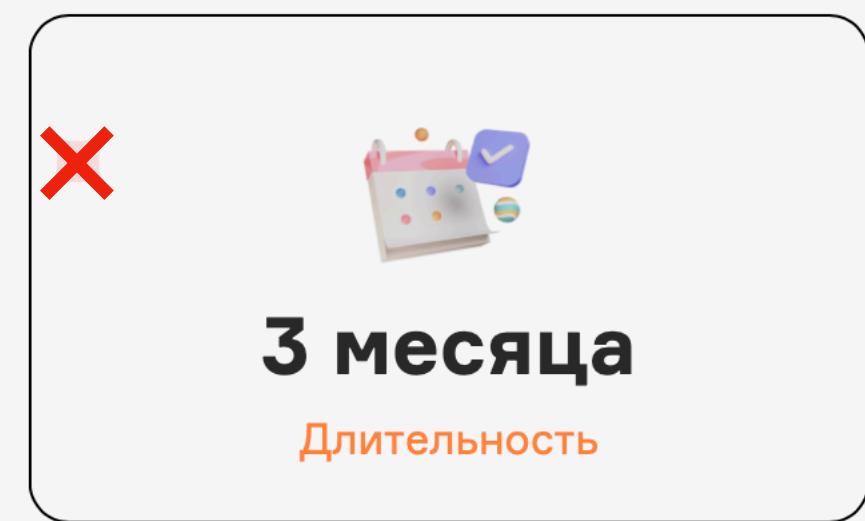
11-17 лет

## Разработка игр на Unity

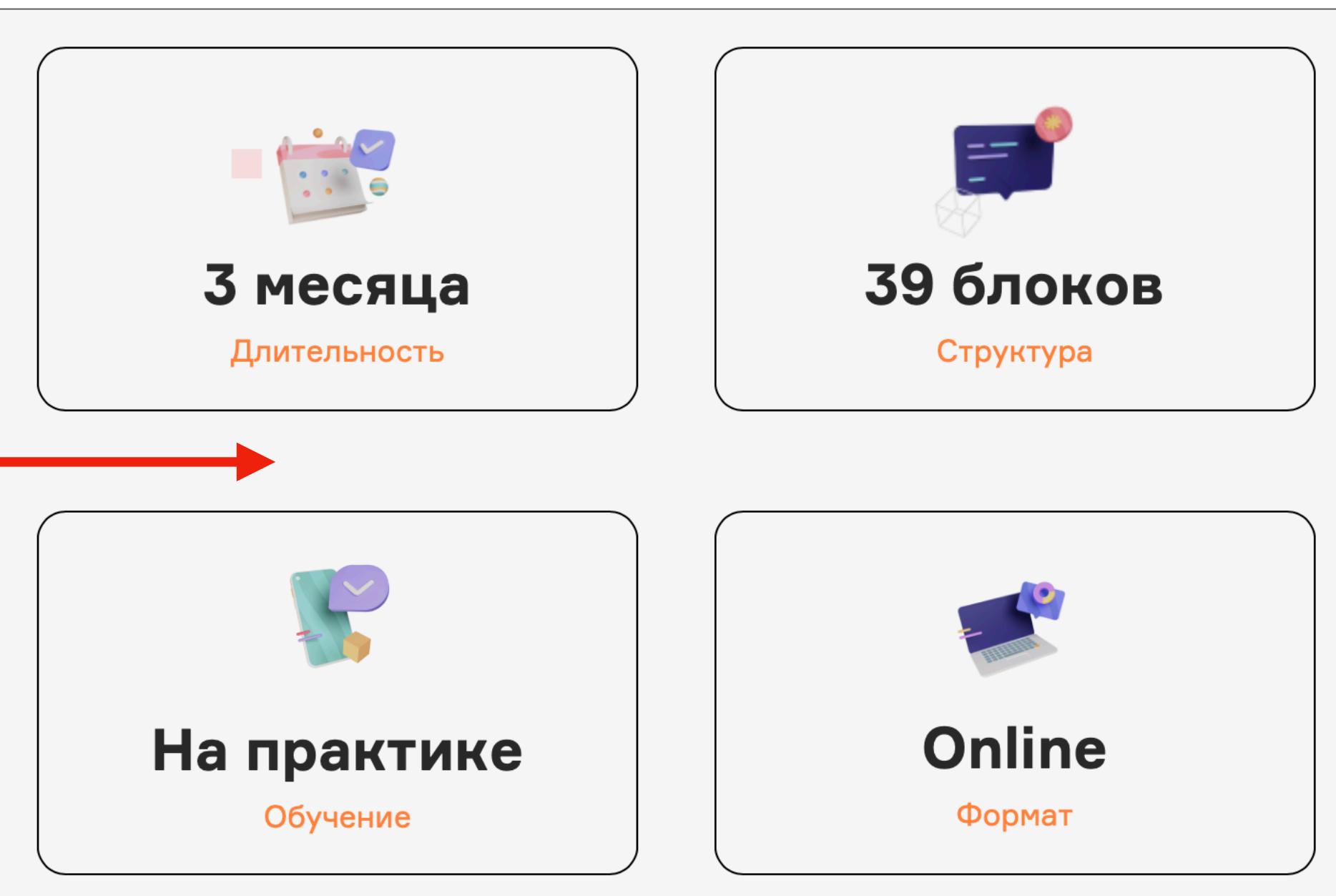
Под руководством опытного преподавателя ученики создадут 3D-игру: разработают сюжет, дизайн и механику.

Записаться

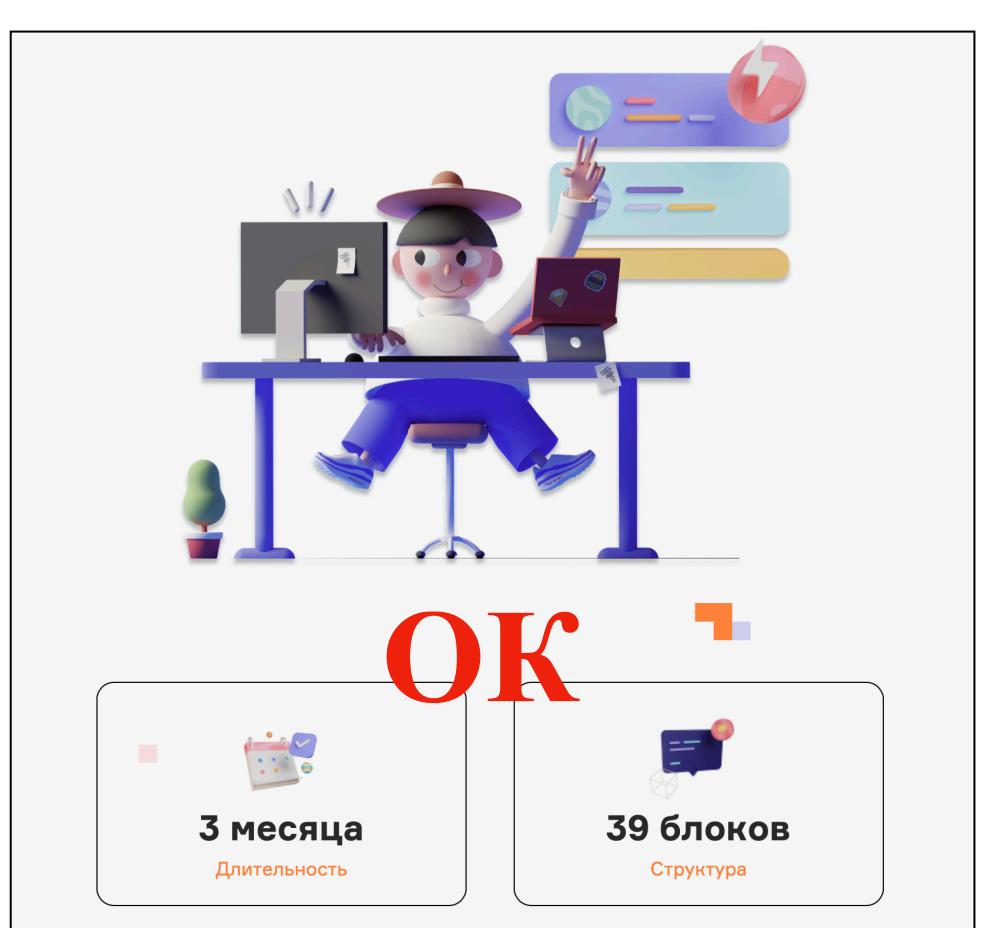
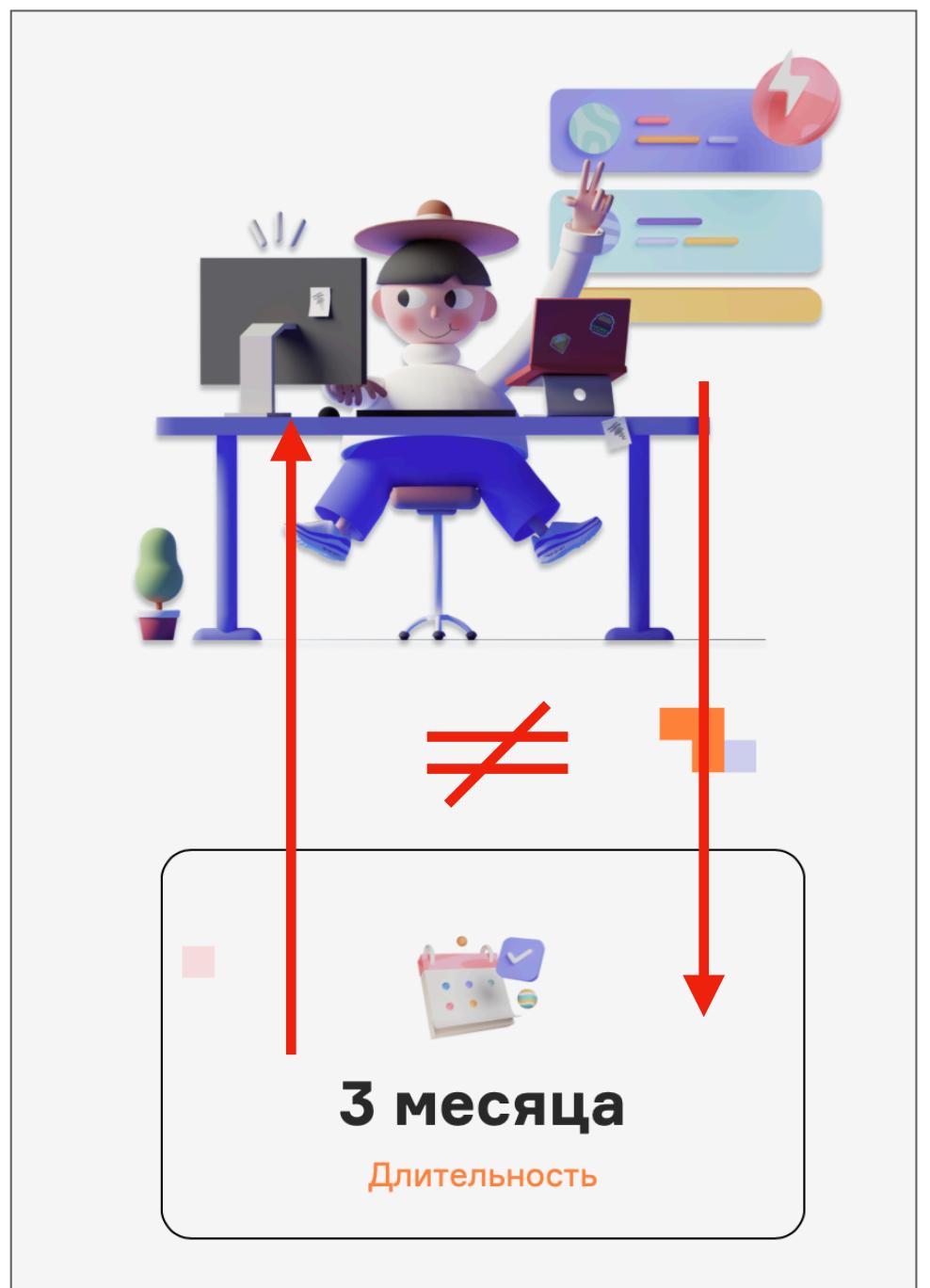




1. Убираем розовый пиксель. С компьютерной версии тоже.
2. Ставим блоки по 2 в ряд.



Размер основной иллюстрации  
не может быть равен  
вспомогательному блоку

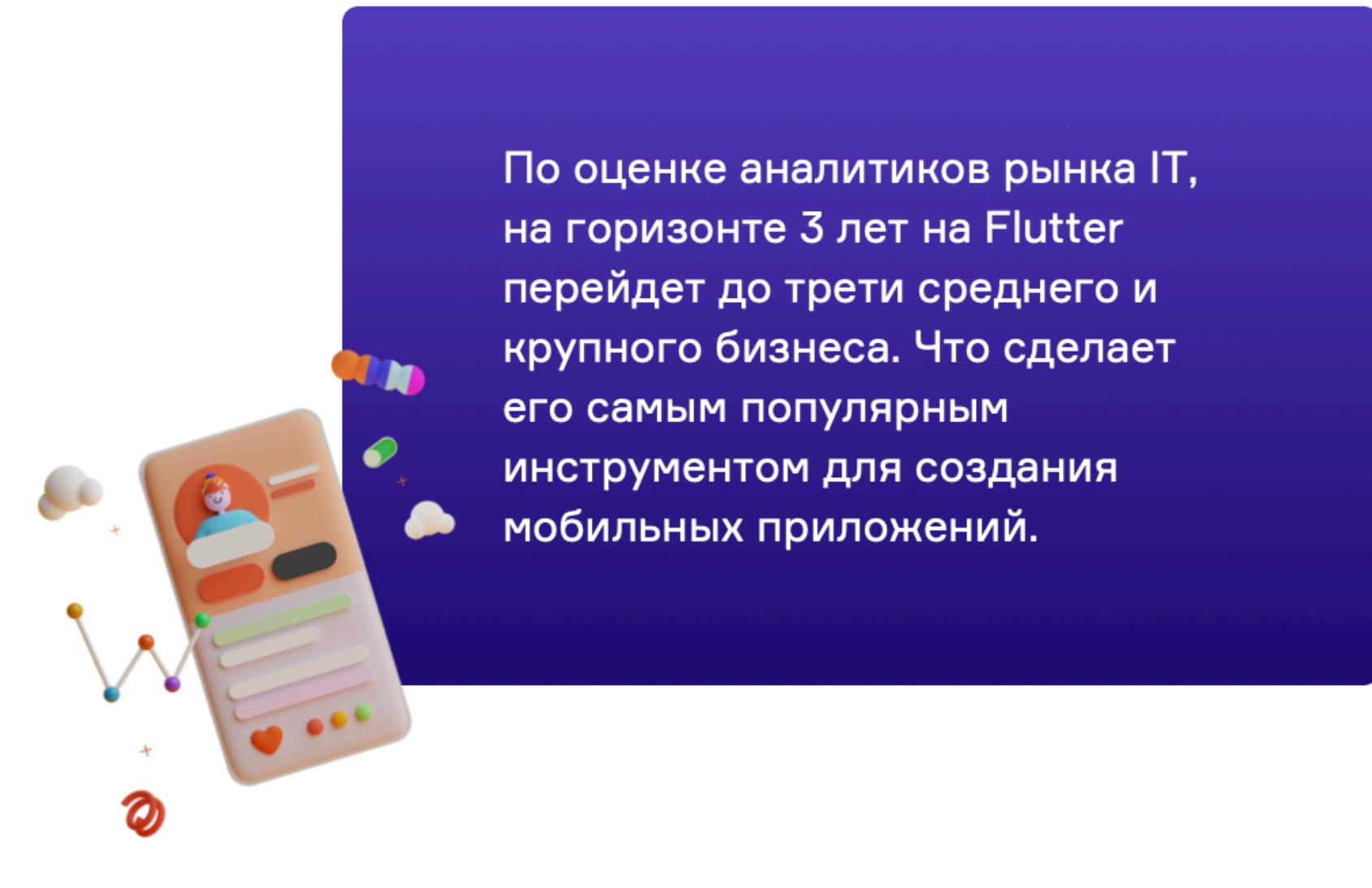


*Анимируем: jackInTheBox*

# 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.



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



Приложения для Android и iOS



Сайты для Windows, Linux и MacOS



Web-приложения



Мобильные игры



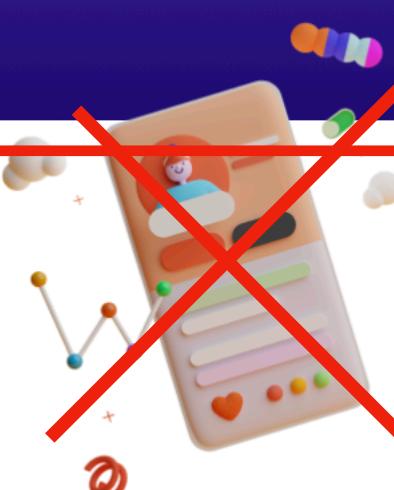
*ПРОСТИ!! Думала, будет смотреть эффектнее*

# 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.

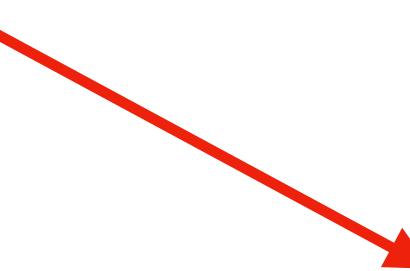
В ее основе лежит язык программирования **Dart**, который на данный момент является самым быстрорастущим и перспективным языком программирования.

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

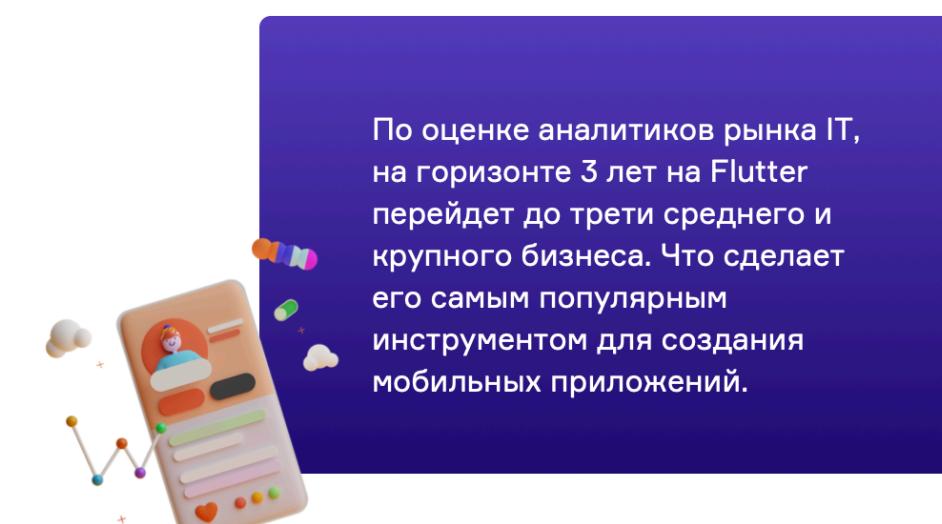


Приложения для Android и iOS

1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>.  
Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
2. Отключаем анимацию выделенного блока в мобильной версии.  
Анимацию «елки» сохраняем.
3. Отключаем иллюстрацию в мобильной версии. Либо делаем ее меньше и сохраняем задуманную логику:



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



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

- Приложения для Android и iOS
- Сайты для Windows, Linux и MacOS
- Web-приложения
- Мобильные игры

## МОБИЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

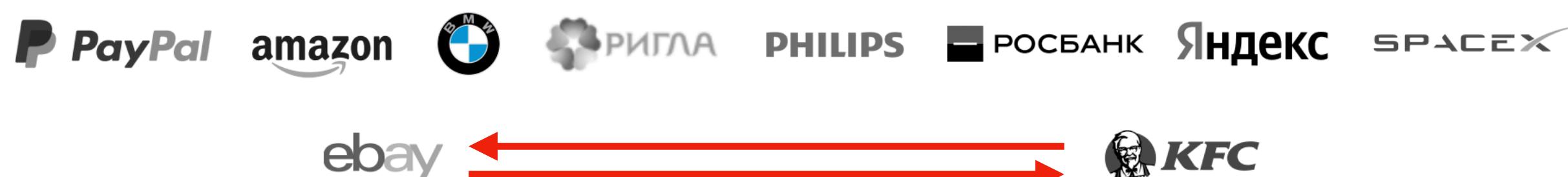
### Компании, которые используют Flutter в своих проектах



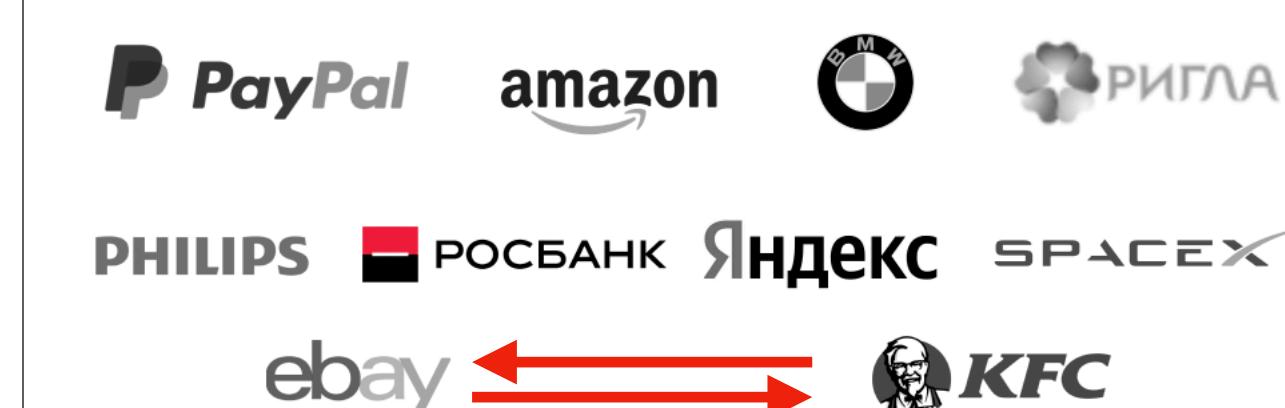
1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
2. Проверь, пожалуйста, размер отступов между логотипами в мобильной версии. А также размер самих логотипов. Такое ощущение, что они все становятся какими-то неодинаковыми и на разном расстоянии друг от друга.
3. Могут ли логотипы смешаться как-то более пропорционально: чтобы у нас не висело в одной строке 8 логотипов, а в другой 2? Это вопрос. Если да и это легко сделать, нужно сделать — так будет выглядеть лучше.
4. Могут ли логотипы быть на одном расстоянии друг от друга при смещении? Это тоже вопрос. Если да и это легко сделать, нужно сделать — так будет выглядеть лучше.

## ИННЫЕ РАЗМЕРЫ

### Компании, которые используют Flutter в своих проектах



### Компании, которые используют Flutter в своих проектах



The mobile version of the Stemford website features a purple header with the Stemford logo and navigation icons. Below the header, a large white callout box contains an illustration of a person sitting cross-legged, working on a laptop. The text 'Перспективы Flutter-разработчика' is displayed above a horizontal line, with red arrows pointing up and down from the line to the text. A paragraph below discusses the demand for Flutter developers. At the bottom, a bulleted list highlights the profession's benefits.

- Развивающееся направление
- Востребованная профессия
- Высокая заработка

The mobile version of the Stemford website features a purple header with the Stemford logo and navigation icons. Below the header, a large white callout box contains an illustration of a person running. The text 'Преимущества занятий в кружке' is displayed above a horizontal line, with a red circle and arrow highlighting the word 'занятий'. A paragraph below discusses the practical course. To the right, a list of advantages is presented.

- Более 100 практических заданий
- Навык самостоятельного построения логики и интерфейса программ
- Основы Material Design и визуального оформления

1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
2. Выделенные элементы наплыли на текст. Рыжий пиксель можно сделать ниже. А иллюстрацию поднять выше.
3. Обе иллюстрации (мальчик и девочка) должны быть +/- одного размера и на одном расстоянии от текста. Можно поднять их выше, чтобы они не слипались с текстом: например, на +/- тоже расстояние или чуть меньше, что у нас между текстом и линией.
4. Отключаем анимацию этих блоков в мобильной версии — идет очень большая задержка по их появлению.

*Посмотри следующий слайд, прежде чем делать что-то по пунктам 2 и 3.*

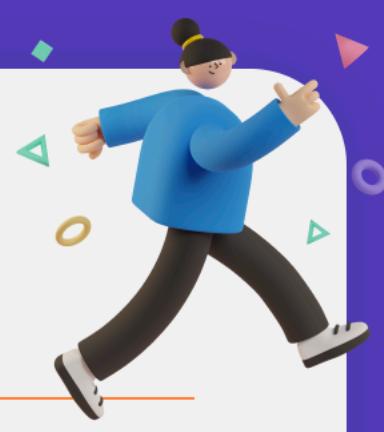
*Либо к пунктам 2 и 3 с предыдущего слайда ничего не выдумываем и сохраняем задуманную логику:*



## Перспективы Flutter-разработчика

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

- Развивающееся направление
- Востребованная профессия
- Высокая заработка



## Преимущества занятий в кружке

Практический курс позволит ученику создать собственный мобильный проект и осуществить тест-драйв перспективной профессии.

- 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).

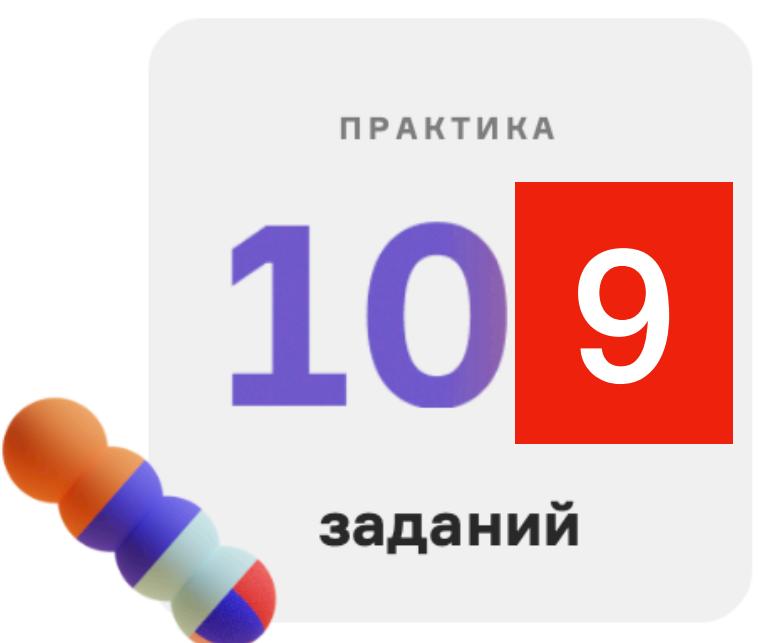
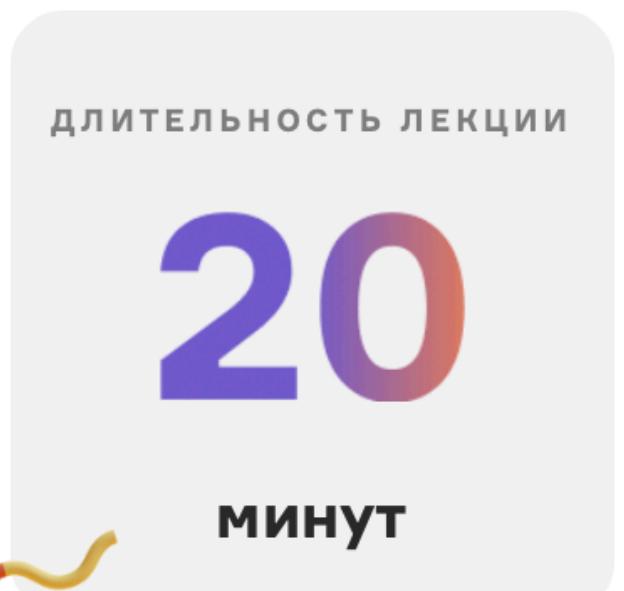
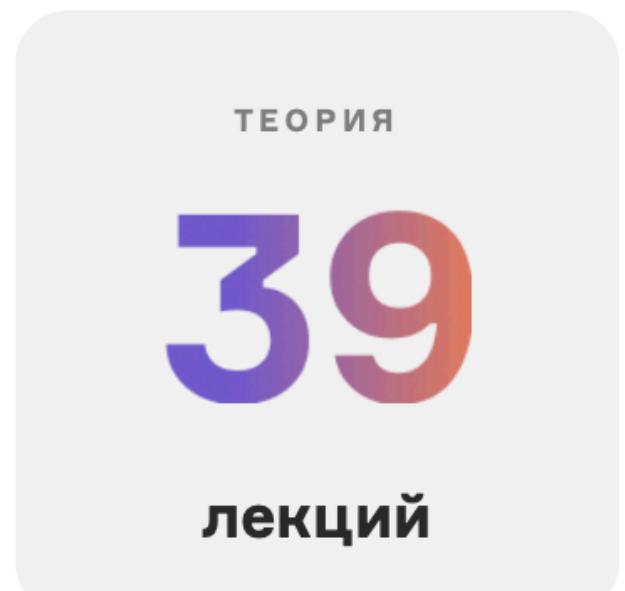
Имеет большой опыт работы с детьми в возрасте от 9 до 16 лет и преподавания основ программирования и создания алгоритмов. В прошлом году провел первый в мире online-марафон по обучению Flutter.

1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>.  
Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
2. Убираем какой-то странный отступ. Фраза «Разработчик кружка, преподаватель-практик» — это 1 предложение

# Процесс обучения

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

Мы специально ушли от объемных часов 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.

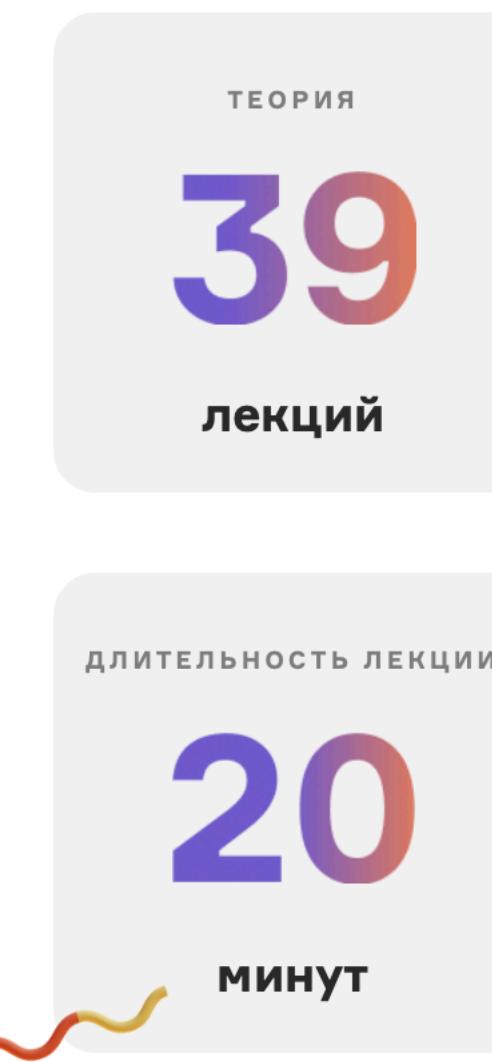


*Заменяем цифру 108 на 109.*

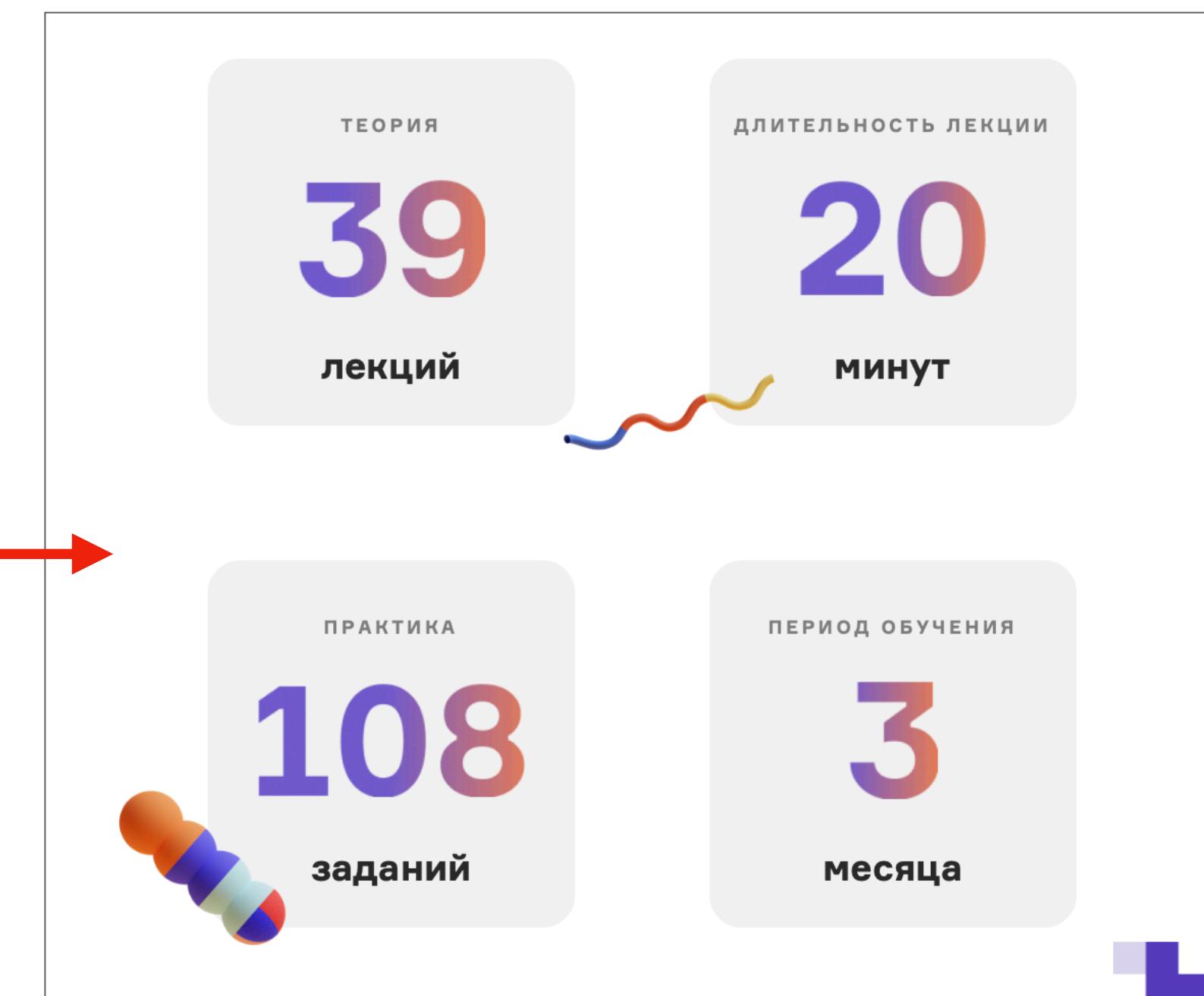
# Процесс обучения

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. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>.  
Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
2. Ставим блоки по 2 в ряд.
3. Отключаем блоков в мобильной версии — идет очень большая задержка по их появлению.

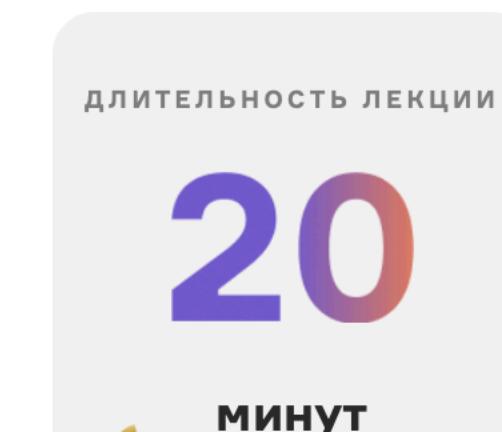
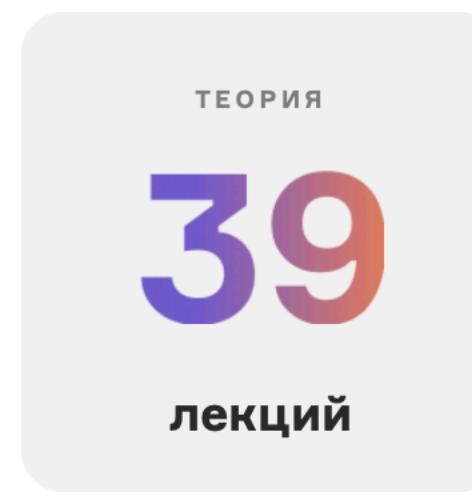


## ИННЫЕ РАЗМЕРЫ ЭКРАНА

### Процесс обучения

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

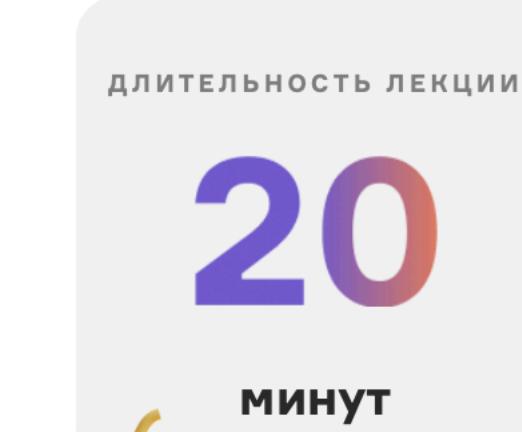
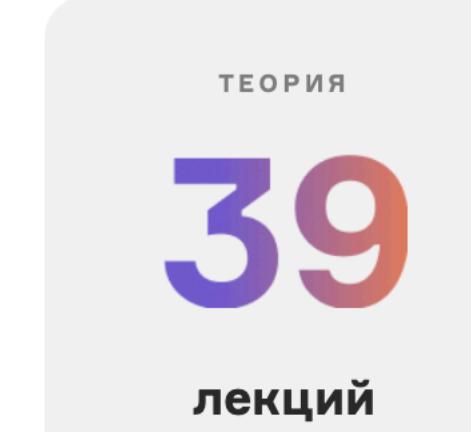
Мы специально ушли от объемных часовых лекций, чтобы ученикам было комфортно и интересно изучать материал. А online-формат занятий позволяет им получать доступ к материалам и выполнять практические задания в любом месте и в любое время.



### Процесс обучения

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.



*Пиксель слипается с текстом в иных размерах экрана. В мобильной версии все OK.*



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



Теория



Практика



Поддержка



Сертификат



ПРАКТИКА

## Практические задания

Выполняя практические задания, ученик создает собственный проект: мобильное приложение + игру. Он проектирует сюжет, программирует логику и интерфейс приложения, а также разрабатывает их визуальное оформление.

1. Заменяем слово «собственное» на слова и двоеточие «собственный проект:».
2. Заменяем союз «или» на знак «+».
3. Заменяем окончание в слове приложен~~ий~~ на ИЙ.
4. Заменяем местоимение «его» на «их».



## Теория



## Практика



## Поддержка



## Сертификат



ПОДДЕРЖКА

# Чат с преподавателем и другими учениками

Преподаватель делится дополнительными секретами работы **во Flutter**, отвечает на вопросы **и** дает подробную обратную связь по выполнению практических заданий.

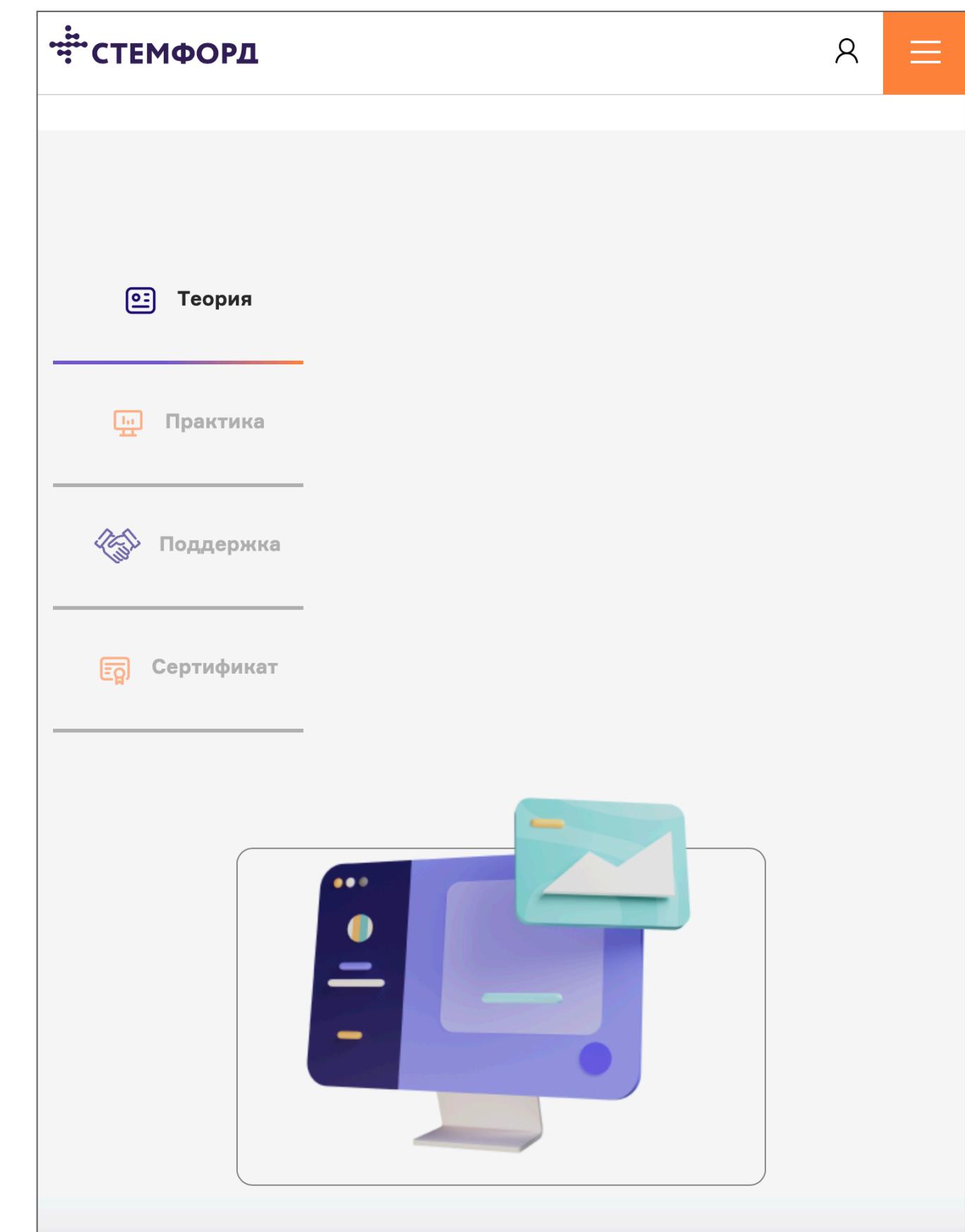
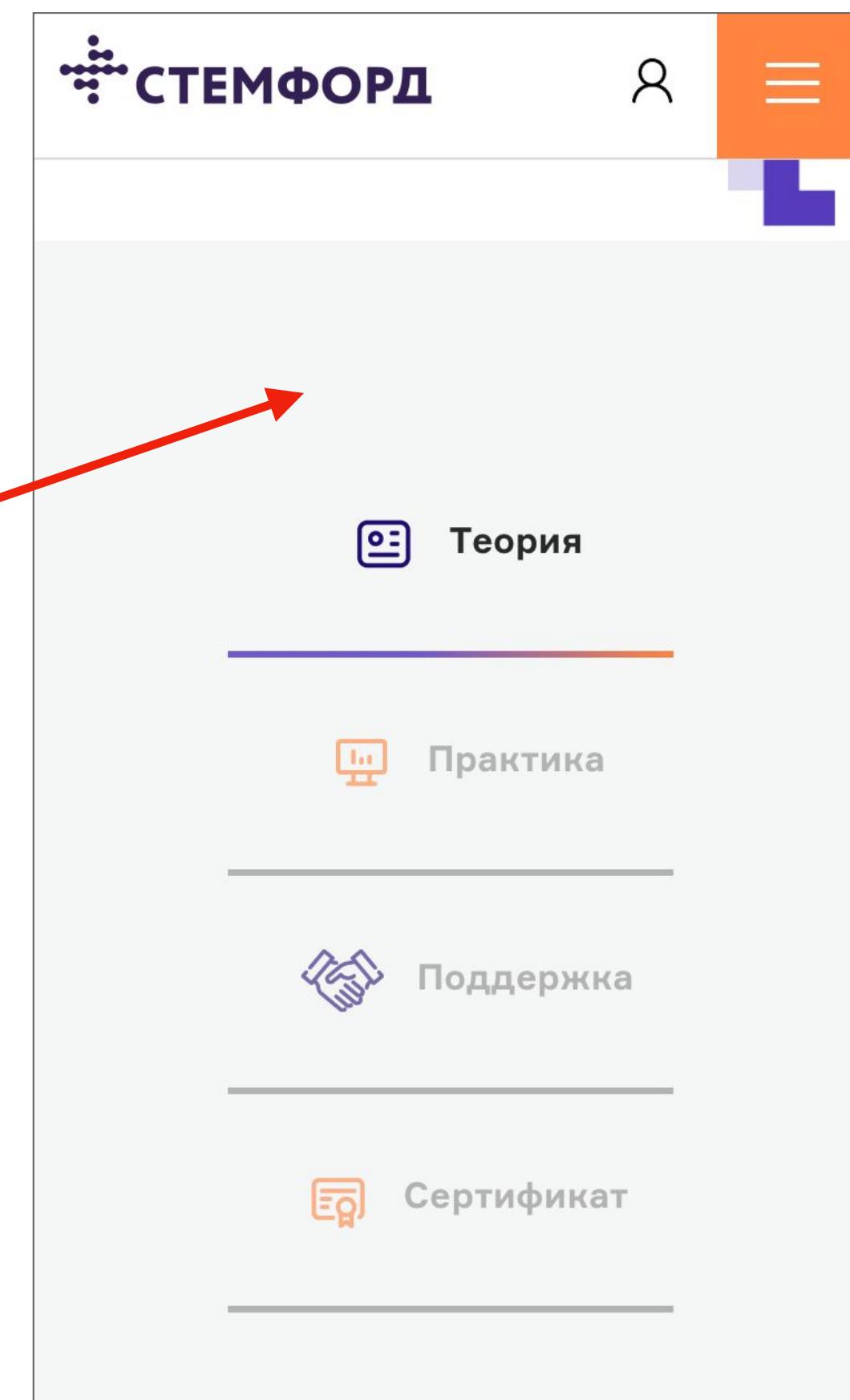
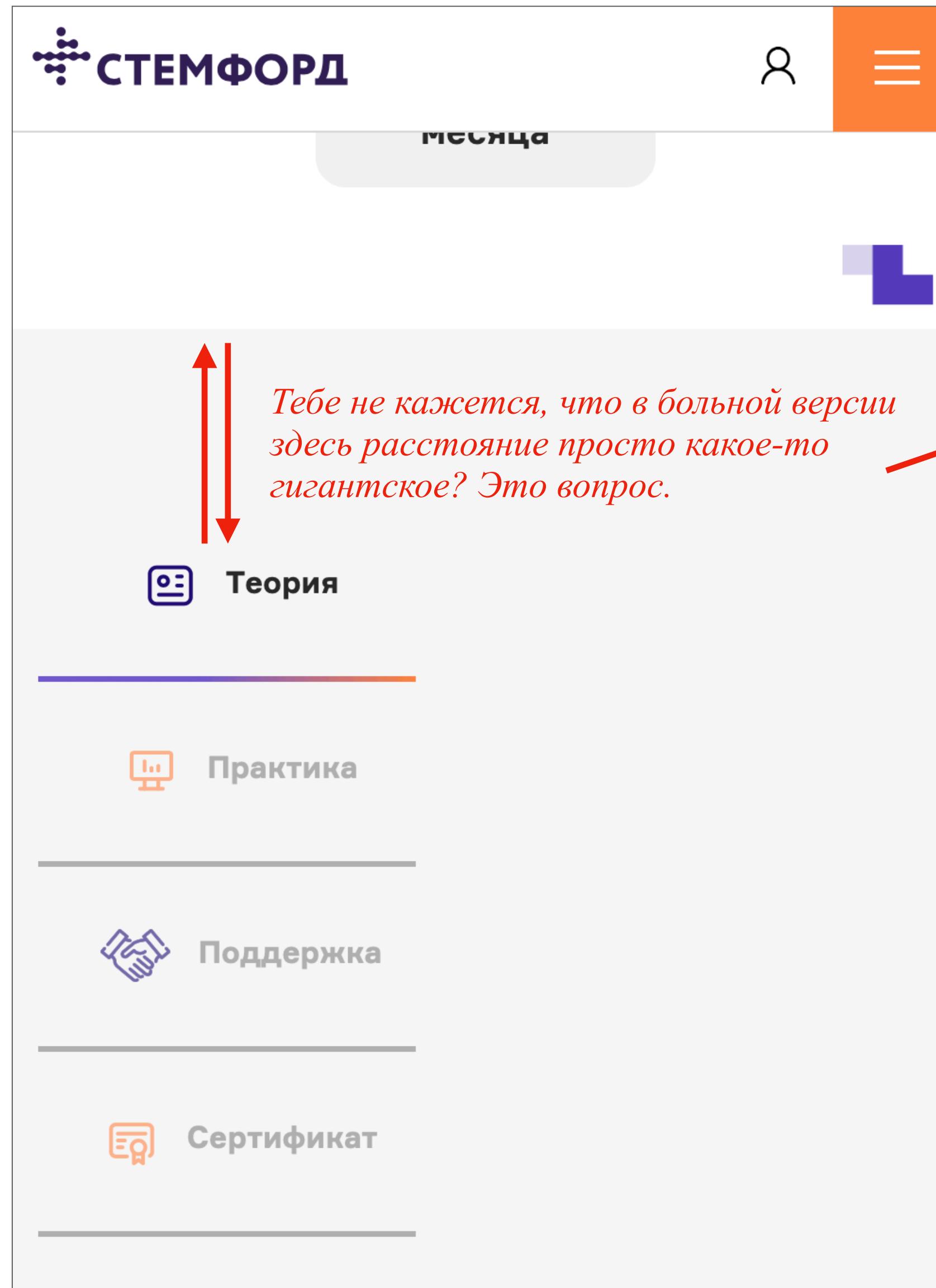
- **Живое общение с преподавателем**
- **Новые друзья по интересам**
- **Хобби, которое развивает**

*1,5 раза ниже,  
можно как здесь*

ПОДДЕРЖКА

Чат с П

## МОБИЛЬНАЯ ВЕРСИЯ



Почему-то в мобильной версии у нас идет выравнивание по центру, а в других размерах — по левую сторону. Лучше везде сделать по центру.

А вообще... посмотри следующий слайд. Может быть, все можно сделать гораздо понятнее для пользователя.

## ИНЫЕ РАЗМЕРЫ

**СТЕМФОРД**

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.

1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.

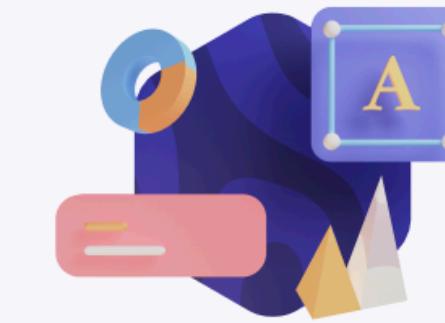
2. Иллюстрацию перемещаем под текст как для мобильной версии, так и для иных размеров экрана.

3. Можем ли мы в целом сделать адаптив этого блока как здесь: [https://l-a-b-a.com/?utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=laba&utm\\_content=search&utm\\_term=курсы%20онлайн&gclid=Cj0KCQjwjo2JBhCRARIaFG667W-Ou4fMUQsT\\_sCX-qnntweiwEN2k6-MlNIDNyIYZ8FppFzL1SYqaoaAhwnEALw\\_wcB](https://l-a-b-a.com/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=laba&utm_content=search&utm_term=курсы%20онлайн&gclid=Cj0KCQjwjo2JBhCRARIaFG667W-Ou4fMUQsT_sCX-qnntweiwEN2k6-MlNIDNyIYZ8FppFzL1SYqaoaAhwnEALw_wcB) — блок «Как мы учим»? Это вопрос. Если да, то делаем. Если нет, буду думать, как сделать так, чтобы это выглядело normally и интуитивно понятно.

# Программа курса

3 месяца обучения

1 БЛОК



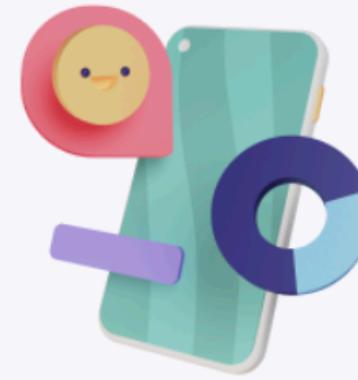
## ОСНОВЫ ПРОЦЕДУРНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

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



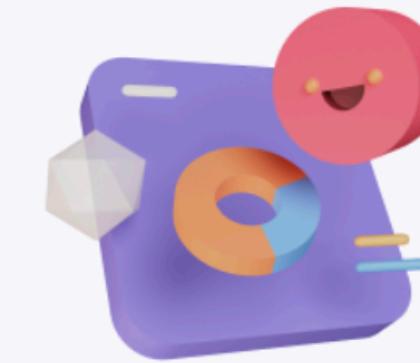
## ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННАЯ ПРИРОДА DART

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

14

34

2. Меняем количество уроков: Блок 1 - 10 уроков, Блок 2 - 6 уроков, блок 3 - 9 уроков, Блок 4 - 14 уроков



3. Меняем количество практических заданий: Блок 1 - 30 заданий, Блок 2 - 18 заданий, блок 3 - 27 заданий, Блок 4 - 34 заданий

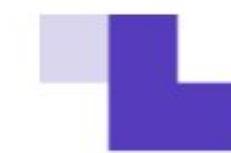
1. Анимация с задержкой: 10 секунд.

Анимируется 1 раз, показывая только блок 4. Дальше останавливается. Если так сделать не возможно, то отключаем анимацию.



# Программа кружка

3 месяца обучения



## ЗНАКОМСТВО С FLUTTER. ЧАСТЬ 1

10 уроков | 30 практических  
заданий

StatelessWidget и работа с ним:

1. Хранилище StatelessWidget



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



1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
2. Стрелочки прилипли к Блоку 3. В остальных блоках все OK.
3. Отключаем анимацию в мобильной версии и иных форматах (кроме версии для компьютера).

**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**

*При нажатии этой кнопки у пользователя должна скачиваться программа курса. Представлена в PDF-файле*

## **Оставьте заявку**

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

Ваше имя

E-mail

Телефон

**Оставить заявку**

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



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

**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

**Оставить заявку**

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

1. Сохраняем размер шрифтов +/- как на <https://stemford.org>. Ориентируемся на прототип мобильной версии Стемфорд.
2. В качестве примера также можно ориентироваться на <https://gb.ru/courses/geek-school/gamedev> - аналогичный блок

## Оставьте заявку

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

Ваше имя

E-mail

Телефон

**Оставить заявку**

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



*Отключаем иллюстрацию в мобильной версии. Либо делаем ее меньшее и сохраняем задуманную логику:*

## Оставьте заявку

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

Ваше имя

E-mail

Телефон

**Оставить заявку**

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



## Оставьте заявку

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

Ваше имя

E-mail

Телефон

**Оставить заявку**

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



## Часто задаваемые вопросы

Кому подойдет этот кружок?



Что нужно для занятий?



Как формируются группы?



Как проходят занятия?



Кто разрабатывал программу?



Что нужно для занятий?



Как проверить результат?



*Список ответов представлен на  
следующих 2 слайдах.*

## **Кому подойдет кружок?**

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.

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).

---

## **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?**

Группы формируются в рамках рекомендованного возраста в программе обучения: 11 - 16 лет. Место в группе считается забронированным после оплаты кружка.

## **Как проходят занятия?**

Программа обучения состоит из 39 видеолекций продолжительностью 15 - 20 минут каждая и 109 практических заданий для закрепления полученного материала. Формат кружка дистанционный: ученик самостоятельно проходит занятия в любое удобное для него время.

Для каждого ученика будет предусмотрена индивидуальная траектория обучения в зависимости от скорости усвоения им материала. Лекции и практические задания будут появляться на нашей образовательной платформе с доступом к ним в течение всего срока обучения (3 месяца).

---

## **Кто разрабатывал программу?**

Кружок был разработан преподавателем-практиком — Кириллом Непомилуевым, исходя из личного опыта работы на Flutter и требований к специалистам IT-индустрии.

Программа обучения была одобрена профессиональными методистами — специалистами по построению траектории и процесса образования.

---

## **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 любой операционной системой (iOS или Android).

**СТЕМФОРД**

## Часто задаваемые вопросы

- Кому подойдет этот кружок?** >
- Что нужно для занятий?** >
- Как формируются группы?** >
- Как проходят занятия?** >

aa gb.ru ⌂

## Часто задаваемые вопросы

- Кто преподает?** +
- Кто разрабатывает программу?** +
- Как проходят уроки?** +
- Чему можно научиться?** +
- Где могут пригодиться эти навыки?** +

Оставить заявку 2

< > ⌂ ⌄ ⌁

Размер шрифтов сделать +/- как на <https://gb.ru/courses/geek-school/gamedev> и <https://clubpixel.ru/unity> - блок должен быть +/- размер экрана, а не 2 - 3 скrola.

## Как проходит обучение

- Изучаете материал**  
С любой скоростью — хоть за неделю, хоть за месяц
- Проходите тест**  
Если не сдали с первого раза, можно пересдать позже
- Получаете сертификат**  
С печатью и подписью генерального директора «еНано»

## МОБИЛЬНАЯ ВЕРСИЯ

[↑ Наверх](#)  
Миссия и цели | Контакты  
Политика конфиденциальности  
© 2013–2020 АНО «еНано»  
Условия использования портала

## ИНЫЕ РАЗМЕРЫ

[↑ Наверх](#)  
Миссия и цели | Контакты  
Политика конфиденциальности  
© 2013–2020 АНО «еНано»  
Условия использования портала

## МАКЕТ СТЕМФОРД

*Подвал сделать как в  
макете Стемфорд*  
↑ Наверх  
© 2013–2020 АНО «еНано»  
Условия использования портала  
Миссия и цели | Контакты  
Политика конфиденциальности