






Черномырдин Владимир

Руководитель команды Bonch.dev

 id_d1kobraz

 8 (911) 259-50-20



↑
2 корпус

Вход в 1
корпус
→



трансляция
120/1



лекция
116/1






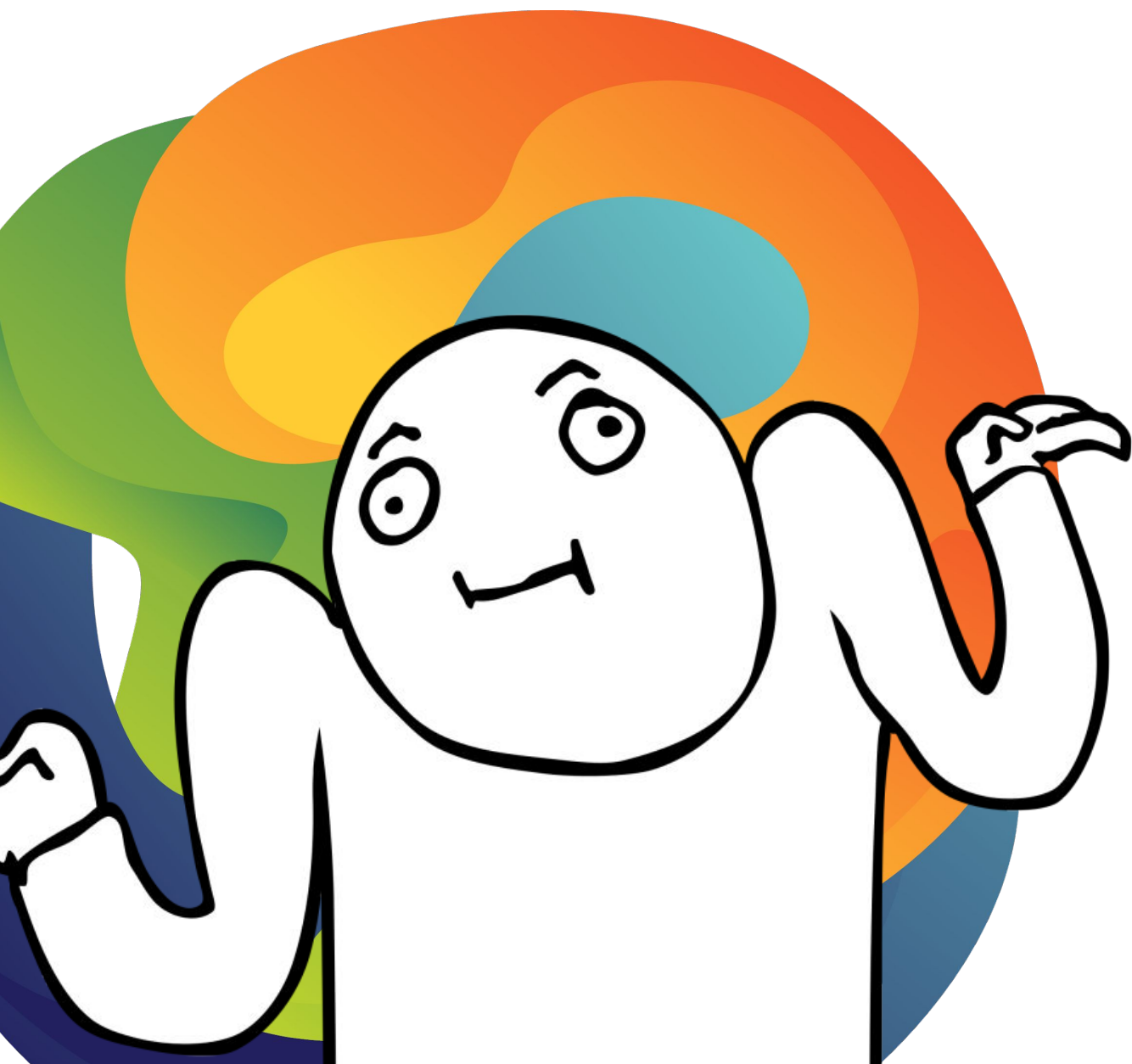
Глазков Глеб

Заместитель руководителя,
«завуч» школы

 eye_kov

 8 (911) 002-94-69





**Что же
такое этот
Bonch.dev?**



Школа разработки 2018

38

лекций
проведено

~500

уникальных
студентов

11

командных
проектов

85

учеников

54

выпускника





Спасибо за внимание!



bonch







#BonchFacultyChallenge ИСиТ

СЕТИ И СИСТЕМЫ

WE MADE IT COOL!

СЕТИ И СИСТЕМЫ

NEW YORK
BRKLN

Meet-up's

2

meet-up'a
проведено

13

докладов
на IT-тематику

~30

зрителей
на каждом





Типы таких систем





Мы ♥ хакатоны



Гранты

5

грантовых
конкурсов

1 225 000

рублей получено
в сумме





Школа разработки «Bonch.dev»

Bonch.dev, 2019

СПбГУТ)))





every day 18:20



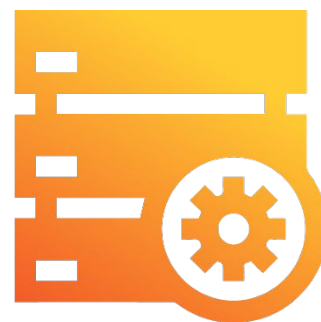
SMM

понедельник



Design

вторник



Back-end

среда



Front-end

четверг



Mobile

пятница



Когда и как?



Даты проведения школы:
30 сентября – 12 декабря

8 лекций по каждому
направлению



Когда и как?



30 сентября
Начало обучения



12, 26 октября
16 ноября
Неформальные встречи



23-24 ноября
Bonch.hack



12 декабря
11 декабря - SMM
Защиты проектов



25 ноября –
10 декабря
Работа в командах






SMM





Крикун Дарина

Руководитель отдела SMM

 rina_babyz





Изучаемые технологии

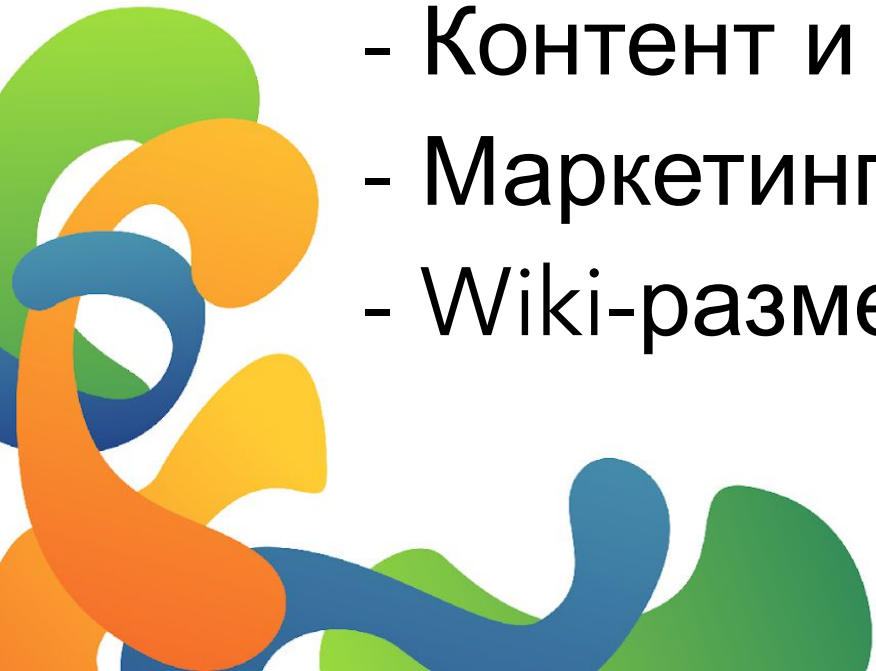
- Таргет (VK, Instagram)
- Wiki-разметка
- Умные ленты
- Photoshop





Темы лекций

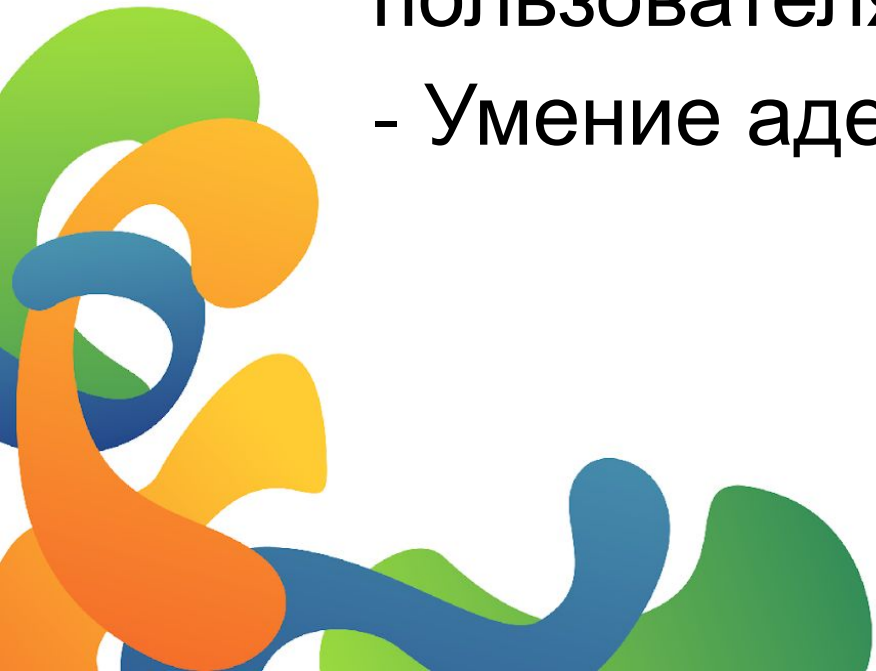
- Алгоритмы соц. сетей
- Дизайн
- Тренды года
- Контент и наполнение соц. Сетей
- Маркетинг и таргет
- Wiki-разметка





Желательные знания для начала

- Грамотность
- Умение четко излагать мысли в письменном виде
- Владение соц. сетями на уровне уверенного пользователя
- Умение адекватно воспринимать замечания\критику





Design





Гибадулин Захар

UX/UI дизайнер

 xeel112





**Дизайн =
проектирование**





Проектирование UX и usability UI

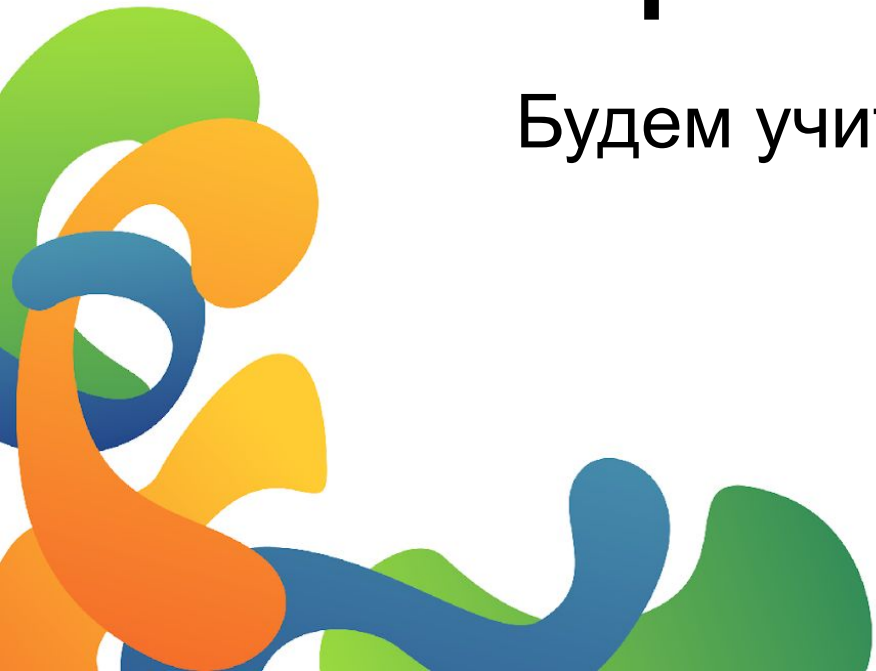
Звучит сложно, но на самом деле все просто





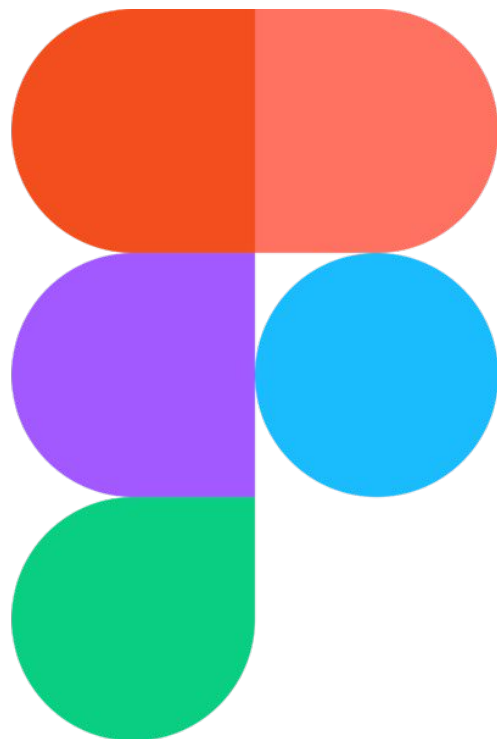
Люди любят **NETFLIX** не только
потому, что черный и красный
хорошо сочетаются

Будем учиться делать удобно и эффективно






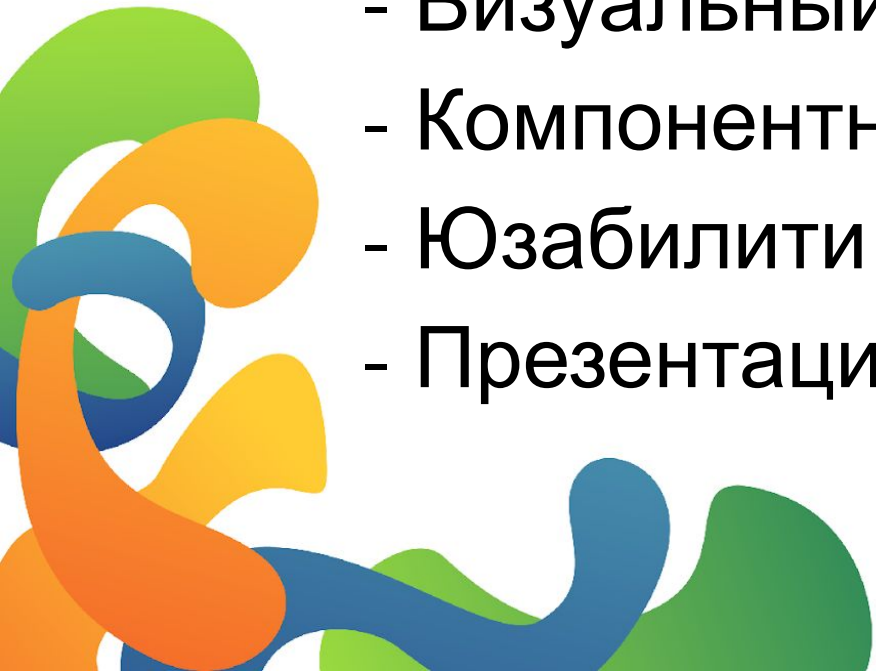
Изучаемые технологии





Темы лекций

- Этапы проектирования продукта
- Архитектура и прототипирование
- Кроссплатформенность
- Визуальный дизайн 
- Компонентный дизайн
- Юзабилити
- Презентация и взаимодействия



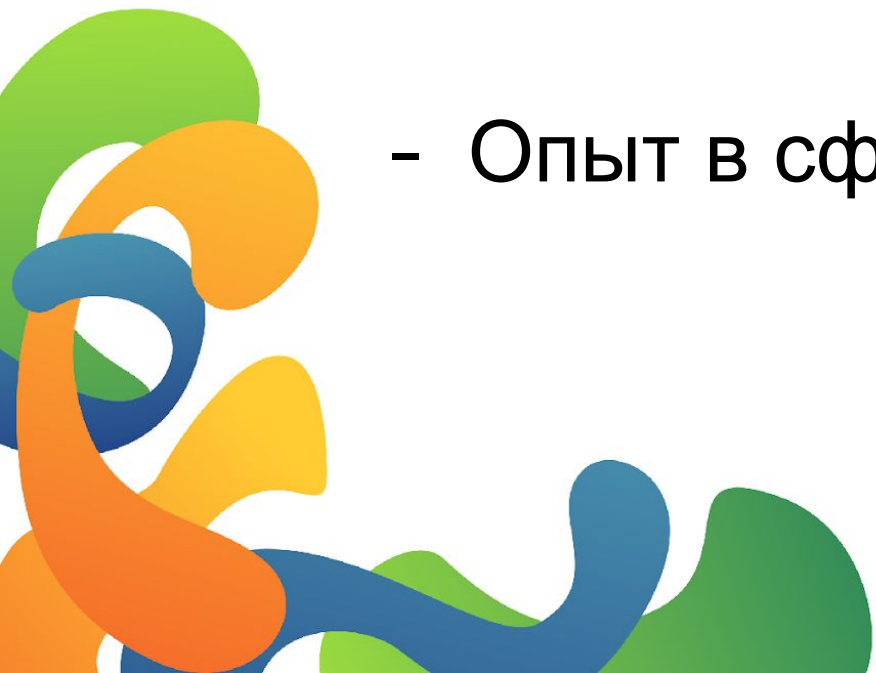


Желательные знания для начала

- Насмотренность и вкус

Bēhance *dribbble*

- Опыт в сфере цифрового дизайна



Что мы НЕ изучаем



Дизайн одежды и аксессуаров

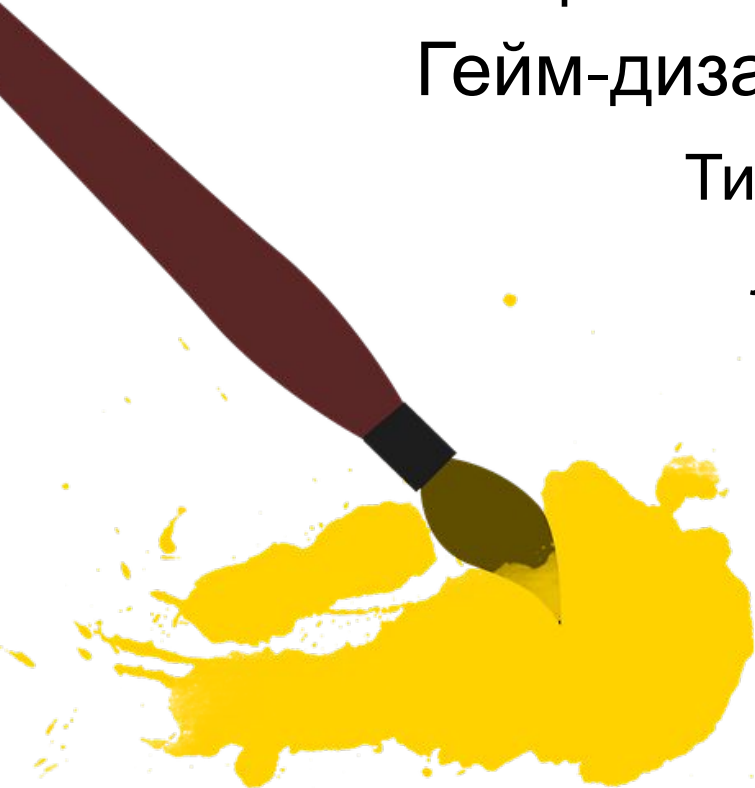
Промышленный дизайн Дизайн транспортной среды

Гейм-дизайн Полиграфический дизайн Дизайн интерьера

Типографика Дизайн печатной продукции

Ландшафтный дизайн Дизайн для соц.сетей

Упаковка, этикетка





Back-end





Суриков Владислав

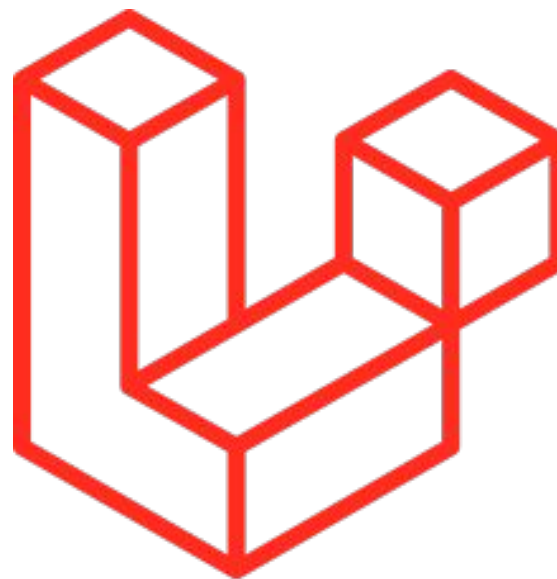
Руководитель направления Back-end

 id51525123





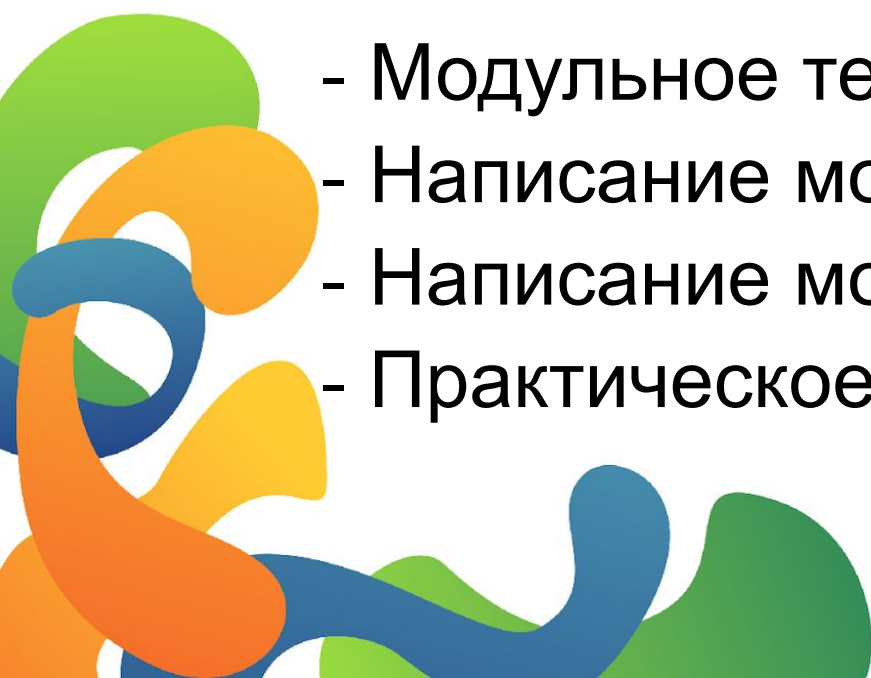
Изучаемые технологии





Темы лекций

- Введение. Что такое Laravel и как он устроен?
- Маршрутизация и контроллеры
- Архитектура данных в Laravel
- Работа с контроллерами
- Модульное тестирование
- Написание модуля авторизации Laravel
- Написание модулей приложения
- Практическое занятие



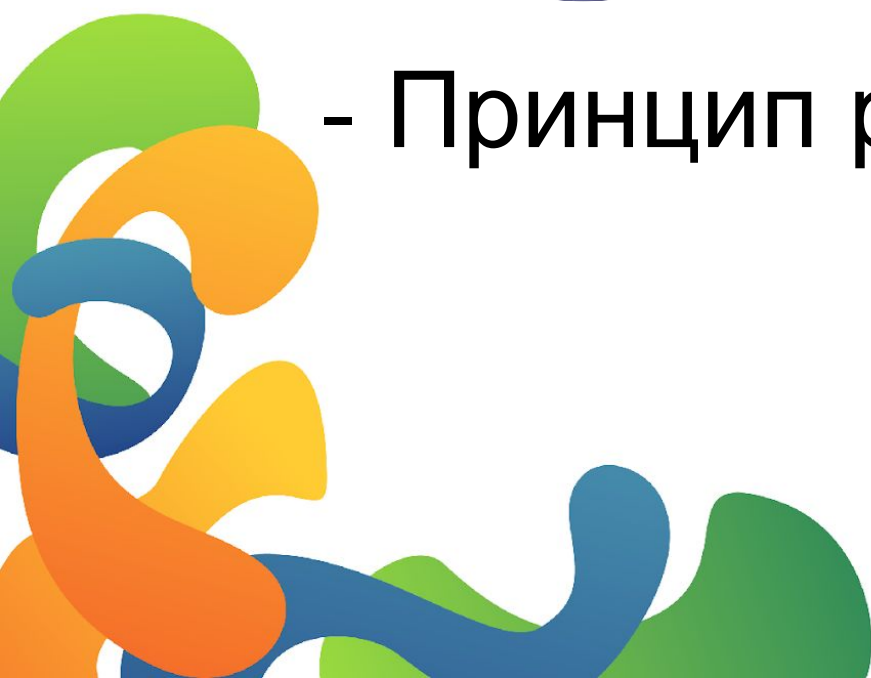


Желательные знания для начала

- ООП



- Принцип работы HTTP-протокола





Front-end





Липкович Денис

Руководитель отдела Front-end

 waar_we





Изучаемые технологии





Темы лекций

- HTML/CSS/Bootstrap
- JavaScript
- Vue.js
- Axios
- Vuex, Vuetify, Bootstrap Vue
- Quasar Framework





Желательные знания для начала

HTML



CSS





Mobile





Герман Олег

Руководитель отдела Мобильной разработки

 oleggerman2000





Исучаемые технологии

- Android Studio
- Kotlin
- Android SDK
- Firebase



Firebase





Темы лекций

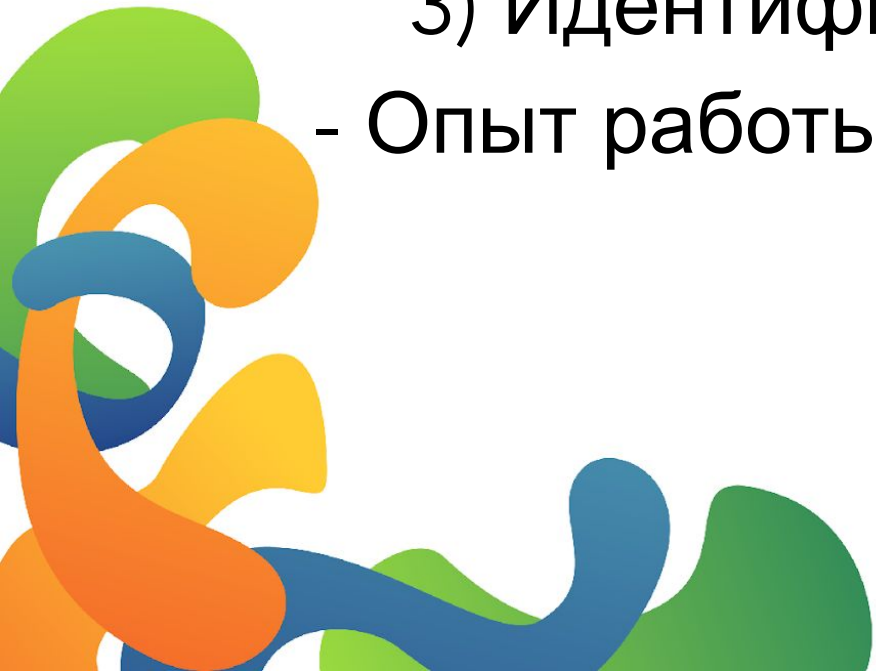
- Знакомство с Android Studio и Kotlin
- Activity, Fragment
- LinearLayout, RelativeLayout, ConstraintLayout
- RecyclerView и ListView. Glide
- JSON, Многопоточность
- Хранение данных. Realm, SharedPreferences
- Firebase
- Службы Android





Желательные знания для начала

- Основные признаки ООП:
 - 1) Класс(свойства, методы)
 - 2) Наследование.
 - 3) Идентификаторы доступа
- Опыт работы на Kotlin или любом другом ЯП





А почему именно мы?



Преимущества



Бесплатно



Преимущества



От студентов студентам





Индивидуальный подход



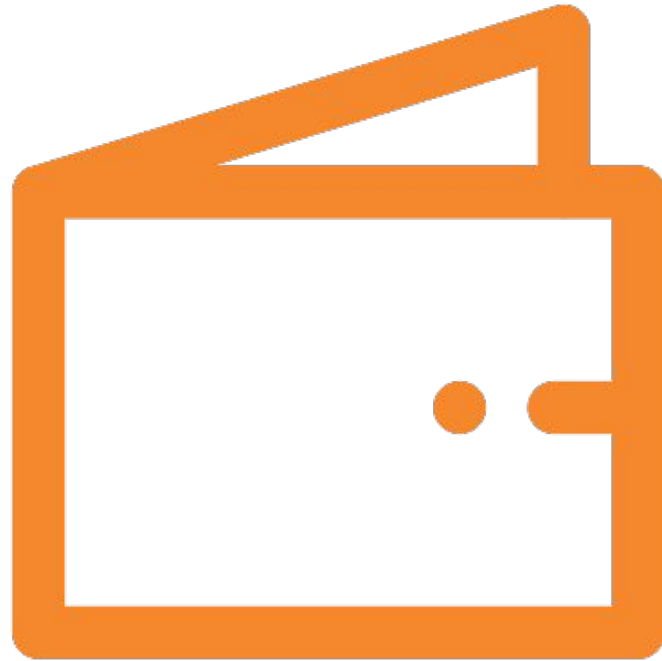
Преимущества



Комьюнити и взаимодействие



Преимущества



**Знания,
приносящие
ДОХОД**





Что Мы хотим от Вас?



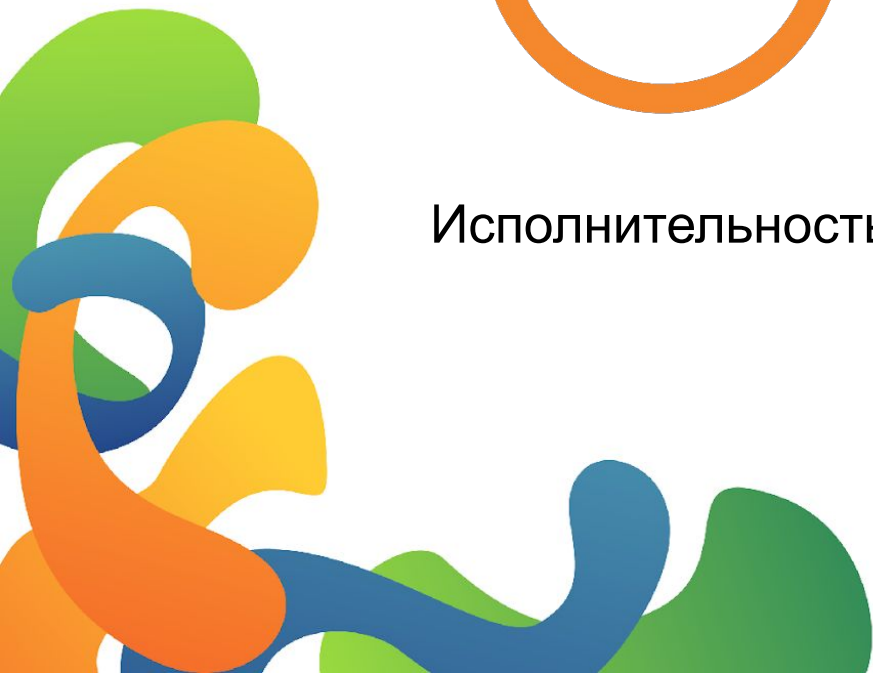
Исполнительность



Дружелюбие
и вежливость



Целеустремленность



Как записаться?

Заполняй анкету участника прямо сейчас

И все! Приходи на интересные тебе лекции

**К итоговым проектам будут допущены те,
кто посещал занятия и делал домашки.
Отбор = ваши старания!**



Bonch.Hack

Социальное

Бизнес

Культура

36
часов

23-24
ноября
СПбГУТ





Есть ли жизнь после школы?





bonch_dev

