

Digital Banana

IT программы для школьников
средних и старших классов

www.digital-banana.ru

#DIGITALBANANA

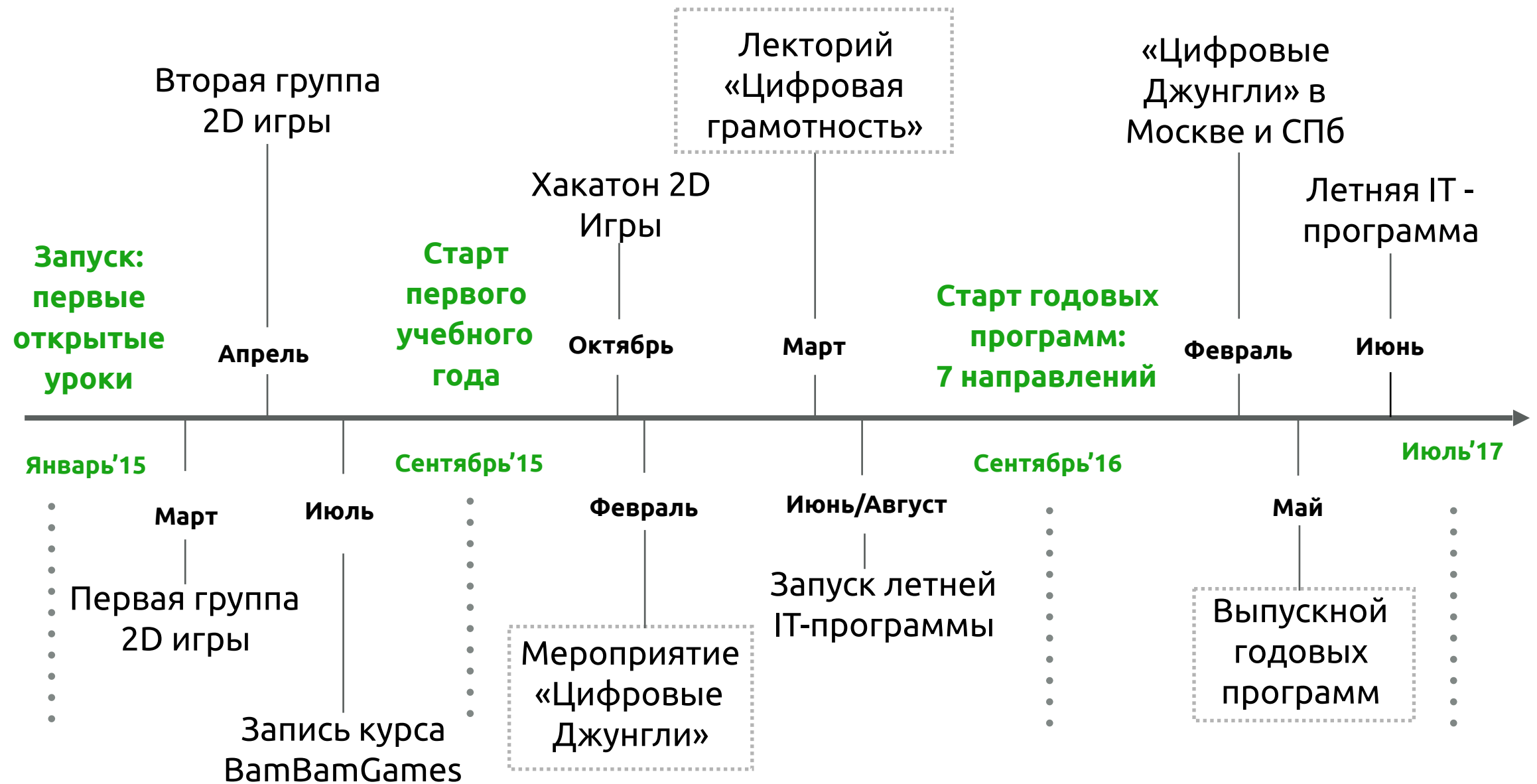


Digital Banana — это...

курсы, кружки и мероприятия **для школьников от 10 до 17 лет**. Здесь специалисты ИТ рынка помогают им приобретать актуальные навыки., находить друзей и делать первые серьезные проекты, с которых начинается будущая карьера.



История проекта



**За время существования Digital Banana в его разных активностях приняли участие более 2500 школьников из Петербурга и Москвы.*



Летняя ИТ-программа

Программа длиной в 3 недели, посвященная современным востребованным цифровым специальностям: анимация, создание 2D игр и 3D игр, 3D моделирование, создание сайтов, программирование. За время программы ребята послушают интересные лекции от ведущих специалистов ИТ области, посетят офисы ИТ компаний Петербурга и соберут свое первое портфолио из 6 проектов.

6 причин участвовать в Летней ИТ программе Digital Banana:

- Узнать, что такое создание 2D и 3D игр, 3D моделирование, создание сайтов и прикладная математика
- Поработать с самыми востребованными на данный момент специалистами
- Обучится базовым навыкам по каждому из направлений и собрать портфолио
- Разбираться в устройстве it и digital рынка и посетить крупнейшие ИТ компании Петербурга
- Захотеть стать успешным в it-сфере или понять, что it и digital неинтересны и не совершать ошибку в будущем при выборе профессии
- Прекрасно провести время, в коллективе развивающихся сверстников

**Для 12-15 лет. С 7 по 27 августа 2017. Стоимость: 19 900 р.*



IT факультет

		Web	Mobile	Research	
1 год	2-3 мес.	Общий блок — теория и практика из следующих блоков: Архитектура ЭВМ Основы программирования Сети и шифрование Итогом общего блока будет выпускной проект с написанным кодом и запущенным сервером			
	1 мес.	Основы HTML + CSS	Углубленное изучение Java	Знакомство с методами обработки данных	
	4 мес.	Углубленное изучение верстки, адаптив, работа с библиотеками	Работа в Android Studio, верстка приложений, ООП, библиотеки, публикация проекта на Google Play	Решение Kaggle задачек, чат-боты, построение моделей обработки	
Лето	Первые проекты. Начало совместных разработок. Участия в мероприятиях, хакатонах.				
2 год	1.5 мес.	Работа с профессиональными инструментами сборки проектов		Работа с сетью, многопоточность в Java. SDK и API разных сервисов	Создание первой нейронной сети, знакомство с основными библиотеками
	2.5 мес.	Запуск JS сервера + подключение баз данных - создание CMS. Паттерны программирования JS.	Создание сложных анимаций и эффектов. SVG. Визуализация данных. Сборка интерфейсов	Технологии, используемые в профессиональной разработке: аналитика, реклама, тесты. Базы данных.	Погружение в машинное обучение. Компьютерное зрение и распознавание лиц, Обучение ИИ прохождению компьютерной игры, обработка фото и видео, участие в Kaggle соревнованиях
	2 мес.	Знакомство с фреймворками Angular/ React,	Построение уникальных интерактивных элементов	Работа с различными устройствами смартфонов	Более сложные методы обработки данных, решение Kaggle и визуализация больших данных
	2 мес.	Работа над выпускным проектом			
Лето	Защита выпускного проекта				

Gamedev факультет

		Программирование игр	Level Design	Concept art
1 год	2-3 мес.	Общий блок — теория и практики из следующих блоков: игровые механики, знакомство со средой Construct 2, устройство рынка игр, роли в команде в игровой студии. Результат блока - способность прототипировать игры, делать 2D игры.		
	1 мес.	Основные концепции Unity: Изучение интерфейса: префабы отличительные особенности кода C# внутри Unity, компоненты; работа со светом; работа с камерой; создание общей игры		Знакомство с основными методиками создания персонажей, сбор референсов
	4 мес.	Принципы оптимизации 2д и 3д проектов. Программирование интерфейсов. Техники оптимизации игры с помощью кода. Индивидуальные проекты	Передача истории через уровень. Прототип уровня: цвет и свет, текстуры. Проект с ограничениями технологией, командная работа	Простые формы + понимание пластики объектов. Рисование силуэтом или тенями. Поиск образа и создание истории. Практика по ТЗ. Персонаж
Лето	Первые проекты. Начало совместных разработок. Участия в мероприятиях, хакатонах.			
2 год	2 мес.	Scriptable object, Глубокое изучение ООП в игровых проектах	3Ds Max, интерфейс, моделирование примитивами и полигонами, первая модель	Основы покадровой анимации, эффекты + анимационный проект
	2 мес.	Написание типовых механик, (Создание инвентаря, стрельба в FPS)	Продвинутые техники моделирования, освоение пайплайна для игр, импорт моделей в движок	Скоростная сборка концепт-проектов, работа по заданиям от игровых компаний Петербурга
	2 мес.	Написание типовых механик, (Нахождение пути, система квестов)	Создание персонажа по концепт арту, скелет персонажа, простая анимация, скины	Перекрестная работа с 3D моделлерами
	2 мес.	Работа над выпускными проектами		
Лето	Защита выпускного проекта			

Кружковые занятия для 10-12 лет

	Игры в Construct 2	Компьютерная математика	Основы программирования
Для:	11-13 лет	11-13 лет	10-11 лет
3 мес.	<p>Задача начинающего разработчика — набраться опыта в создании небольших проектов для дальнейшего трудоустройства.</p> <p>Курс по созданию 2D-игр в Digital Banana идеально подходит для решения этой задачи. Низкий порог сложности, под руководством опытных преподавателей студенты смогут максимально быстро развить в себе навыки геймдизайна. Во время занятий освоят игровой редактор Construct2 и по итогу обучения создадут свою первую полноценную 2D игру.</p>	<p>Кружок раскроет интересные факты о математике и ее применении в жизни. Ученики увидят связь математики с робототехникой, 3D печатью, механической обработкой деталей. Также будет показана связь математики и программирования с различными аспектами жизни — в том числе с творческими направлениями, такими как дизайн и архитектура</p>	<p>Кружок раскроет ребятам по каким принципам работают технологии, как устроен мир по ту сторону монитора.</p> <p>В игровой форме, на простых примерах дети смогут научиться азам программирования, которые также могут стать отличным стартом для будущих разработчиков, технических специалистов и аналитиков. Создадут первые игры и программы в среде Scratch</p>
2 нед.	Работа над выпускными проектами		
Защита выпускного проекта			

Друзья проекта:



Спасибо за внимание!