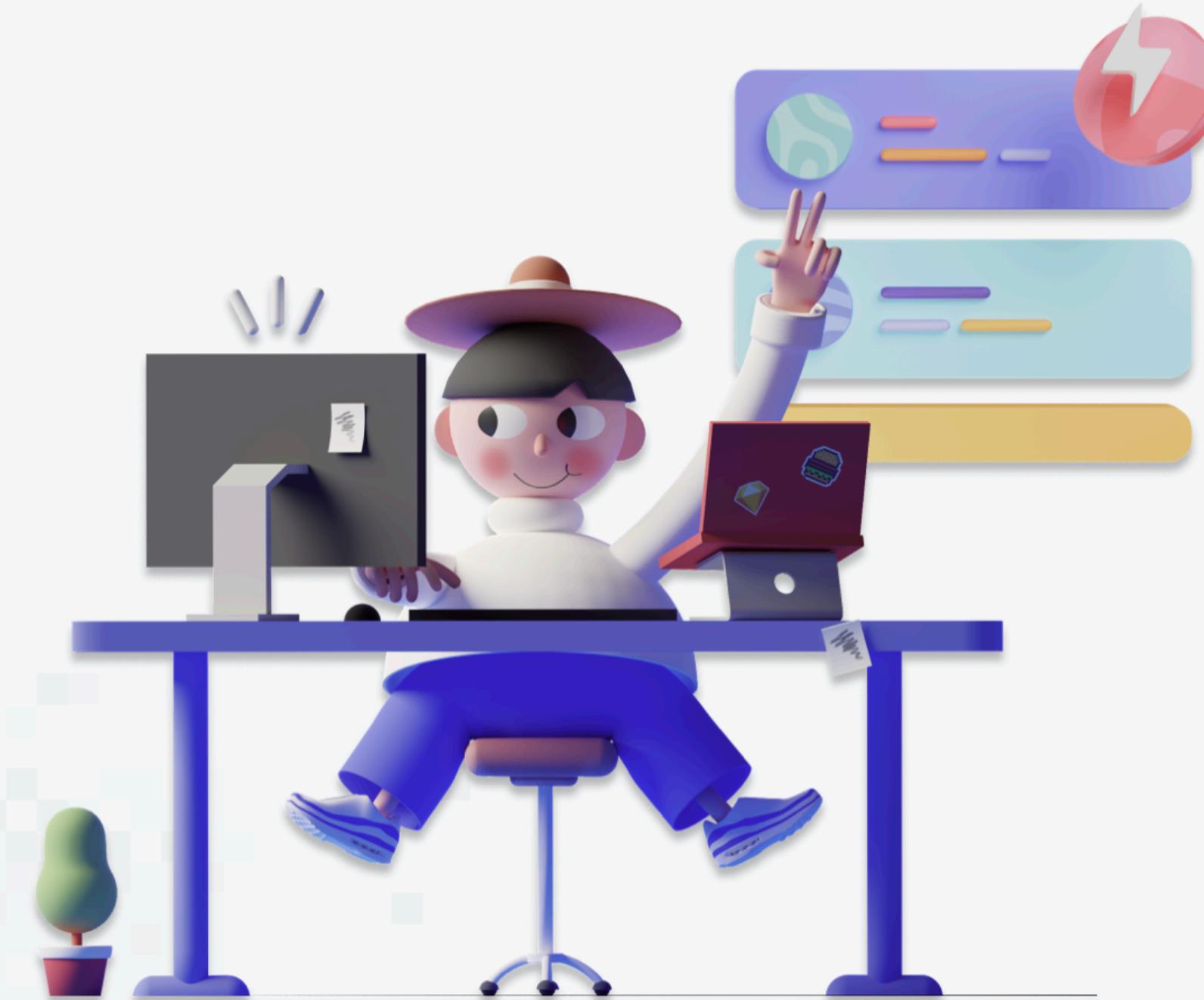


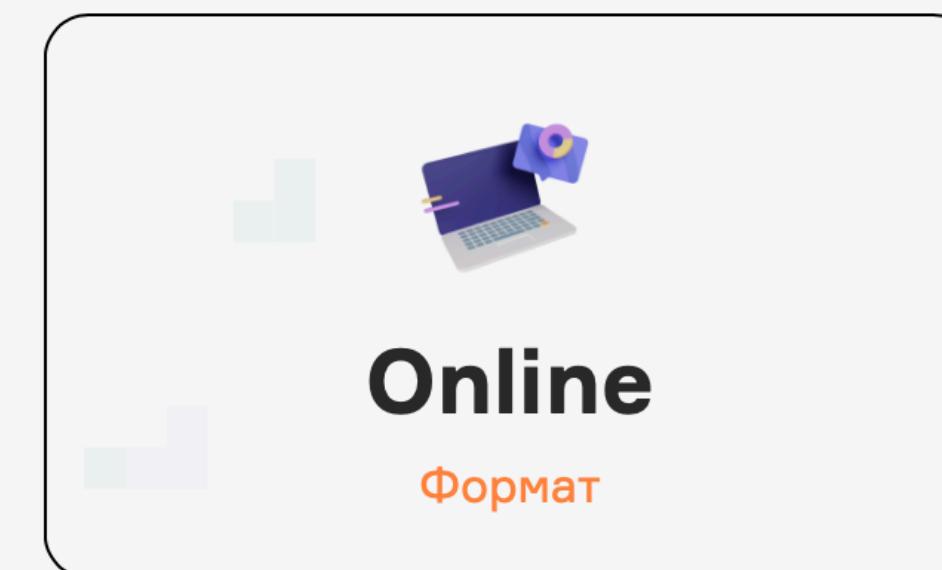
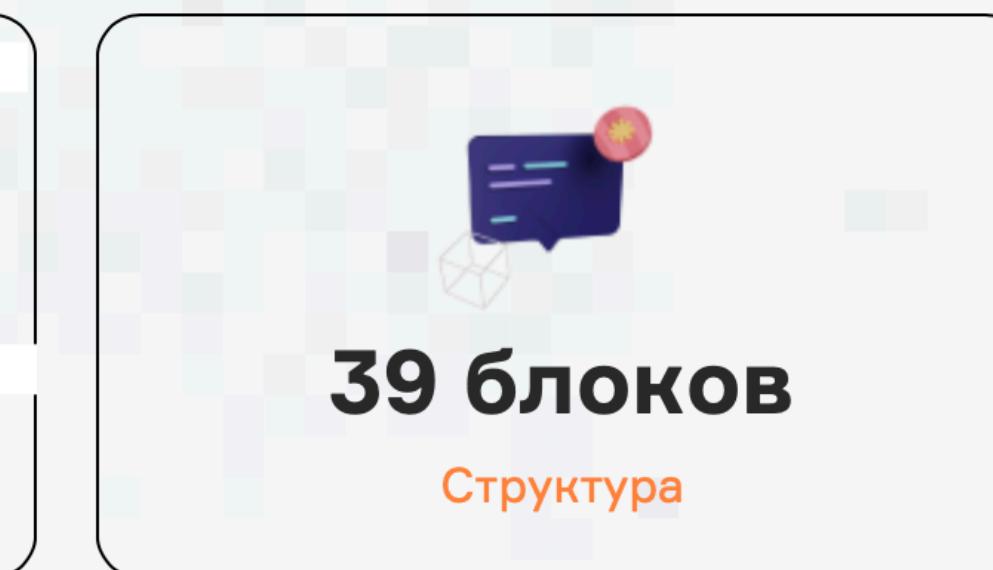
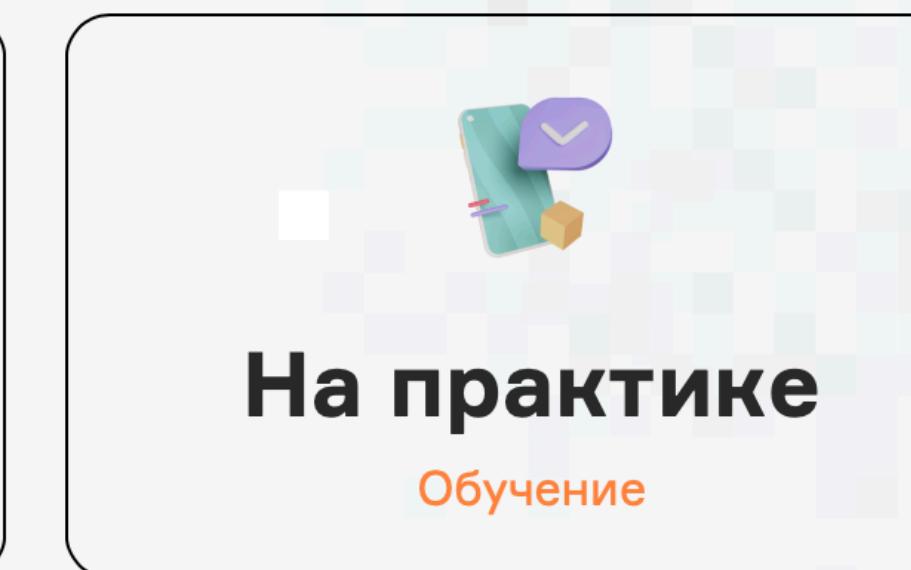
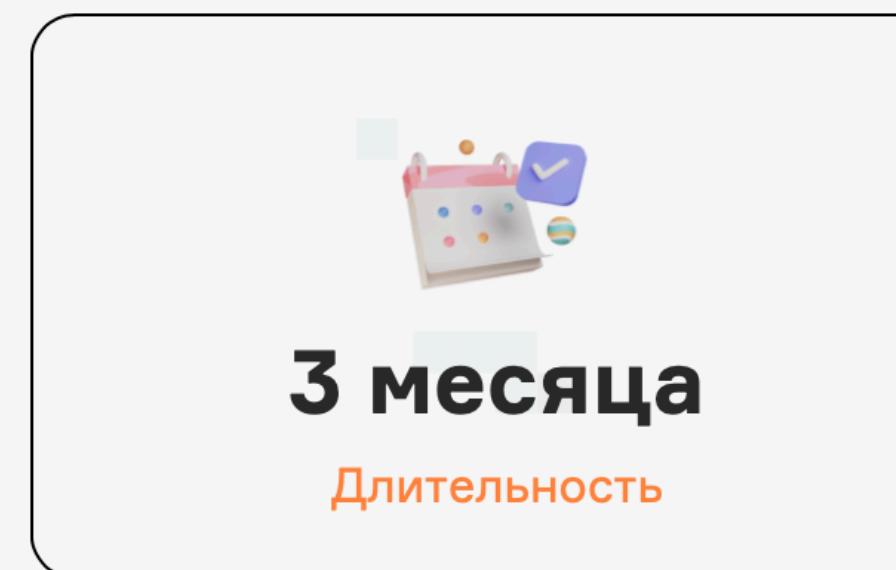
11-16 лют

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. Заменяем слова «на курс» на «в кружок».
2. Делаем блик на кнопке: 1 раз в 3 - 4 секунды.
3. При нажатии на кнопку раскрывается форма обратной связи. Делаем ее по аналогии с тем, что есть в блоке 7.



Оставьте заявку

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

Ваше имя

E-mail

Телефон

Отправить заявку

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

Форму обратной связи можно сделать по аналогии с блоком 7

The screenshot shows a website for STEMFOR.D. At the top, there's a navigation bar with links like 'Обучение', 'Конкурсы', 'Выбрать вуз', 'Стем Карьера', 'Педагоги', and 'Вход / Регистрация'. Below the navigation is a logo for 'STEMFOR.D'.

The main content area features a course advertisement:

- 11-16 лут** (11-16 weeks)
- Разработка мобильных приложений** (Mobile application development)
- A brief description: 'Под руководством опытного преподавателя вы познакомитесь с основами программирования в среде разработки Flutter и создадут собственное мобильное приложение или игру.'
- A large call-to-action button: **Оставьте заявку** (Leave an application) with a purple gradient background.
- Below the button, a note: 'Отправляя заявку, вы даёте согласие на обработку своих персональных данных в соответствии с политикой конфиденциальности'
- Four cards below the main text:
 - 3 месяца** (3 months) - **Длительность** (Duration)
 - На практике** (On practice) - **Обучение** (Learning)
 - 39 блоков** (39 blocks) - **Структура** (Structure)
 - Online** (Online) - **Формат** (Format)

3 месяца
Длительность

На практике
Обучение

39 блоков
Структура

Online
Формат

ВЕРСТКА

Технология будущего

Flutter — это платформенная технология, созданная инженерами

По оценке аналитиков рынка IT, на горизонте 3 лет на Flutter

3 месяца
Длительность

На практике
Обучение

39 блоков
Структура

Online
Формат

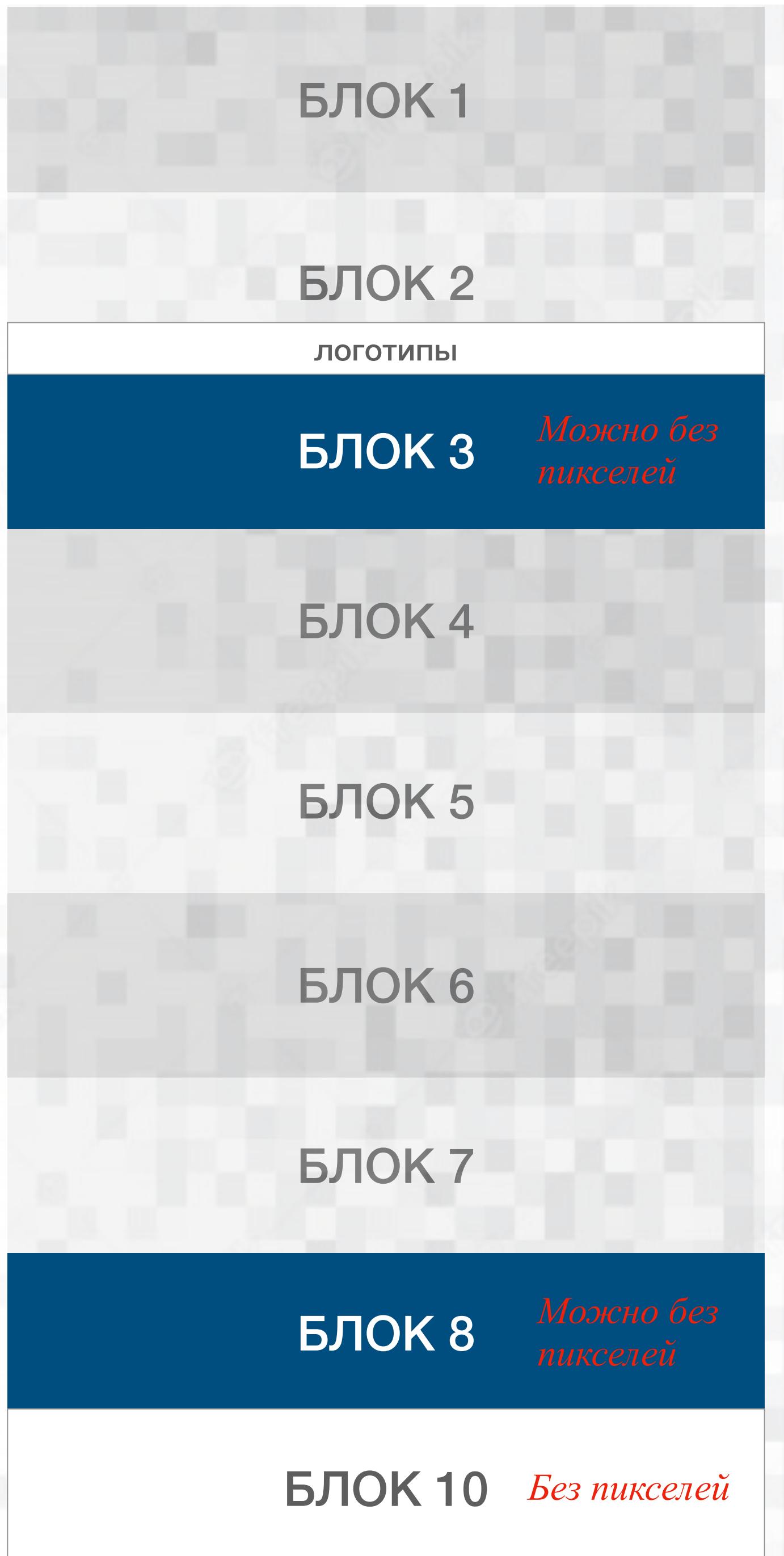
МАКЕТ

Технология будущего

Flutter — это платформенная технология, созданная инженерами компании Google, которая позволяет создавать мобильные,

По оценке аналитиков рынка IT, на горизонте 3 лет на Flutter перейдет до трети среднего и крупного бизнеса. Что сделает

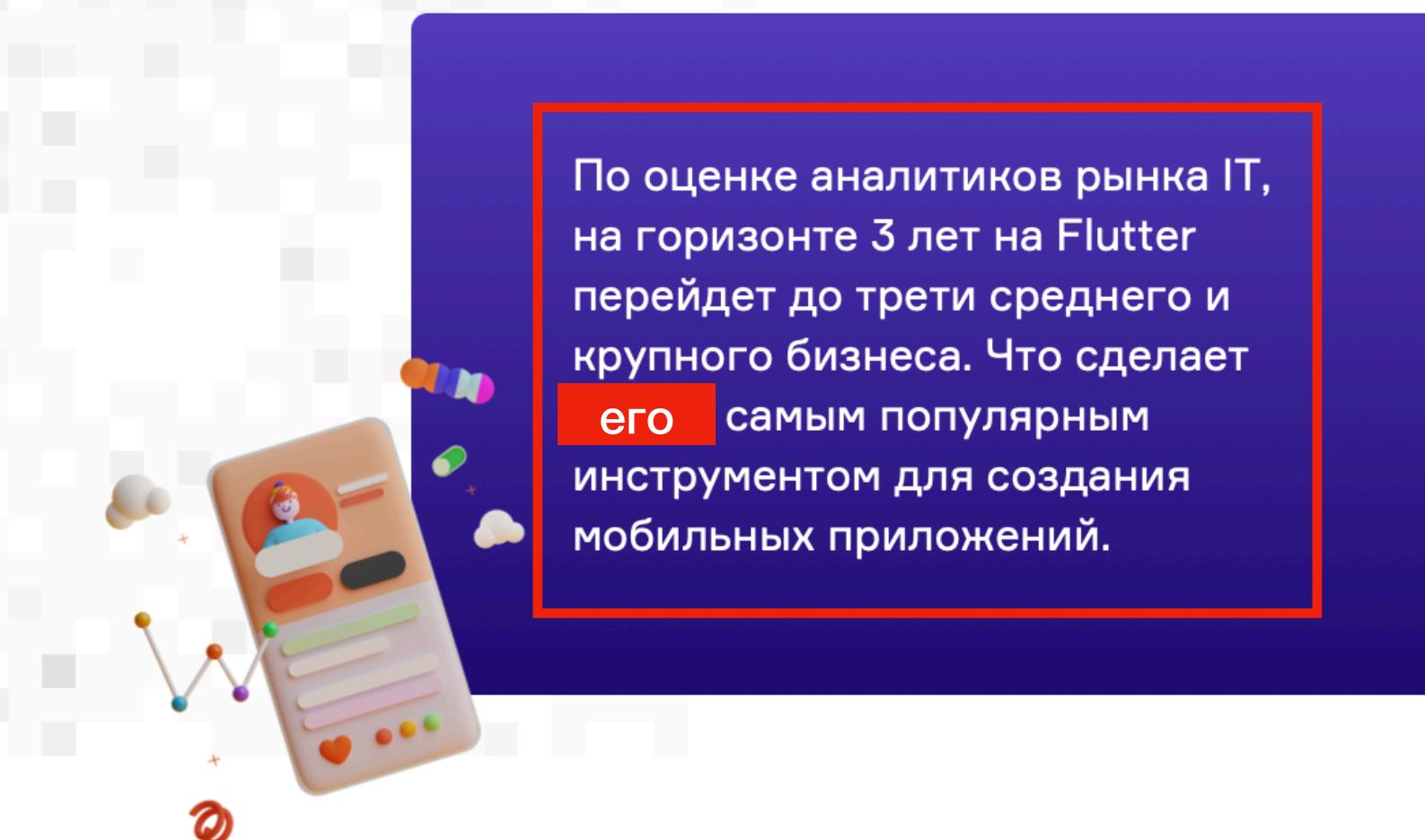
1. *Можно сделать общий пиксельный фон и пустить его через весь сайт, разбросав серые пиксели в хаотичном порядке. Не обязательно привязывать их к такому же расположению, как в макете — просто +/-.*
2. *Идея такая, что пиксельный фон не сильно зависит от начала и конца конкретного блока — они, напротив, связывают блоки в «единую простыню». Пример идеи: <https://spicynospicy.com.ua> — цветные пятна в виде облачков.*
3. *Серые пиксели нужно анимировать. Но не стоит перекрывать частичками основные иллюстрации и текст: то есть все, что движется, движется на заднем фоне.*
4. *Примеры по анимации:*
 - <https://fanstudy.byspotify.com>
 - <https://www.elastic.co/about/story-of-search/>
 - <https://thememoriesweshared.com/en-us>
 - <https://glossarie.xyz> — блок Most of us don't read...
 - <https://rekhchandsahu.com> — блок 1



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.

1. Анимируем выделенный текст.
Тип анимации: появление, fadeIn.
2. Заменяем слово «Flutter» на «его».



Приложения для Android и iOS



Сайты для Windows, Linux и MacOS



Web-приложения



Мобильные игры

Компании, которые используют Flutter в своих проектах



3. Можем ли мы сделать такую анимацию, чтобы логотипы самостоятельно подсвечивались или появлялись один за другим?



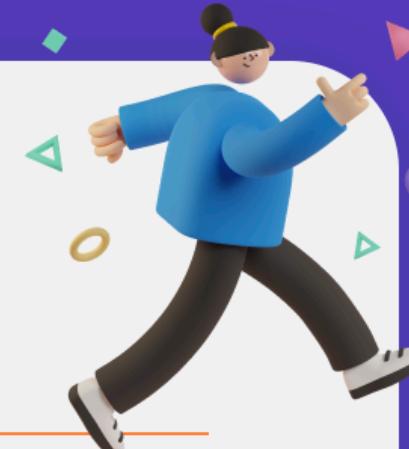
Перспективы Flutter-разработчика

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

- Развивающееся направление
- Востребованная профессия
- Высокая заработка

1

1. Анимируем. Выезжает слева, fadeInLeft



Преимущества занятий в кружке

Практический курс дает возможность посмотреть на свой мобильный телефон глазами программиста 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

2

2. Анимируем. Выезжает справа, fadeInRight

Блоки 1 и 2 появляются одновременно, вылетая по бокам

3. Заменяем слова «обучения на курсе» на «занятий в кружке».
4. Заменяем «Наш курс дает возможность» на «Обучение на практике позволит».
5. Добавляем слова «оформления приложений».
6. Убираем слово «курса».



ПЕРСПЕКТИВЫ FLUTTER-РАЗРАБОТЧИКА

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

Развивающееся направление •

Востребованная профессия •

Высокая заработная плата •



ПРЕИМУЩЕСТВА ЗАНЯТИЙ В КРУЖКЕ

Практические занятия позволяют обучение через опыт посмотреть на свой мобильный телефон глазами программиста 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 курса



Кирилл Непомилуев

Разработчик **кружка**, преподаватель-практик

Слово «курса» заменяем на «кружка»

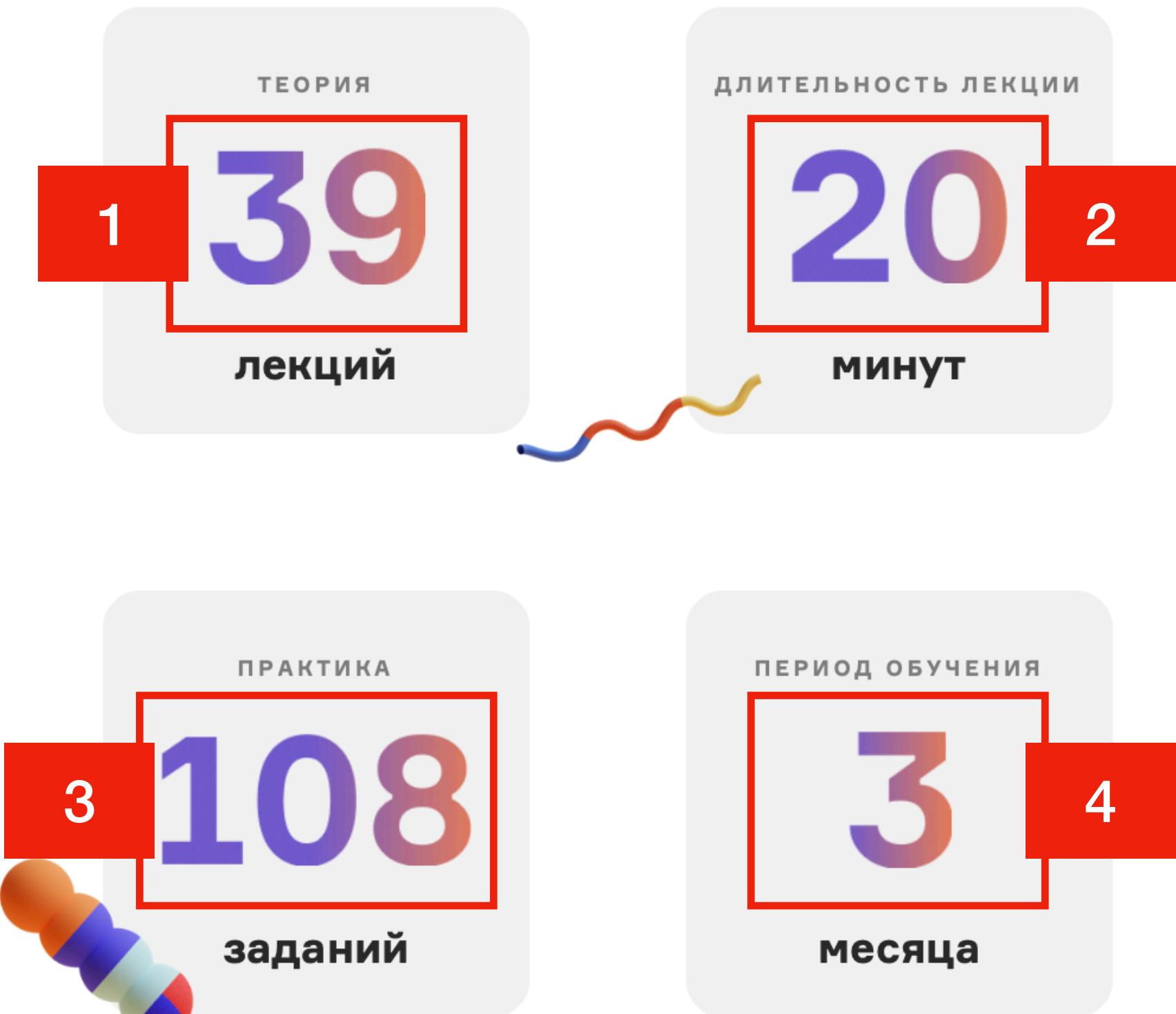
IT-предприниматель. Более 8 лет занимается разработкой мобильных приложений под коммерческие проекты. 2 года создает приложения на Flutter. В 2019 году с личной командой Flutter-разработчиков занял 2 место на IT-конкурсе «Цифровой прорыв», который вошел в «Книгу рекордов Гиннесса» (как самый крупный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

Процесс обучения

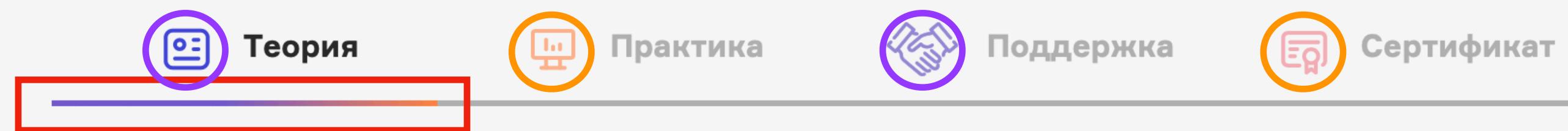
Программа наших занятий построена на адаптивном подходе, который учитывает возраст, психологические особенности детей и современный ритм их жизни.

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.



1. Заменяем слова «Наша программа обучения» на «Программа наших занятий».
2. Анимируем выделенные цифры. Тип анимации: появление, fadeIn. Цифры должны появляться одна за другой: 1 → 2 → 3 → 4.

1. Иконки: сиреневая (как в макете) → рыжая (OK) → сиреневая (как в макете) → рыжая (как в макете)



2. Можем ли мы добавить блик на цветную часть полоски: 1 раз в 3 - 4 секунды?



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.

3. Заменить слова «на примерах в формате лайв-кодинга» на «в формате лайв-кодинга на знакомых примерах, в том числе из любимых компьютерных игр».
4. Заменить слова «каждого урока» на «каждой лекции».
5. Добавить пробел между словами «доступ» и «к».

1. Иконки: сиреневая (как в макете) → рыжая (OK) → сиреневая (как в макете) → рыжая (как в макете)



Теория



Практика



Поддержка



Сертификат

2. Можем ли мы добавить блок на цветную часть полоски: 1 раз в 3 - 4 секунды?



ПРАКТИКА

3. Менее ярко: +/- как в макете

ПРАКТИКА

Практические задания

Выполняя практические задания, ученик создает собственное мобильное приложение или игру. Он проектирует сюжет, программирует логику и интерфейс приложения, а также разрабатывает его визуальное оформление.

4. Заменить слово «домашние» на «практические».
5. Заменить слово «ребенок» на «ученик».
6. Заменить слова «собственный проект, в котором» на «собственное мобильное приложение или игру. Он»

1. Иконки: сиреневая (как в макете) → рыжая (OK) → сиреневая (как в макете) → рыжая (как в макете)



Теория



Практика



Поддержка



Сертификат

2. Можем ли мы добавить блок на цветную часть полоски: 1 раз в 3 - 4 секунды?



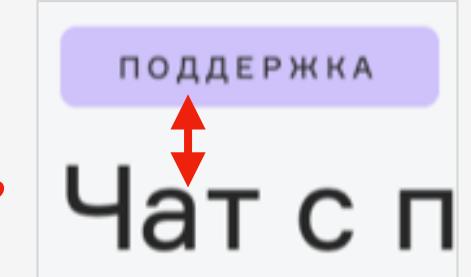
ПОДДЕРЖКА

Чат с преподавателем и другими учениками

Преподаватель делится дополнительными секретами по работе в 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



3. Заменить слова «дает информацию сверх программы» на «делится дополнительными секретами работы в Flutter».
4. Убрать запятую и слова «, разбирает код в режиме online».
5. Заменить слова «домашнему заданию» на «выполнению практических заданий».
6. Спустить блок с буллитами чуть ниже.

1. Иконки: сиреневая (как в макете) → рыжая (OK) → сиреневая (как в макете) → рыжая (как в макете)



Теория



Практика



Поддержка



Сертификат

2. Можем ли мы добавить блок на цветную часть полоски: 1 раз в 3 - 4 секунды?



СЕРТИФИКАТ

Сертификат о прохождении

По

окончани обучения выпускники кружка получат электронный сертификат, который подтвердит приобретенные ими навыки и знания. А также поможет сделать первый шаг к востребованной профессии.

3. Заменить слова «об окончании курса» на «о прохождении».
4. Убрать слова «Мы проводим обучение на основании Государственной лицензии № 038412».
5. Заменить слова «курса выпускники» на «обучения выпускники кружка».
6. Заменить запятую и слова «, а также» на точку и слова «. А также».

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.

Практические задания

Выполняя **практические** задания, **ученик** создает **собственное мобильное приложение или игру.** Он проектирует сюжет, программирует логику и интерфейс приложения, а также разрабатывает его визуальное оформление.

Чат с преподавателем и другими учениками

Преподаватель **делиться дополнительными** секретами по работе с Flutter, отвечает на вопросы, **разбирает код в режиме online** и дает подробную обратную связь по **выполнению практических заданий.**

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

Сертификат о прохождении

Мы проводим обучение на основании Государственной лицензии № 038412. По окончании **обучения** выпускники **кружка** получат электронный сертификат, который подтвердит приобретенные ими навыки и знания. **А также** поможет сделать первый шаг к востребованной профессии.

Программа кружка

3 месяца обучения

1 БЛОК



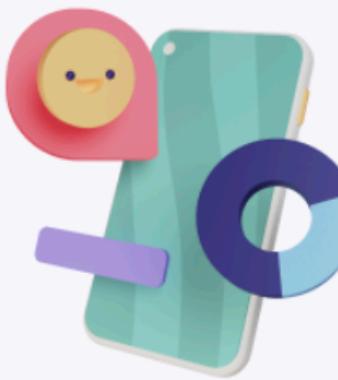
ОСНОВЫ ПРОЦЕДУРНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

9 уроков | 29 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

10 уроков | 26 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

10 уроков | 30 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

1. Заменить слово «курса» на «кружка»

2. Мы можем сделать так, чтобы блоки сами сменялись, как в карусели, намекая на то, что нужно нажать на стрелочки?

1 БЛОК



ОСНОВЫ ПРОЦЕДУРНОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

9 уроков | 29 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

3. Цвет выделенного текста должен быть светлее (более серым), как в макете

1 БЛОК



Основы процедурного программирования

9 уроков | 29 практических заданий

Основы синтаксиса Dart. Часть 1:

- 1. Сохранить отступ +/- как в макете
- 2. Сохранить отступ +/- как в макете
- 1. Типы данных и действия с ними
- 2. Понятие алгоритмов и их виды
- 3. Условные конструкции
- 4. Коллекции
- 5. Циклы
- 6. Функции

ВЕРСТКА

МАКЕТ

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 либо открываться программа курса, либо скачиваться — что проще сделать? Doc-файл с программой передам завтра



Оставьте заявку

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

Ваше имя

E-mail

Телефон

Оставить заявку

*Делаем блик на
кнопке: 1 раз в 3
- 4 секунды.*

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

Часто задаваемые вопросы

Кому подойдет кружок ?



Что нужно для занятий?



Как формируются группы?



Как проходят занятия?



Кто разрабатывал программу?



Что нужно для занятий?



Как проверить результат?



1. Заменить слова «этот курс» на «кружок».
2. Заменить слово «курс» на «программу».
3. Список недостающих ответов пришлю завтра.



Обучение ▾ Конкурсы Выбрать вуз Стем Карьера ↗ Педагогу ▾



Вход / Регистрация

© 2013–2020 АНО «eНано»

Условия использования портала

Миссия и цели | Контакты

Политика конфиденциальности

↑ Наверх

C шапкой и подвалом пока больше ничего не делаем

Стоимость обучения

12 000 ₽

Или **4 000 рублей ежемесячно** —
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

Имя

E-mail

Телефон

Отправить заявку

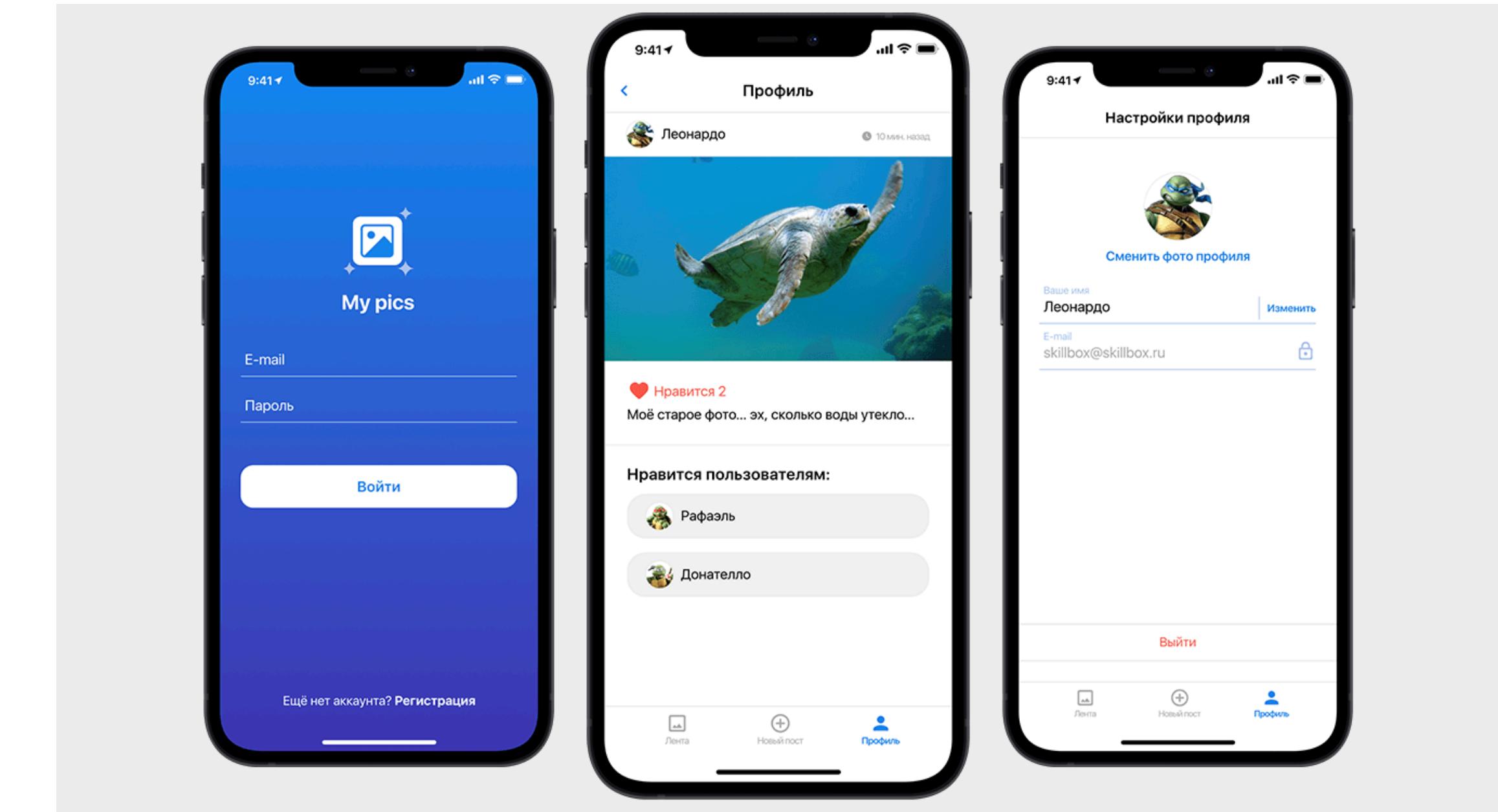
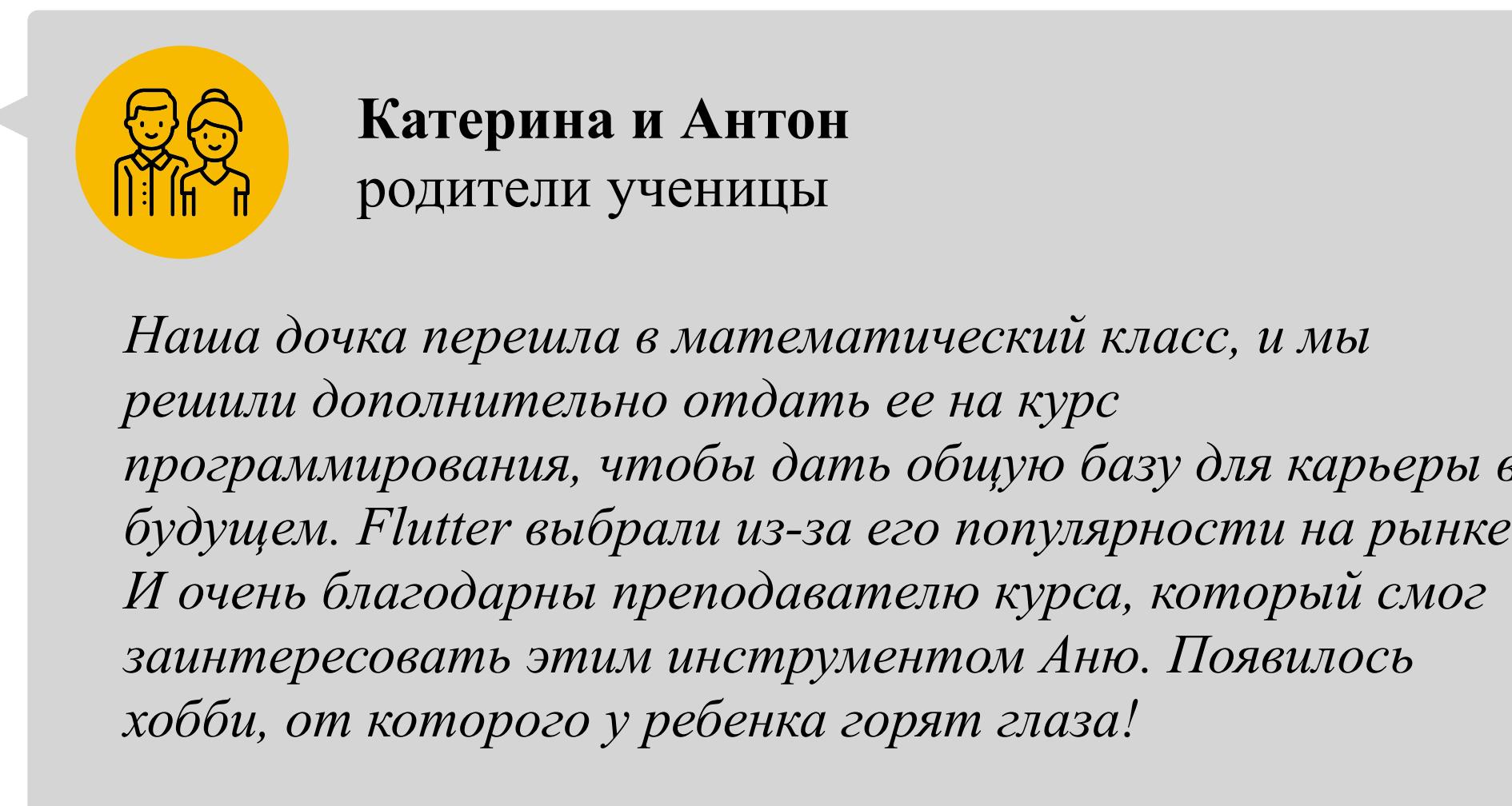
Отправляя заявку, вы даёте согласие на обработку своих персональных
данных в соответствии с политикой конфиденциальности

ПРИМЕРЫ РАБОТ УЧЕНИКОВ

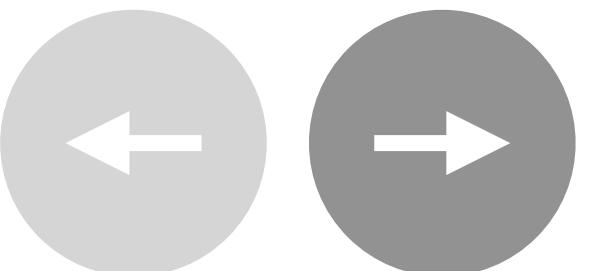
Приложение для обмена фотографиями

Анна, 12 лет

Приложение с лентой публикаций, с описанием фото и возможностью поставить лайк. Аналог Instagram.
Анна сама придумала сюжет взаимодействия с пользователем и дизайн приложения.



Предусмотреть, что отзывы будут от лица родителей и учеников — нужны иконки для каждой категории: родители, мама, папа, девочка, мальчик



Данный блок будет верстаться через 4 месяца (после появления первых кейсов и отзывов). Необходимо предусмотреть, чтобы он был независимым: т.е. чтобы страница визуально смотрелась хорошо как с наличием данного блока, так и без него

МАКЕТ

ВЕРСТКА

The mockup shows a mobile application interface. At the top left is a blue rectangular button with an orange square icon and the text "2 БЛОК". To the right of the button is a decorative icon featuring a yellow chick, a green smartphone, and a blue pie chart. Below the button, the title "Объектно-ориентированная природа Dart" is displayed in bold black font. Underneath the title, the text "10 уроков | 26 практических заданий" is shown. A red double-headed vertical arrow points between the title and the subtitle "Основы синтаксиса Dart. Часть 2:". Below this subtitle is a numbered list of six items: 1. Классы и объекты, 2. Свойства, 3. Методы, 4. Конструкторы классов, 5. Наследование, and 6. Абстрактные классы.

The stylized representation shows the same mobile application interface as the mockup. The "2 БЛОК" button and decorative icon are present at the top. The title "Объектно-ориентированная природа Dart" is displayed in large bold black font. Below the title, the text "10 уроков | 26 практических заданий" is shown. A red arrow points from the subtitle "Основы синтаксиса Dart. Часть 2:" to the corresponding section in the list below. The numbered list below the subtitle contains the same six items as the mockup: 1. Классы и объекты, 2. Свойства, 3. Методы, 4. Конструкторы классов, 5. Наследование, and 6. Абстрактные классы.

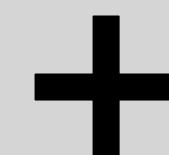
ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Кому подойдет этот курс?

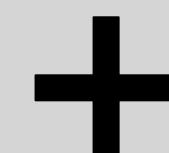
Наш курс предназначен для тех, кто хочет научиться программировать, интересуется мобильными приложениями и хочет сделать первые шаги в ИТ. Преподаватель подробно объяснит основы программирования на языке Dart и сопроводит ученика до получения им результата — разработки собственного приложения или игры.



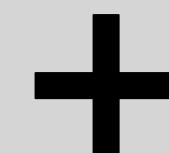
Что нужно для занятий?



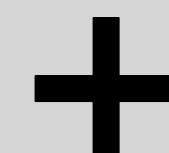
Как формируются группы?



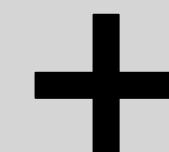
Как проходят занятия?



Кто разрабатывал курс?



Как проверить результат?



**И серую линию можно чуть светлее сделать или тоньше?
Когда перемещаешься по табам, цветной подсветки почти не видно**

Теория Практика Поддержка Сертификат

ПОДДЕРЖКА

Чат с преподавателем и другими учениками

Преподаватель дает информацию сверх программы, отвечает на вопросы, разбирает код в режиме online и дает подробную обратную связь по домашнему заданию.

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