





# 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









#BonchFacultyChallenge ИСкТ

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*

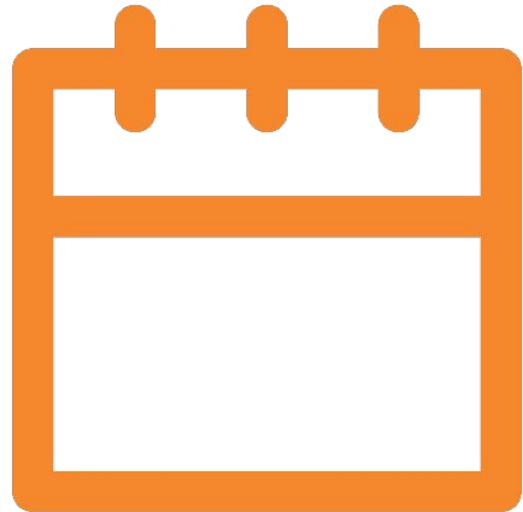


Mobile

*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

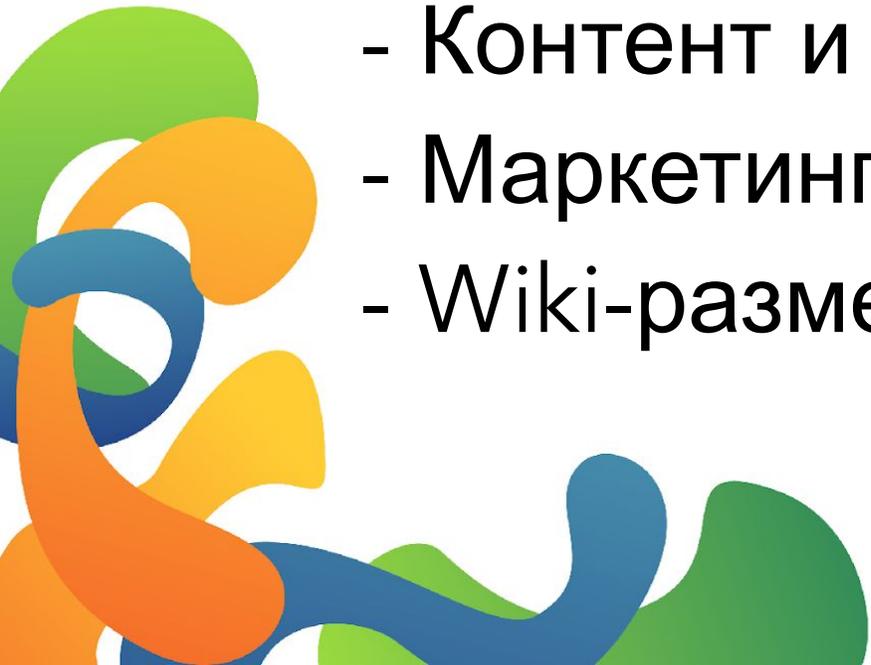
- Таргет (VK, Instagram)
- Wiki-разметка
- Умные ленты
- Photoshop





# Темы лекций

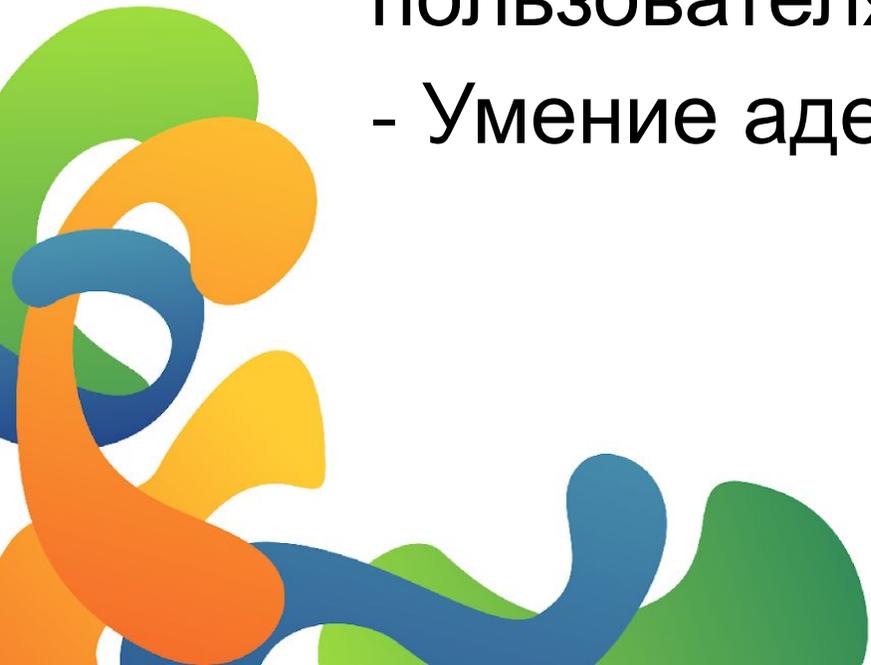
- Алгоритмы соц. сетей
- Дизайн
- Тренды года
- Контент и наполнение соц. Сетей
- Маркетинг и таргет
- Wiki-разметка





# 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

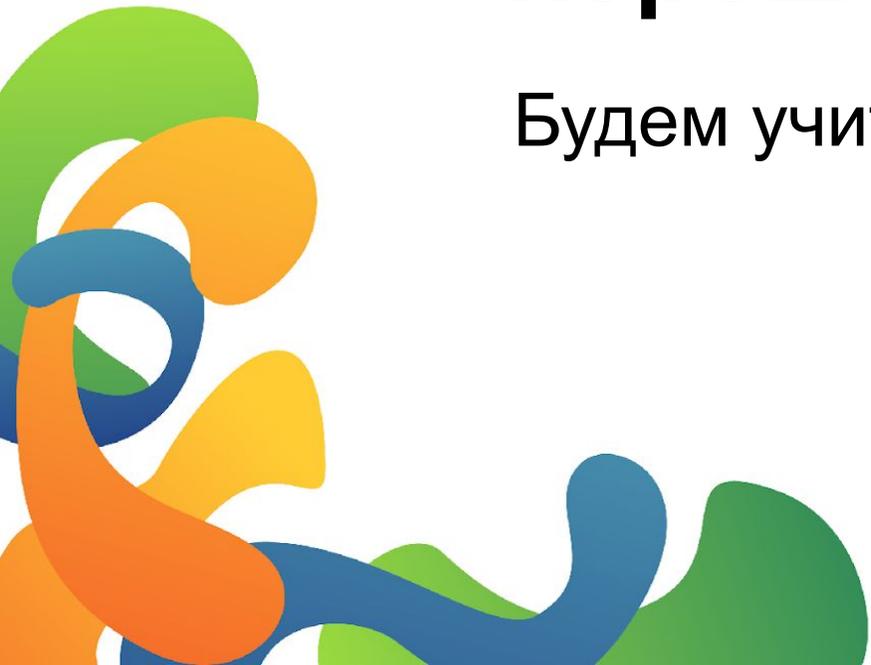
Звучит сложно, но на самом деле  
все просто





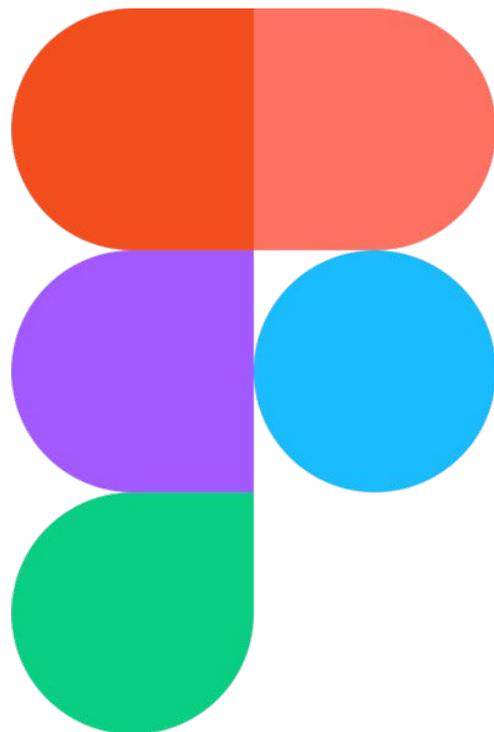
Люди любят **NETFLIX** не только  
потому, что черный и красный  
хорошо сочетаются

Будем учиться делать удобно и эффективно





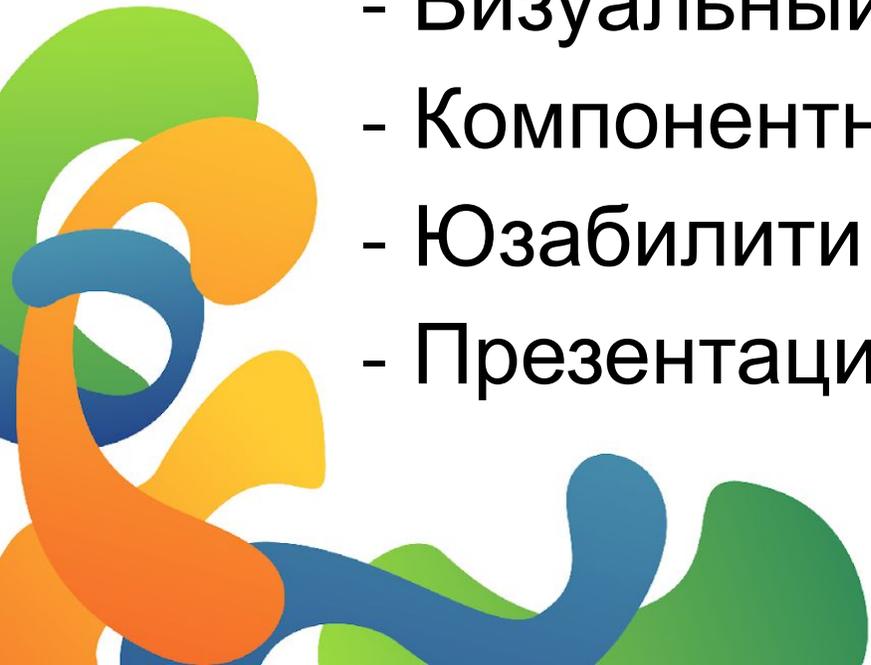
# Изучаемые технологии





# Темы лекций

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



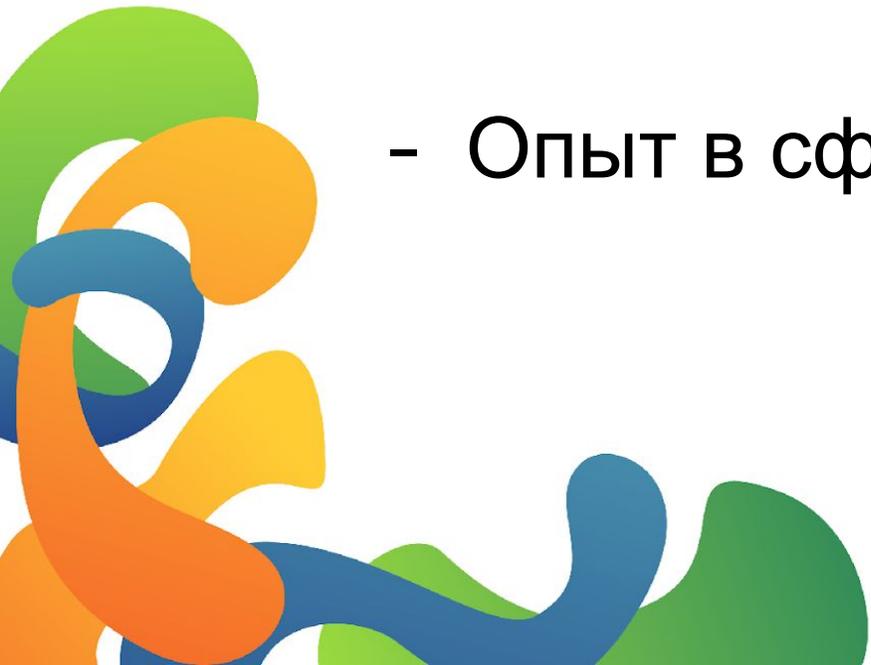


# Желательные знания для начала

- Насмотренность и вкус

**Bēhance** *dribbble*

- Опыт в сфере цифрового дизайна





# Что мы НЕ изучаем

Дизайн одежды и аксессуаров

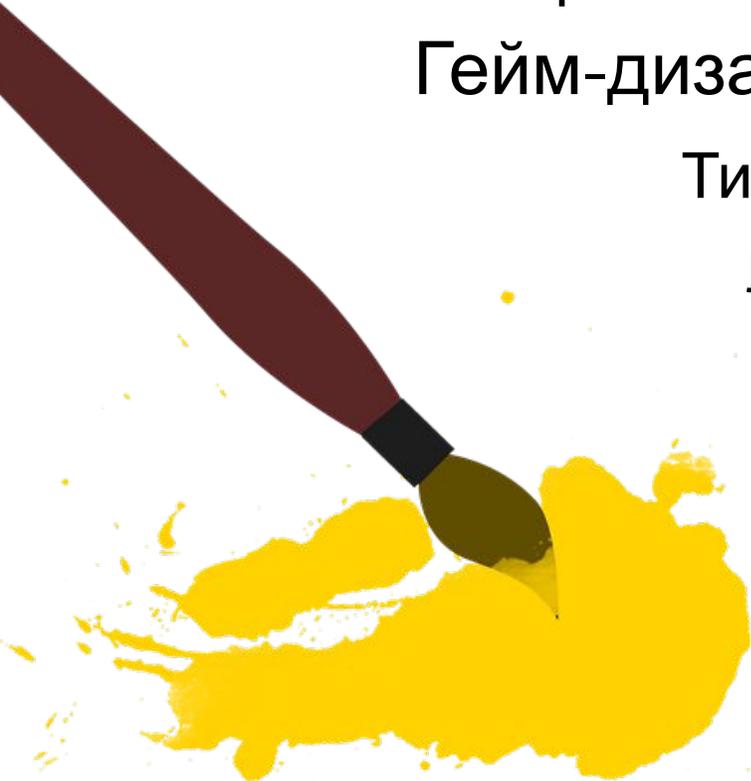
Промышленный дизайн    Дизайн транспортной среды

Гейм-дизайн    Полиграфический дизайн    Дизайн интерьера

Типографика    Дизайн печатной продукции

Ландшафтный дизайн    Дизайн для соц.сетей

Упаковка, этикетка





# Back-end





## Суриков Владислав

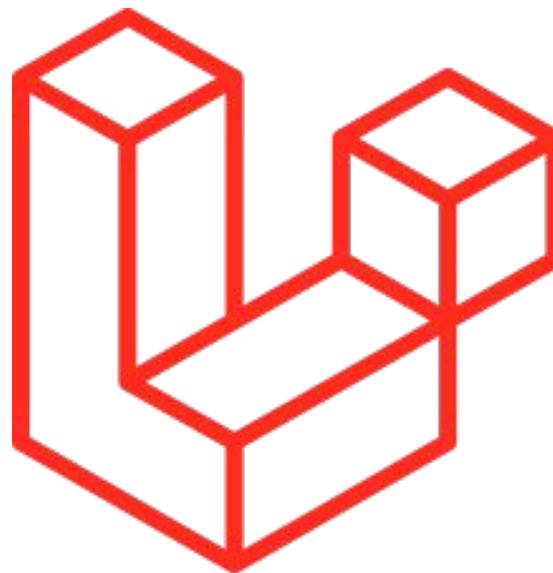
Руководитель направления Back-end

 id51525123





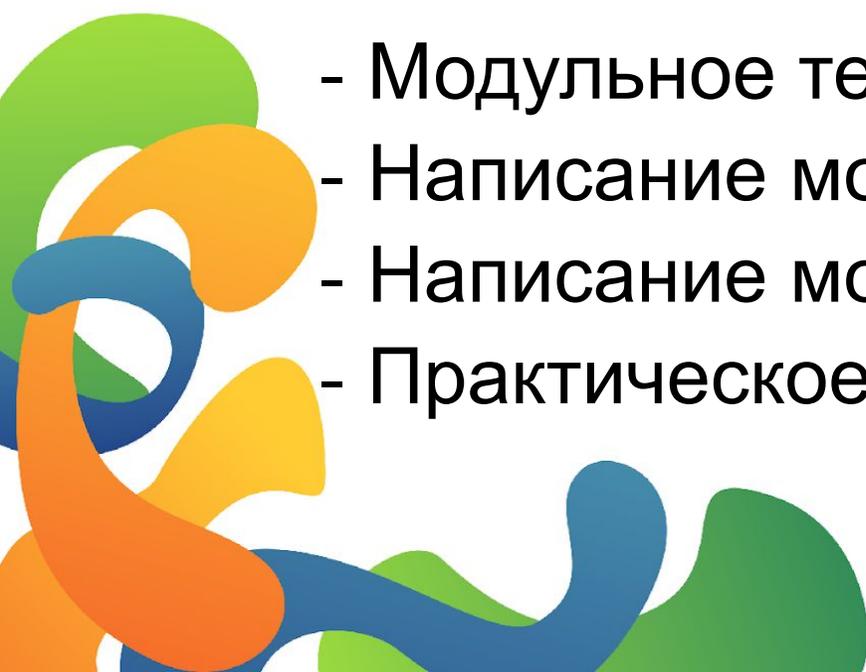
# Изучаемые технологии





# 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



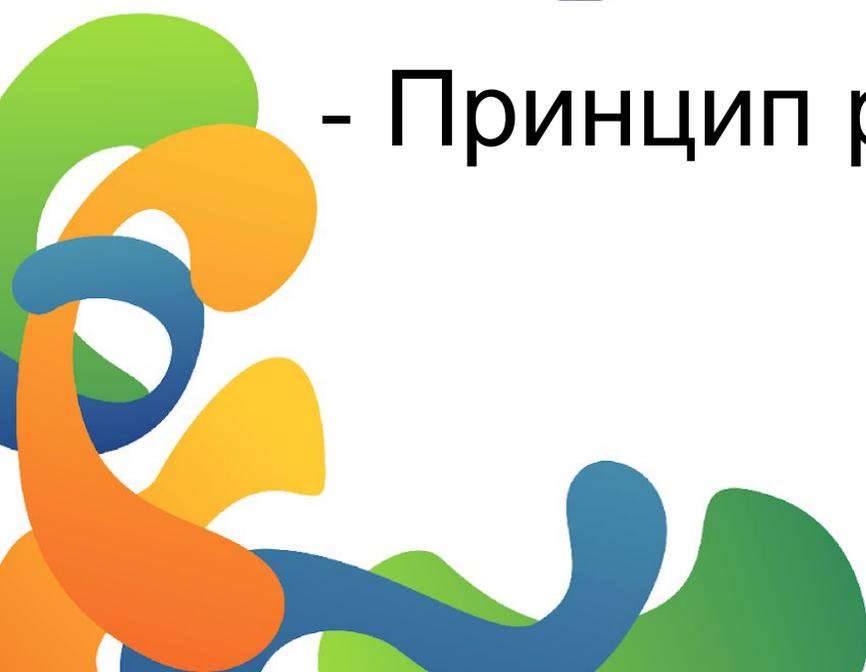


# Желательные знания для начала

- 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



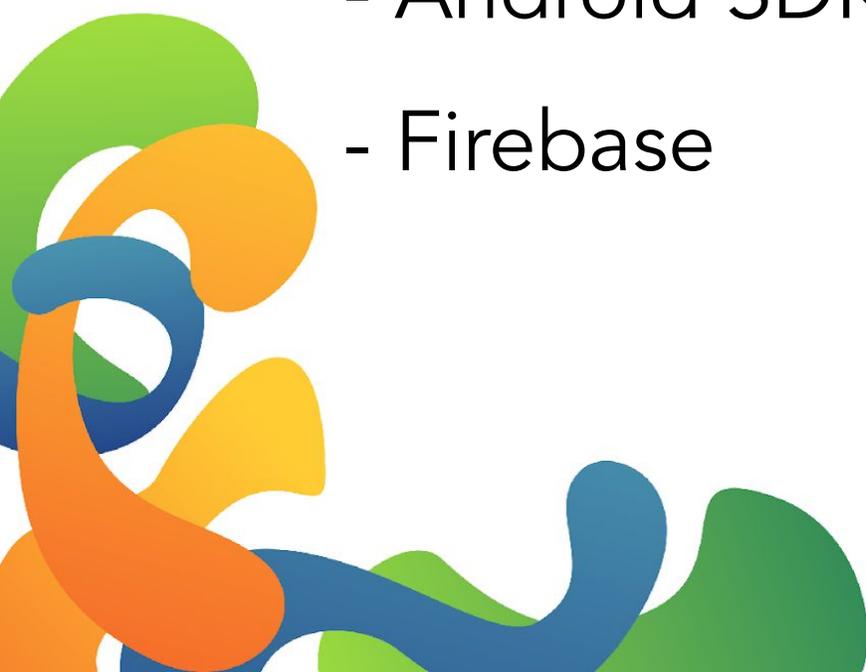


# Исучаемые технологии

- Android Studio
- Kotlin
- Android SDK
- Firebase



**Firebase**





# Темы лекций

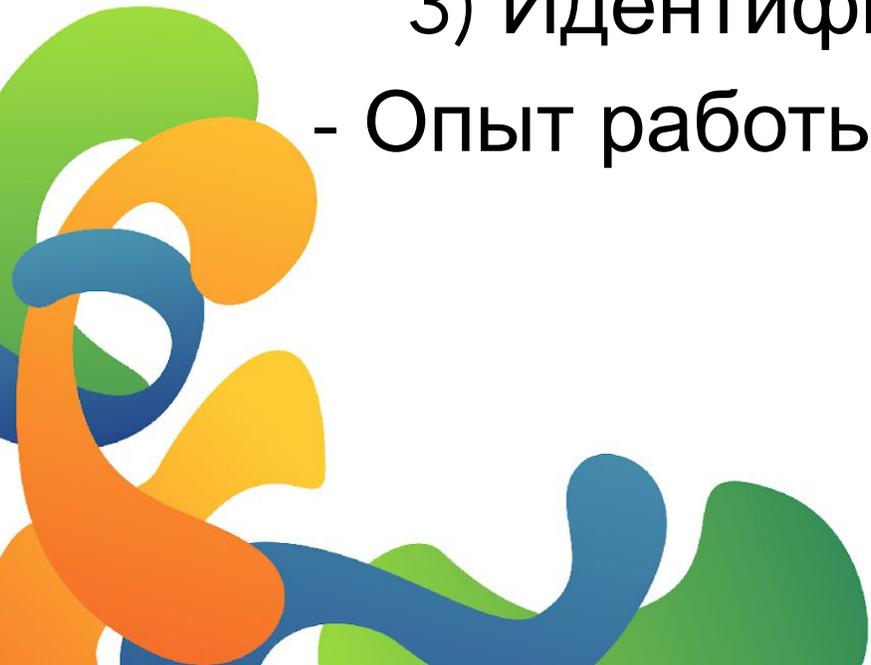
- Знакомство с Android Studio и Kotlin
- Activity, Fragment
- LinearLayout, RelativeLayout, ConstraintLayout
- RecyclerView и ListView. Glide
- JSON, Многопоточность
- Хранение данных. Realm, SharedPreferences
- Firebase
- Службы Android





# 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



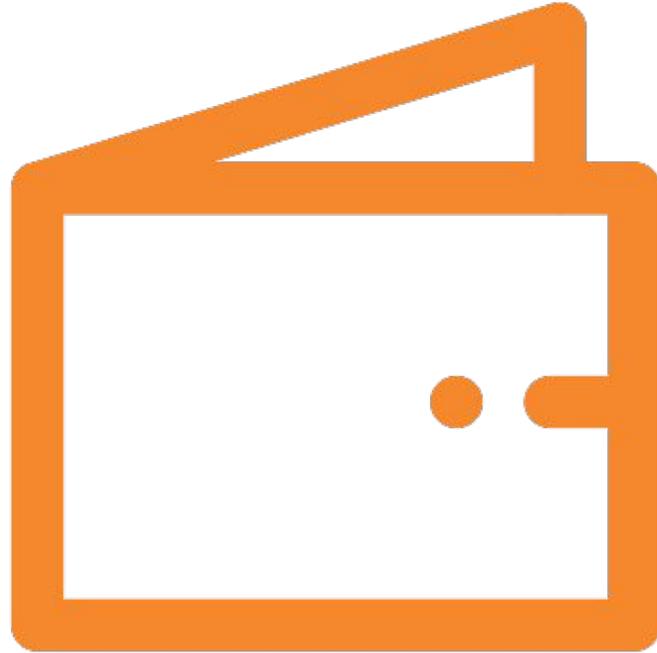
Преимущества



# Комьюнити и взаимодействие



# Преимущества



**Знания,  
приносящие  
ДОХОД**





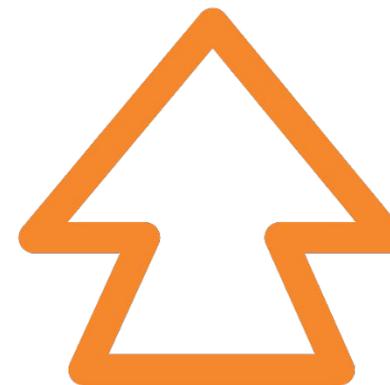
# Что Мы хотим от Вас?



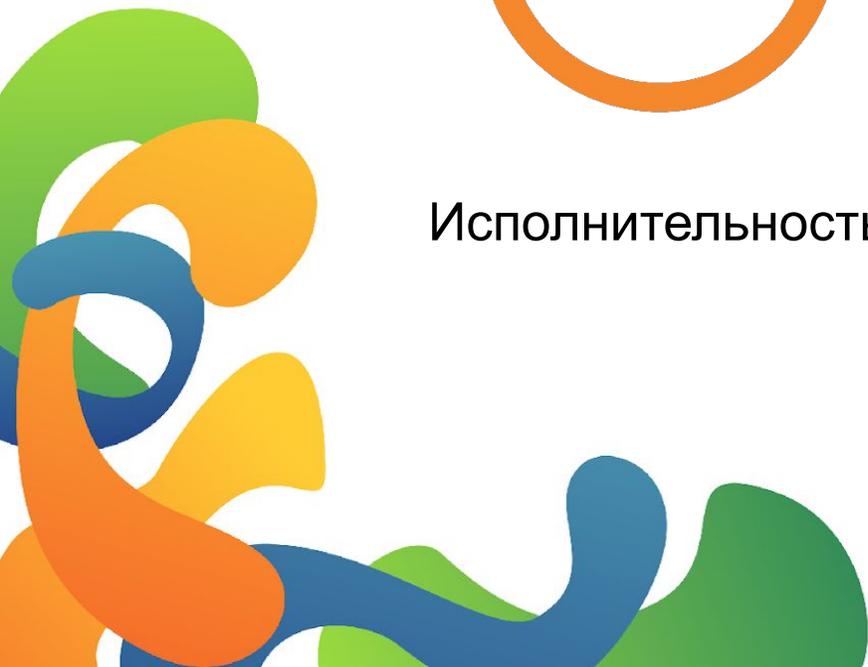
Исполнительность



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

