

ДОГОВОР

о сетевой форме реализации образовательных программ № СФР/1

г. Москва

«1» августа 2023 г.

Автономная некоммерческая организация Дополнительного профессионального образования «Центр повышения квалификации ПАРТНЕР», в лице директора **Черноуцян Анны Николаевны**, действующего на основании устава (далее – **"Базовая организация"**),

Автономная некоммерческая общеобразовательная организация "ФИЗТЕХ-ЛИЦЕЙ" имени П.Л. Капицы в лице директора **Машковой Марины Геннадьевны**, действующего на основании устава (далее – **"Частная организация-участник"**),

Фонд развития физтех-школ в лице исполнительного директора **Богданова Андрея Дмитриевича**, действующего на основании устава (далее – **"Организация-участник"**), и

Образовательные учреждения (организации) - присоединившиеся к Договору о сетевой форме реализации образовательных программ №СФР/1 от «1» августа 2023 г. в соответствии с условиями Договора (далее - **"Учреждение-участник"**), именуемые совместно **"Стороны"**, а по отдельности – **"Сторона"**, заключили Договор о сетевой форме реализации образовательных программ №СФР/1 от «1» августа 2023 г. (далее – **"Договор"**) о нижеследующем:

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРА

- 1.1. В рамках реализации федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ отрасли» Базовая организация, Частная организация-участник, Организация-участник и Учреждение-участник пришли к соглашению объединить ресурсы для реализации посредством использования сетевой формы реализации образовательных программ, перечень которых указан в Приложении №1 к Договору (далее – Программа).
- 1.2. Учреждения-участники присоединяются к Договору и его приложениям путем подписания Заявления о присоединении по форме Приложения №2. Датой присоединения Учреждения-участника к Договору является дата его Заявления о присоединении.
- 1.3. В рамках реализации Программ посредством использования сетевой формы:
 - 1.3.1. Базовая организация несет ответственность за реализацию Программы, осуществляет контроль за участием Организаций-участников в реализации Программ, предоставляет ресурсы для реализации Программы в виде разработки компонентов Программы, методической поддержки представителей Учреждения-участника, информационно-организационного обеспечения реализации Программы, в том числе способствующего оперативному взаимодействию участников образовательного процесса, обеспечивает использование Онлайн-платформы при осуществлении образовательного процесса.
 - 1.3.2. Частная организация-участник проводит промежуточную и итоговую аттестацию.
 - 1.3.3. Организация-участник предоставляет педагогических работников, обеспечивающих осуществление образовательного процесса с использованием Онлайн-платформы, предоставляемой Базовой организацией.
 - 1.3.4. Учреждение-участник предоставляет ресурсы для реализации Программ в виде учебных помещений, оборудованных для проведения обучения по программам дополнительного образования детей, и специалистов.

2. УСЛОВИЯ И ПОРЯДОК ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММ

- 2.1. Условия и порядок зачисления на Программы.
 - 2.1.1. для зачисления на Программу поступающие проходят вступительные испытания по выбранной им Программе, а также выполняют действия, предусмотренные

локальными нормативными актами Базовой организации, регламентирующими порядок приема на обучение. Зачисление на Программу осуществляется после утверждения графика ее реализации;

2.1.2. Поступающие зачисляются в Базовую организацию на основании ее распорядительного акта (далее по тексту – Обучающиеся).

2.2. Условия и порядок реализации Программы.

2.2.1. Для обеспечения осуществления образовательного процесса по Программе Учреждение-участник гарантирует предоставление или доступ к площадке (помещению), на которой проводится обучение для Обучающихся.

2.2.2. Организация-участник обеспечивает участие специалистов, в том числе педагогических работников, в строгом соответствии с законодательством РФ.

2.2.3. В течение всего периода обучения по Программе Учреждение-участник предоставляет для каждого Обучающегося отдельный компьютер. Количество посадочных мест, оснащенных отдельными компьютерами, должно быть не менее численности обучающихся в группе. Программное обеспечение и операционная система компьютеров должна обеспечивать их надежную и бесперебойную работу в процессе обучения.

2.2.4. Для обеспечения реализации Программы Базовая организация предоставляет специалистам Учреждения-участника, указанным в Реестре, доступ к Онлайн-платформе не позднее 3 (Трех) рабочих дней до даты начала реализации программы обучения.

2.2.5. Учреждение-участник обеспечивает использование при реализации Программы Обучающимися Онлайн-платформы в строгом соответствии с Договором, при этом каждый академический час в рамках Программы должна осуществляться контактная работа преподавателя с Обучающимся в очной форме.

2.2.6. Организация-участник обеспечивает осуществление преподавателями проверки качества и контроля выполнения Обучающимися заданий в полном объеме (непрерывно в процессе реализации Программы).

2.2.7. Распределение Обучающихся в Учреждениях-участниках и формирование групп Обучающихся осуществляется Базовой организацией на основании данных Личного кабинета Обучающегося из расчета не менее 8 человек в одной группе, но не более максимально допустимого количества, установленного требованиями законодательства в области дополнительного образования детей.

2.2.8. Частная организация-участник обеспечивает проведение промежуточной и итоговой аттестации или итогового тестирования по Программе в порядке, установленном локальными нормативными актами Базовой организации.

2.2.9. По итогам освоения каждого модуля Программы Базовая организация выдает Обучающемуся сертификат об окончании модуля, по итогам проведения промежуточной и итоговой аттестации.

2.2.10. В случае успешного освоения Программы в полном объеме Базовая организация выдает Обучающимся сертификат о завершении обучения по Программе в рамках дополнительной общеобразовательной программы.

3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ СТОРОН

3.1. Базовая организация обязуется:

3.1.1. Обеспечивать контроль реализации проекта.

3.1.2. Разрабатывать и оформлять компоненты Программы до начала периода обучения по Программе.

3.1.3. Утверждать Программы, в том числе их учебные планы, а также расписание занятий по каждой Программе, направлять указанные документы Учреждениям-участникам до начала реализации Программы.

3.1.4. Способствовать информированию новых участников о возможности присоединения к Договору, оперативному и бесперебойному обмену информацией между всеми

- участниками проекта.
- 3.1.5. Направлять Учреждениям-участникам не позднее чем за 1 (Один) рабочий день до начала периода обучения по Программе список Обучающихся и их групп, освоение Программы которыми будет проходить в помещении Учреждения-участника.
 - 3.1.6. Обеспечивать возможность ознакомления Обучающихся со списком Учреждений-участников и документами, регламентирующими организацию и осуществление образовательной деятельности по Программе.
 - 3.1.7. Обеспечивать зачисление на обучение Обучающихся, выполнивших условия, указанные в подпункте 2.1.1 Договора, а также оформление движения контингента Обучающихся в соответствии с требованиями законодательства об образовании.
 - 3.1.8. Осуществлять контроль успеваемости Обучающихся.
 - 3.1.9. Обеспечивать возможность освоения Программы Обучающимися с использованием Онлайн-платформы, а также размещение учебных и методических материалов по Программе на Онлайн-платформе.
 - 3.1.10. Обеспечивать возможность регистрации и техническую поддержку Обучающихся и специалистов Учреждения-участника на Онлайн-платформе.
 - 3.1.11. Выполнять иные обязанности, предусмотренные Договором.
- 3.2. Учреждение-участник обязуется:
- 3.2.1. В течение 3 (Трех) рабочих дней с даты присоединения к Договору предоставить документы и информацию по запросу Базовой организации или Частной организации-участника.
 - 3.2.2. Предоставить ресурсы для реализации Программ в виде учебных помещений, оборудованных для проведения обучения по программам дополнительного образования детей, в соответствии с утвержденным графиком занятий между Учреждением-участником и Базовой организацией.
 - 3.2.3. Создать Обучающимся все необходимые условия для освоения Программ, в том числе обеспечить безопасность для их жизни и здоровья.
 - 3.2.4. Предоставлять Базовой организации и Частной организации-участнику информацию о посещаемости занятий и успеваемости Обучающихся в соответствии с периодичностью, установленной локальными нормативными актами Базовой организации для осуществления текущего контроля знаний и промежуточной аттестации Обучающихся.
 - 3.2.5. Проявлять уважение к личности Обучающегося, не допускать физического и психологического насилия.
 - 3.2.6. Выполнять иные обязанности, предусмотренные Договором.
- 3.3. Частная организация-участник обязуется:
- 3.3.1. Осуществлять методическую поддержку при проведении промежуточной и итоговой аттестации или итогового тестирования по Программе.
 - 3.3.2. Оказывать содействие в разрешении организационных и технологических сложностей, возникающих в процессе реализации проекта.
 - 3.3.3. Выполнять иные обязанности, предусмотренные Договором.
- 3.4. Организация-участник обязуется:
- 3.4.1. Привлечь и обеспечить участие педагогических работников в осуществление образовательного процесса в строгом соответствии с законодательством РФ.
 - 3.4.2. Выполнять иные обязанности, предусмотренные Договором.
- 3.5. Базовая организация и Учреждения-участники самостоятельно обеспечивают обработку персональных данных Обучающихся. В рамках реализации каждой Программы каждая из указанных Сторон является оператором персональных данных последние обеспечивают конфиденциальность персональных данных Обучающихся, соблюдение требований к обработке персональных данных, установленных Федеральным законом от 2 июля 2006 .г №152-ФЗ «о персональных данных» и принятых в его исполнение нормативных правовых актов. Стороны самостоятельно несут ответственность за принятие всех необходимых

правовых, организационных и технических мер защиты персональных данных от неправомерного или случайного доступа к ним, уничтожения, изменения, блокирования, копирования, распространения персональных данных, а также от иных неправомерных действий.

- 3.6. Организация-участник гарантирует, что им получено согласие на обработку и передачу персональных данных педагогических работников в адрес Базовой организации и Частной организации-участнику для целей исполнения Договора. Базовая организация и Частная организация-участник являются лицами, обрабатывающими персональные данные по поручению Учреждений-участников.

Обрабатывая персональные данные по поручения Учреждений-участников, Базовая организация и Частная организация-участник обязуются придерживаться следующих принципов:

- обработка персональных данных должна осуществляться на законной основе;
- обработка персональных данных должна ограничиваться достижением конкретных, заранее определенных и законных целей. Не допускается обработка персональных данных, несовместимая с целями сбора персональных данных;
- не допускается объединение баз данных, содержащих персональные данные, обработка которых осуществляется в целях, несовместимых между собой;
- обработке подлежат только персональные данные, которые отвечают целям их обработки;
- содержание и объем обрабатываемых персональных данных ДОЛЖНЫ соответствовать заявленным целям обработки. Обрабатываемые персональные данные не должны быть избыточными по отношению к заявленным целям их обработки;
- при обработке персональных данных должны быть обеспечены точность персональных данных, их достаточность, а в необходимых случаях и актуальность по отношению к целям обработки персональных данных. Учреждения-участники должны принимать необходимые меры либо обеспечивать их принятие по удалению или уточнению неполных или неточных данных;
- хранение персональных данных должно осуществляться в форме, позволяющей определить субъекта персональных данных, не дольше, чем этого требуют цели обработки персональных данных, если срок хранения персональных данных не установлен федеральным законом, договором, стороной которого, выгодоприобретателем или поручителем, по которому является субъект персональных данных. Обрабатываемые персональные данные подлежат уничтожению либо обезличиванию по достижении целей обработки или в случае утраты необходимости в достижении этих целей, если иное не предусмотрено федеральным законом.

Базовая организация и Частная организация-участник, обрабатывая персональные данные по поручению конкретного Учреждения-участника, могут осуществлять с ними следующие действия (операции): запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных.

Обработка персональных данных по поручению Учреждений-участников производится Базовой организацией и Частной организацией-участником для исполнения Договора.

- 3.7. Стороны совместными усилиями организуют кураторское сопровождение Обучающихся, под которым понимается мониторинг показателей посещаемости Обучающихся и взаимодействие с ними в целях мотивации к успешному освоению Программы.

4. Финансовое обеспечение

- 4.1. Базовая организация, Частная организация-участник, Организация-участник и Учреждения-участники не вправе взимать плату с Обучающихся за предоставление ресурсов для реализации Программы.

- 4.2. Под ресурсами Частной организации-участника, используемыми в ходе реализации Программы, понимаются:
- методическая поддержка представителей слушателей при проведении промежуточной и итоговой аттестации или итогового тестирования по Программе.
- 4.3. Под ресурсами Организации-участника, используемыми в ходе реализации Программы, понимаются:
- педагогические работники, обеспечивающие осуществление образовательного процесса.
- 4.4. Под ресурсами Учреждения-участника, используемыми в ходе реализации Программы, понимаются:
- учебные помещения, оборудованные для проведения обучения по программам дополнительного образования детей информатике и программированию;
- 4.5. Размер оплаты ресурсов Частной организации-участника составляет **5 (пять) процентов** от суммы поступивших средств от оператора Федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» Национальной программы "Цифровая экономика Российской Федерации" за вычетом оплаты привлеченных специалистов, включая все применимые налоги.
- 4.6. Размер оплаты ресурсов Организации-участника составляет **10 (десять) процентов** от суммы поступивших средств от оператора Федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» Национальной программы "Цифровая экономика Российской Федерации".
- 4.7. Размер оплаты ресурсов Учреждению-участнику определяется как процент от суммы поступивших средств от оператора Федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» Национальной программы "Цифровая экономика Российской Федерации" до вычета всех соответствующих налогов в соответствии с законодательством Российской Федерации. Размер определяется регионом участника в соответствии со спецификацией, размещенной по адресу <https://free-code.ru/legal>.
- 4.7.1. В случае, если условие об оплате ресурсов Учреждения-участника противоречит и/или прямо запрещено локальными-нормативными актам, законодательством РФ и/или иными положениями, Учреждение-участник вправе присоединиться к Договору на безвозмездной основе. Выплаты денежных средств Учреждению-участнику в данном случае не производится, а ресурсы предоставляются на безвозмездной основе. В иных случаях применимы положения пункта 4.7 Договора.
- 4.8. Оплата оказанных услуг в соответствии с п. 4.5-4.7 Договора производится при условии получения Базовой организацией средств от оператора Федерального проекта «Развитие кадрового потенциала ИТ-отрасли» Национальной программы "Цифровая экономика Российской Федерации" в рамках заключенного договора между Базовой организацией и оператором на базе автономной некоммерческой организации «Университет Национальной технологической инициативы 2035».
- 4.9. Оплата за использование ресурсов Учреждений-участников, Организации-участника и Частной организацией-участником производится Базовой организацией в течение 10 (десяти) рабочих дней с момента подписания Сторонами соответствующего Акта (Приложение №3) и при условии получения средств в соответствии с п. 4.8 Договора.
- 4.10. Оплата Услуг производится путем перечисления денежных средств на расчетный счет Сторон в банке в соответствии с реквизитами, указанными в статье 10 Договора и Заявлении.
- 4.11. Датой исполнения обязательств Базовой организации по оплате считается день списания денежных средств с ее расчетного счета.

5. Интеллектуальная собственность

- 5.1. В ходе исполнения обязательств по Договору Базовая организация предоставляет доступ к интеллектуальной собственности своей и/или партнеров (доступ к сетевым (информационным) ресурсам, методическим материалам, не находящимся в открытом доступе, обеспечивает получение учебных и учебно-методических материалов на различных носителях), в связи с этим Учреждение-участник обязано:

- 5.1.1. обеспечивать соблюдение исключительных прав Базовой организации и авторских прав авторов соответствующих материалов;
- 5.1.2. не допускать предоставления третьим лицам в пользование аутентификационных данных (логин и пароль), если такие данные были получены для доступа к интеллектуальной собственности Базовой организации;
- 5.1.3. воздерживаться от любых действий, наносящих или могущих нанести ущерб интеллектуальной собственности Базовой организации, в частности не копировать, не записывать и иным образом не воспроизводить любую интеллектуальную собственность Базовой организации в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения Базовой организации.

6. КОНФИДЕНЦИАЛЬНОСТЬ

- 6.1. Стороны договорились, что конфиденциальность по Договору распространяется на:
 - 1) любые сведения, полученные в ходе исполнения обязательств по Договору одной Стороной в отношении другой;
 - 2) текст Договора и его основные условия;
 - 3) любую иную информацию, которую любая из Сторон идентифицирует как конфиденциальную до ее предоставления или при ее предоставлении другой Стороне (далее – "Конфиденциальная информация").
- 6.2. В отношении конфиденциальной информации - персональных данных Обучающихся и педагогических работников, Стороны обязуются соблюдать принципы и правила обработки персональных данных, предусмотренные законодательством Российской Федерации в области персональных данных, обеспечивать безопасность и защиту персональных данных при их обработке и принимать иные меры по обеспечению безопасности персональных данных при их обработке, предусмотренные законодательством Российской Федерации в области персональных данных. Организация-участник гарантирует, что ей получено согласие на раскрытие и передачу персональных данных педагогических работников Базовой организации, Учреждению-участнику и Частной организации- участнику для целей исполнения Договора.
- 6.3. Стороны обязуются принимать меры по охране Конфиденциальной информации, и не разглашать Конфиденциальную информацию, ставшую им известной в связи с исполнением условий Договора, за исключением случаев, предусмотренных Применимым Правом.
- 6.4. За нарушение режима конфиденциальности по Договору нарушившая Сторона обязана возместить другой Стороне понесенные ей в связи с таким нарушением убытки.

7. СРОК ДЕЙСТВИЯ ДОГОВОРА

- 7.1. Договор вступает в силу с даты, указанной на титульной странице, а для Учреждений-участников с момента присоединения к Договору и действует до полного исполнения обязательств Сторон по нему.
- 7.2. Одностороннее расторжение Договора не допускается. Договор может быть расторгнут по соглашению Сторон или в судебном порядке по основаниям, предусмотренным законодательством.
- 7.3. Учреждения-участники прекращают участие в Договоре в случае невозможности их участия в реализации Программы, в том числе в связи с прекращением их деятельности, также в случае приостановления или аннулирования их лицензии на осуществление образовательной деятельности.

8. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ СТОРОН

- 8.1. Стороны самостоятельно несут ответственность перед Обучающимися за выполнение своих обязательств в той части, в которой они принимают участие в реализации Программ. Ответственность за реализацию Программы в целом несет Базовая организация.
- 8.2. Все претензии Обучающихся, связанные с приемом и обработкой заявок от Поступающих/Обучающихся для зачисления на Программу, работоспособностью Личного

кабинета и Онлайн-платформы, качеством Методических материалов и выдачей сертификата об обучении по Программе, разрешает Базовая организация.

- 8.3. Все претензии Обучающихся, связанные с порядком проведения итоговой аттестации, разрешает Частная организация-участник.
- 8.4. Все претензии Обучающихся, связанные с качеством педагогических услуг, разрешает Организация-участник.
- 8.5. Все претензии Обучающихся, связанные с доступностью и оснащенностью помещений и безопасностью на территории Учреждения-участника, разрешает Учреждение-участник.
- 8.6. Если в результате ненадлежащего исполнения одной Стороной обязательств по Договору Обучающиеся или государственные органы предъявили требования к другой Стороне, виновная Сторона обязуется возместить пострадавшей Стороне реальный ущерб, понесенный ей в результате предъявления такого требования.
- 8.7. Все споры, разногласия и претензии, которые могут возникнуть в связи с исполнением, расторжением или признанием недействительным Договора, Стороны будут стремиться решить путем переговоров.
- 8.8. Сторона, у которой возникли претензии и/или разногласия, направляет другой Стороне письмо с указанием возникших претензий и/или разногласий.
- 8.9. В течение 10 (десяти) рабочих дней с момента получения указанного письма Сторона, получившая его, обязана направить ответ.
- 8.10. В случае если ответ на письмо не будет получено направившей письмо Стороной в течение 10 (десяти) рабочих дней с даты направления соответствующего письма, либо если Стороны не придут к соглашению по возникшим претензиям и/или разногласиям, спор подлежит передаче на рассмотрение в суд по месту нахождения Базовой организации.

9. ПРОЧИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- 9.1. Стороны договорились, что, если иное прямо не предусмотрено законодательством или Договором, любые сообщения, уведомления и документы в виде хорошо читаемых скан- или фотокопий, направленные Сторонами с электронных адресов, указанных в пункте 9.5. Договора, обладают юридической силой соответствующих документов на бумажном носителе и создают для Сторон все права и обязанности, предусмотренные Договором.
- 9.2. Все опубликованные приложения и дополнения к Договору являются его неотъемлемыми частями.
- 9.3. Базовая организация вправе внести изменения в Договор путем опубликования обновленной версии Договора. Базовая организация не вправе ухудшать финансовые и организационные условия при корректировке Договора. Учреждения-участники до момента реализации Программы должны знакомиться с актуальной версией Договора.
- 9.4. Договор заключается в порядке ст. 428 ГК РФ. Оригинальная версия Договора изготовлена в двух экземплярах, имеющих одинаковую юридическую силу, один экземпляр для Базовой организации, второй экземпляр для Частной организации- участника, подписавших данный Договор. Для Учреждений-участников Базовая организация предоставляет заверенную подписью доверенного лица и печатью Базовой организации копию Договора, в течение 3 (Трех) рабочих дней с даты получения Заявления о присоединении и письменного требования от Учреждения-участника о предоставлении заверенной копии.
- 9.5. В целях оперативного решения задач и вопросов, возникающих в ходе реализации Договора, Стороны назначают ответственных представителей:
 - Базовая организация, Частная организация-участник, Организация-участник: +7 (495) 134-80-88, info@free-code.ru
 - Учреждения-участника: согласно п.2.2. Заявления присоединении.
- 9.6. Во всем остальном, что не предусмотрено Договором, Стороны руководствуются действующим законодательством РФ.

10. РЕКВИЗИТЫ И ПОДПИСИ СТОРОН

БАЗОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ АНО ДПО «ЦПК «ПАРТНЕР»

ИНН 9715341252
КПП 771501001
ОГРН 1197700003500
Юридический адрес: 127204, г.
Москва, Долгопрудненское
шоссе 3, IX/17а
Банковские реквизиты:
Банк: ООО «Банк Точка»
РС 40703810820000000084
КС 30101810745374525104
БИК 044525104



ЧАСТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ- УЧАСТНИК АНОО «ФИЗТЕХ-ЛИЦЕЙ»

ИНН 5047227140
КПП 504701001
ОГРН 1195000003131
Юридический адрес: 141707, г.
Долгопрудный, ул. Летная, д. 7
Банковские реквизиты:
Банк: Филиал «ЦЕНТРАЛЬНЫЙ»
Банка ВТБ ПАО г. МОСКВА
РС 40703810556100000006
КС 30101810145250000411
БИК 044525745



ОРГАНИЗАЦИЯ-УЧАСТНИК ФОНД РАЗВИТИЯ ФИЗТЕХ- ШКОЛ

ИНН 5008053130
КПП 500801001
ОГРН 1095000007300
Юридический адрес: 141701,
Московская область, г.
Долгопрудный, ул.
Первомайская, д. 18
Банковские реквизиты:
Банк: АО «Тинькофф Банк»
РС 40703810100000710664
КС 30101810145250000974
БИК 044525974



УЧРЕЖДЕНИЕ-УЧАСТНИК

Заявление о присоединение

**ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММ, РЕАЛИЗУЕМЫХ ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
СЕТЕВОЙ ФОРМЫ**

Название Программы	Описание Программы	Форма обучения и формат реализации Программы	Объем Программы (ак.ч.)
<p>Легкий вход в IT – Веб-разработка и Java (базовый уровень)</p>	<p>На курсе вы расширите и примените на практике знания по веб-разработке, программированию на языке Java и созданию мобильных приложений с помощью Android Studio.</p> <p>Курс состоит из четырех этапов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение основ HTML и создание веб-страниц. Научитесь добавлять стилизацию и анимацию при помощи JavaScript. 2. Программирование на языке Java. Изучение основных конструкций, работа с переменными, условиями, циклами, массивами и функциями. 3. Создание собственного графического интерфейса. Научитесь работать с объектами и создавать игровые правила при помощи Java. 4. Знакомство с Android Studio и разработка мобильного приложения для платформы Android на языке Java. <p>Финалом курса станет проект, который может стать частью вашего портфолио.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями.</p> <p>Почему это востребовано: Язык Java несколько лет входит в топ-5 востребованных языков программирования в России. На Java пишут всё: от калькуляторов до софта для промышленных установок. Это и</p>	<p>Очная форма обучения без применения дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>банковские программы, и десктопные приложения, приложения для Android, веб-приложения, веб-сервера, сервера приложений и почти весь корпоративный софт.</p> <p>В технических ВУЗах изучают Java как основной язык программирования на десятках направлений. Среди них «Программирование в компьютерных системах», «Информационные системы и программирование», «Прикладная информатика», «Программная инженерия», «Информатика и вычислительная техника», «Фундаментальная информатика и информационные технологии» и другие.</p> <p>На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Как проходит обучение: Обучение проходит в очном формате на базе площадки в регионе, где вам будет предоставлен компьютер для занятий. Для выполнения домашних заданий понадобится компьютер и доступ в интернет.</p>		
<p>Легкий вход в IT – Веб-разработка и Java (базовый уровень)</p>	<p>На курсе вы расширите и примените на практике знания по веб-разработке, программированию на языке Java и созданию мобильных приложений с помощью Android Studio.</p> <p>Курс состоит из четырех этапов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение основ HTML и создание веб-страниц. Научитесь добавлять стилизацию и анимацию при помощи JavaScript. 2. Программирование на языке Java. Изучение основных конструкций, работа с переменными, условиями, циклами, массивами и функциями. 3. Создание собственного графического интерфейса. Научитесь работать с объектами и создавать игровые правила при помощи Java. 4. Знакомство с Android Studio и разработка мобильного приложения для платформы Android на языке Java. 	<p>Очная форма обучения с применением дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>Финалом курса станет проект, который может стать частью вашего портфолио.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Почему это востребовано: Язык Java несколько лет входит в топ-5 востребованных языков программирования в России. На Java пишут всё: от калькуляторов до софта для промышленных установок. Это и банковские программы, и десктопные приложения, приложения для Android, веб-приложения, веб-сервера, сервера приложений и почти весь корпоративный софт.</p> <p>В технических ВУЗах изучают Java как основной язык программирования на десятках направлений. Среди них «Программирование в компьютерных системах», «Информационные системы и программирование», «Прикладная информатика», «Программная инженерия», «Информатика и вычислительная техника», «Фундаментальная информатика и информационные технологии» и другие.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли, которые имеют большой опыт работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
Легкий вход в IT – Веб-разработка и Java (начальный)	На курсе вы изучите основы веб-разработки, программирования на	Очная форма обучения без применения	144

уровень)	<p>языке Java и создания мобильных приложений с помощью Android Studio.</p> <p>Курс состоит из четырех этапов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение основ HTML и создание веб-страниц. Научитесь добавлять стилизацию и анимацию при помощи JavaScript. 2. Программирование на языке Java. Изучение основных конструкций, работа с переменными, условиями, циклами, массивами и функциями. 3. Создание собственного графического интерфейса. Научитесь работать с объектами и создавать игровые правила при помощи Java. 4. Знакомство с Android Studio и разработка мобильного приложения для платформы Android на языке Java. <p>Финалом курса станет проект, который может стать частью вашего портфолио.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями.</p> <p>Почему это востребовано: Язык Java несколько лет входит в топ-5 востребованных языков программирования в России. На Java пишут всё: от калькуляторов до софта для промышленных установок. Это и банковские программы, и десктопные приложения, приложения для Android, веб-приложения, веб-сервера, сервера приложений и почти весь корпоративный софт.</p> <p>В технических ВУЗах изучают Java как основной язык программирования на десятках направлений. Среди них «Программирование в компьютерных системах», «Информационные системы и программирование», «Прикладная информатика», «Программная инженерия», «Информатика и</p>	дистанционных технологий	
----------	---	--------------------------	--

	<p>вычислительная техника», «Фундаментальная информатика и информационные технологии» и другие.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли, которые имеют большой опыт работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Обучение проходит в очном формате на базе площадки в регионе, где вам будет предоставлен компьютер для занятий. Для выполнения домашних заданий понадобится компьютер и доступ в интернет.</p>		
<p>Легкий вход в IT – Веб-разработка и Java (начальный уровень)</p>	<p>На курсе вы изучите основы веб-разработки, программирования на языке Java и создания мобильных приложений с помощью Android Studio.</p> <p>Курс состоит из четырех этапов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Изучение основ HTML и создание веб-страниц. Научитесь добавлять стилизацию и анимацию при помощи JavaScript. 2. Программирование на языке Java. Изучение основных конструкций, работа с переменными, условиями, циклами, массивами и функциями. 3. Создание собственного графического интерфейса. Научитесь работать с объектами и создавать игровые правила при помощи Java. 4. Знакомство с Android Studio и разработка мобильного приложения для платформы Android на языке Java. <p>Финалом курса станет проект, который может стать частью вашего портфолио.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки</p>	<p>Очная форма обучения с применением дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>сопровожаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Почему это востребовано: Язык Java несколько лет входит в топ-5 востребованных языков программирования в России. На Java пишут всё: от калькуляторов до софта для промышленных установок. Это и банковские программы, и десктопные приложения, приложения для Android, веб-приложения, веб-сервера, сервера приложений и почти весь корпоративный софт.</p> <p>В технических ВУЗах изучают Java как основной язык программирования на десятках направлений. Среди них «Программирование в компьютерных системах», «Информационные системы и программирование», «Прикладная информатика», «Программная инженерия», «Информатика и вычислительная техника», «Фундаментальная информатика и информационные технологии» и другие.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли, которые имеют большой опыт работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
<p>С# и язык нодов в Unreal Engine для создания игр</p>	<p>На курсе вы научитесь разрабатывать игры в Construct, Unity, Unreal Engine и программировать на языках С# и языке нодов в Unreal Engine.</p> <p>Обучение состоит из четырех этапов.</p> <p>Первый: знакомство с дизайном 2D- и 3D-игр. Вы освоите инструменты создания карты и редактирования ландшафта местности, научитесь добавлять и создавать 3D-объекты и визуальные эффекты. Второй: программирование на языке С# в программе Unity. Научитесь разрабатывать собственный графический интерфейс.</p>	<p>Очная форма обучения без применения дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>Третий: создание игровых механик в Unity и изучение принципов объектно-ориентированного программирования (ООП).</p> <p>Финалом курса станет выпуск собственной игры, которая станет частью вашего портфолио.</p> <p>Почему это востребовано: Язык программирования C# — один из самых универсальных в мире. Он применяется в разных сферах: для создания бизнес-приложений, видеоигр, функциональных веб-приложений, приложений для Windows, macOS, мобильных программ для iOS и Android.</p> <p>Unreal Engine применяют не только в разработке игр, но и в кино, рекламе, архитектурной визуализации и тренировочных симуляциях.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Обучение проходит в очном формате на базе площадки в регионе, где вам будет предоставлен компьютер для занятий. Для выполнения домашних заданий понадобится компьютер и доступ в интернет.</p>		
<p>C# и язык нодов в Unreal Engine для создания игр</p>	<p>На курсе вы научитесь разрабатывать игры в Construct, Unity, Unreal Engine и программировать на языках C# и языке нодов в Unreal Engine.</p> <p>Обучение состоит из четырех этапов.</p> <p>Первый: знакомство с дизайном 2D- и 3D-игр. Вы освоите инструменты создания карты и редактирования ландшафта местности, научитесь</p>	<p>Очная форма обучения с применением дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>добавлять и создавать 3D-объекты и визуальные эффекты. Второй: программирование на языке C# в программе Unity. Научитесь разрабатывать собственный графический интерфейс.</p> <p>Третий: создание игровых механик в Unity и изучение принципов объектно-ориентированного программирования (ООП).</p> <p>Финалом курса станет выпуск собственной игры, которая станет частью вашего портфолио.</p> <p>Почему это востребовано: Язык программирования C# — один из самых универсальных в мире. Он применяется в разных сферах: для создания бизнес-приложений, видеоигр, функциональных веб-приложений, приложений для Windows, macOS, мобильных программ для iOS и Android.</p> <p>Unreal Engine применяют не только в разработке игр, но и в кино, рекламе, архитектурной визуализации и тренировочных симуляциях.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
--	---	--	--

<p>Геймдизайн</p>	<p>На курсе вы научитесь разрабатывать игровые прототипы, составлять планы игровой разработки, монетизировать игры, а также использовать нейросети для разработки игр.</p> <p>Курс состоит из четырех модулей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Введение в геймдизайн • Нарративный дизайн и разработка интерфейсов • Игровой баланс и визуальные эффекты • Менеджмент и аналитика игровых проектов <p>Особенность курса — большой блок практики. Вы сможете увидеть свой прогресс, пошагово наблюдать за созданием игры и в финале получить готовый продукт, который станет частью вашего портфолио. Обсудите языки программирования, используемые для разработки игр и будем осуществлять программирование ui в figma, настраивать логику смены окон, переходы между интерфейсами.</p> <p>Почему это востребовано: Разработчик игр – одна из наиболее востребованных IT-профессий. Спрос на игры только увеличивается, поэтому гейм-девелоперы нужны постоянно. Игры разрабатывают и в крупных корпорациях для вовлечения пользователя и повышения интереса к продукту.</p> <p>Геймдизайну и смежным профессиям обучают ведущие университеты страны: на курсе вы получите уверенный старт в востребованной специальности.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти</p>	<p>Очная форма обучения без применения дистанционных технологий</p>	<p>144</p>
-------------------	--	---	------------

	<p>в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Обучение проходит в очном формате на базе площадки в регионе, где вам будет предоставлен компьютер для занятий. Для выполнения домашних заданий понадобится компьютер и доступ в интернет.</p>		
Геймдизайн	<p>На курсе вы научитесь разрабатывать игровые прототипы, составлять планы игровой разработки, монетизировать игры, а также использовать нейросети для разработки игр.</p> <p>Курс состоит из четырех модулей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Введение в геймдизайн • Нарративный дизайн и разработка интерфейсов • Игровой баланс и визуальные эффекты • Менеджмент и аналитика игровых проектов <p>Особенность курса — большой блок практики. Вы сможете увидеть свой прогресс, пошагово наблюдать за созданием игры и в финале получить готовый продукт, который станет частью вашего портфолио. Обсудите языки программирования, используемые для разработки игр и будем осуществлять программирование ui в figma, настраивать логику смены окон, переходы между интерфейсами.</p> <p>Почему это востребовано: Разработчик игр – одна из наиболее востребованных IT-профессий. Спрос на игры только увеличивается, поэтому гейм-девелоперы нужны постоянно. Игры разрабатывают и в крупных корпорациях для вовлечения пользователя и повышения интереса к продукту.</p> <p>Геймдизайну и смежным профессиям обучают ведущие университеты страны: на курсе вы получите уверенный старт в востребованной специальности.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки</p>	Очная форма обучения с применением дистанционных технологий	144

	<p>сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
<p>Программирование на Python и Lua для создания игр</p>	<p>На курсе вы научитесь разрабатывать игры в Minecraft и Roblox Studio и программировать на языках Python и Lua.</p> <p>Обучение состоит из четырех этапов. Первый: знакомство с дизайном 2D- и 3D-игр. Освойте инструменты создания карты и редактирования ландшафта местности, научитесь добавлять и создавать 3D-объекты и визуальные эффекты. Второй: знакомство с программированием на языках Python и Lua. Изучите азы для уверенной разработки игр. Третий: создание игровых механик и разработка собственного графического интерфейса.</p> <p>Финалом курса станет монетизация игры, создание магазина инвентаря и публикация игры в Roblox.</p> <p>Почему это востребовано: Разработчик игр – востребованная IT-профессия. Спрос на игры только увеличивается, поэтому гейм-девелоперы нужны постоянно. Игры разрабатывают и в крупных корпорациях для вовлечения пользователя и повышения интереса к продукту. На курсе вы познакомитесь с простыми в использовании движками Minecraft и Roblox Studio. Это позволит быстро научиться создавать интересные сценарии, персонажей и сцены для вашей игры.</p> <p>Курс дополнен изучением языка Python – востребованным и универсальным в среде программирования. Знание Python даст не только отличный старт в IT отрасли, но и поможет в получении высшего образования</p>	<p>Очная форма обучения без применения дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Обучение проходит в очном формате на базе площадки в регионе, где вам будет предоставлен компьютер для занятий. Для выполнения домашних заданий понадобится компьютер и доступ в интернет.</p>		
<p>Программирование на Python и Lua для создания игр</p>	<p>На курсе вы научитесь разрабатывать игры в Minecraft и Roblox Studio и программировать на языках Python и Lua.</p> <p>Обучение состоит из четырех этапов. Первый: знакомство с дизайном 2D- и 3D-игр. Освоите инструменты создания карты и редактирования ландшафта местности, научитесь добавлять и создавать 3D-объекты и визуальные эффекты. Второй: знакомство с программированием на языках Python и Lua. Изучите азы для уверенной разработки игр. Третий: создание игровых механик и разработка собственного графического интерфейса.</p> <p>Финалом курса станет монетизация игры, создание магазина инвентаря и публикация игры в Roblox.</p> <p>Почему это востребовано: Разработчик игр – востребованная IT-профессия. Спрос на игры только увеличивается, поэтому гейм-девелоперы нужны постоянно. Игры разрабатывают и в крупных корпорациях для вовлечения пользователя и повышения интереса к продукту. На курсе вы познакомитесь с простыми в использовании движками</p>	<p>Очная форма обучения с применением дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>Mincraft и Roblox Studio. Это позволит быстро научиться создавать интересные сценарии, персонажей и сцены для вашей игры.</p> <p>Курс дополнен изучением языка Python — востребованным и универсальным в среде программирования. Знание Python даст не только отличный старт в IT отрасли, но и поможет в получении высшего образования</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
<p>Практическое применение Python в инженерной и научной деятельности</p>	<p>Первый. Знакомство с синтаксисом языка, создание переменных и подсчет любых формул. Python станет помощником при решении задач по математике, физике, химии и другим предметам школьной программы.</p> <p>Второй. Составление правильных и эффективных алгоритмов, выявление ошибок в программах, тестирование и отладка программ. Работа с популярными средами разработки PyCharm и Wing, Replit, Colaboratory.</p> <p>Третий — создание виртуальных миров и игр. Познакомитесь с графическим интерфейсом, изучите библиотеки Tkinter, PyGame и создадите простые игры: тетрис и змейка. Научитесь</p>	<p>Очная форма обучения с применением дистанционных технологий</p>	<p>144</p>

	<p>создавать графический интерфейс и анимацию объектов.</p> <p>Финал курса — создание сайта и приложения с помощью фреймворка Django, а также чат-бота, который будет общаться с посетителями сайта.</p> <p>Почему это востребовано: Python — самый популярный в мире язык программирования. Он стал востребованным за счет универсальности — от скриптов до запуска серверов или анализа данных. На нём можно создавать игры, делать функциональные сайты, писать веб-сервисы, приложения, чат-боты. Язык прост в изучении и даёт хороший старт для реализации ваших планов в IT-сфере.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
Олимпиадное программирование	<p>На курсе вы изучите основы программирования и познакомитесь с задачами олимпиадного уровня.</p> <p>Курс состоит из четырех модулей: - Основы программирования на Python - Управляющие конструкции и основы структур данных - Функциональное программирование и расширенные структуры данных - Алгоритмы и оптимизация</p>	Очная форма обучения с применением дистанционных технологий	144

	<p>В финале курса вы научитесь решать задачи олимпиадного уровня и сможете рассчитывать на призовые места: они дают бонусы при поступлении в университеты.</p> <p>Курс дополняет школьную программу по информатике и направлен на расширение навыков и знаний в сфере. Материалы адаптированы для школьников 8-11 класса и не требуют дополнительной подготовки.</p> <p>Почему это востребовано: Python — самый популярный в мире язык программирования. На нём можно создавать игры, делать функциональные сайты, писать веб-сервисы, приложения, чат-боты. Язык прост в изучении и даёт хороший старт для реализации ваших планов в IT-сфере.</p> <p>Участие в олимпиадах из государственного перечня даёт право поступления без ЕГЭ или даёт 100 баллов за предмет, профильный олимпиаде.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>На курсе вы научитесь программировать с нуля на языке Python.</p> <p>Курс состоит из четырех блоков: компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
Мобильная разработка	На курсе вы изучите основы программирования на языке Swift, стандартные компоненты интерфейса и популярные нативные и сторонние фреймворки, разработаете несколько рабочих проектов.	Очная форма обучения с применением дистанционных технологий	144

	<p>В финале курса вы сможете:</p> <ul style="list-style-type: none"> • создавать с нуля клиент-серверные iOS-приложения на языке Swift; • работать с объектно-ориентированным программированием; • верстать графические интерфейсы разной сложности и работать с дизайн-системой; • применять архитектурные принципы в разработке; • выполнять тестирование и отладку приложений; • решать практические задачи разного уровня сложности. <p>Почему это востребовано: Мобильные приложения становятся популярнее веб-сайтов с каждым годом: спрос на мобильных разработчиков растет в коммерческих и государственных структурах. Почти 70% населения России пользуется телефонами для выхода в интернет — это огромное поле для развития мобильных проектов. Профессия занимает лидирующее место по востребованности среди всех остальных.</p> <p>Около 90% вакансий на iOS требуют знания Swift, на курсе вы познакомитесь с этим языком программирования.</p> <p>Программа адаптирована для школьников 8-11 классов и не требует дополнительной подготовки.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
--	--	--	--

<p>Разработка сайтов</p>	<p>На курсе вы разберете работу с популярными технологиями для Frontend-разработчика: HTML, CSS, JS, ReactJS.</p> <p>Курс состоит из четырех модулей:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Изучение HTML и CSS. Погружение в структуру сайта, создание адаптивного дизайна с красивыми шрифтами и версткой. • Работа с JavaScript. Добавление «жизни» в веб-страницы: анимация, проверка форм и динамическое обновление содержимого без перезагрузки всей страницы пользователями. • Работа с JavaScript. Создадите реальный сайт-имитацию крупного интернет-магазина. • Практика. Работа с фреймворком ReactJS. Популярная библиотека JavaScript для создания пользовательских интерфейсов. Она упрощает создание динамических интерактивных пользовательских интерфейсов с использованием архитектуры на основе компонентов. <p>Финалом курса станет выпуск сайта, который станет частью вашего портфолио.</p> <p>Почему это востребовано: Frontend-программисты могут работать в разных условиях: от удаленного формата до офисного. Бизнес активно расширяется в онлайн-пространстве, все больше компаний нуждаются в качественных и удобных сайтах: спрос на фронтенд-разработчиков только растет.</p> <p>JavaScript — язык программирования, который применяют в веб-разработке. С его помощью сайты делают интерактивными: добавляют всплывающие окна, анимацию, кнопки лайков и формы для отправки информации. Его ещё называют главным языком фронтенда — «лицевой» стороны сайта, с которой взаимодействуют пользователи.</p> <p>Курс легко совмещать с учебой в школе. Онлайн-занятия проходят 2 раза в неделю. На занятиях вы получите практические задания для знакомства с реальными проектами в отрасли. Уроки сопровождаются дополнительными материалами и презентациями. Вы сможете скачать их в личном кабинете.</p> <p>Как проходит обучение: На курсе преподают ведущие специалисты отрасли с большим опытом</p>	<p>Очная форма обучения с применением дистанционных технологий</p>	<p>144</p>
--------------------------	--	--	------------

	<p>работы в сфере информационных технологий. Вебинары, домашние задания и записи занятий можно найти в личном кабинете, там же вы увидите свой прогресс.</p> <p>Для прохождения онлайн-курса вам нужен компьютер (ПК или ноутбук) и доступ в интернет. Операционная система компьютера должна поддерживать последнюю версию браузера Google Chrome.</p>		
--	---	--	--

Перечень и содержание Программ может увеличиваться, дополняться и обновляться со стороны Базовой организации.

БАЗОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

АНО ДПО «ЦПК «ПАРТНЕР»

Директор



/А. Н. Черноуцян

ЧАСТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ-УЧАСТНИК

**АНОО «ФИЗТЕХ-ЛИЦЕЙ»
им. П.Л. Капицы**

Директор



/М.Г. Машкова

[ФОРМА]

ЗАЯВЛЕНИЕ о присоединении	
место нахождения	«___» _____ 2023 г.
<p>Настоящим [наименование] (далее – Заявитель) в порядке ст.428 ГК РФ подтверждает свое безусловное согласие с условиями Договора о сетевой форме реализации образовательных программ № СФР/1 от «1» августа 2023 г. (далее – Договор) и присоединяется к Договору. С даты Заявления Автономная некоммерческая организация Дополнительного профессионального образования «Центр повышения квалификации ПАРТНЕР» – в качестве Базовой организации, Автономная некоммерческая общеобразовательная организация "ФИЗТЕХ-ЛИЦЕЙ" имени П.Л. Капицы – в качестве Частной организации-участника, Фонд развития физтех-школ – в качестве Организации-участника и Заявитель считаются связанными правами и обязанностями по отношению друг к другу согласно условиям Договора.</p>	
I. Общая информация о Заявителе	
Регион	
Населенный пункт	
Юридическое наименование	
ОГРН	
ИНН	
КПП	
Юридический адрес	
Почтовый адрес	
1.1. Технические характеристики	
Общая площадь класса для занятий (не менее __)	
Наличие технического оснащения в классе (не менее __ компьютеров)	
Количество посадочных мест в классе (не менее __)	
II. Сведения о должностных лицах Заявителя	
2.1. Сведения о руководителе	
Наименование должности	
ФИО	
Электронная почта	

Контактный телефон	
2.2. Сведения об уполномоченном представителе по Договору	
Наименование должности	
ФИО	
Электронная почта	
Контактный телефон	
III. Банковские реквизиты	
Наименование банка	
БИК	
Корреспондентский счет	
Расчетный счет	

Достоверность сведений, изложенных в Заявлении о присоединении, подтверждаю, с условиями Договора, ознакомлен.

от имени Учреждения-участника

[должность]

_____ / _____ /

М.П.

НАЧАЛО ОБРАЗЦА

Акт

г. Москва

«__» _____ 2023 г.

Автономная некоммерческая организация Дополнительного профессионального образования «Центр повышения квалификации ПАРТНЕР», в лице директора **Черноуцян Анны Николаевны**, действующего на основании устава (далее – **"Базовая организация"**), и

__ в лице __, действующего на основании __ (далее – **"Частная организация-участник/ Организация-участник/Учреждение-участник"**), именуемые совместно "Стороны", а по отдельности – "Сторона", составили Акт (далее – **«Акт»**) к Договору №__ от «__» _____ 2023 г. (далее – **«Договор»**) о нижеследующем:

1. Акт удостоверяет, что __ предоставило, а Базовая организация приняла ресурсы в соответствии с Договором о сетевой форме реализации образовательных программ №__ от «__» _____ 2023 г. необходимые для реализации _____ в период с __ по __ 2023 г., в том числе в объеме __.
2. Базовая организация подтверждает, что ресурсы были предоставлены в достаточном объеме, надлежащего качества и в сроки, установленные расписанием и календарным учебным графиком Программы.
3. Итого к оплате: ____ (__) рублей __ копеек. В том числе НДС ____ (__) рублей __ копеек
4. Акт является основанием для взаиморасчетов, составлен в двух экземплярах, имеющих равную юридическую силу, по одному экземпляру для каждой из Сторон.

ПОДПИСИ СТОРОН

КОНЕЦ ОБРАЗЦА

**БАЗОВАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
АНО ДПО «ЦПК «ПАРТНЕР»**

Директор

А. Н. Черноуцян

МП

**ЧАСТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ-УЧАСТНИК
АНОО «ФИЗТЕХ-ЛИЦЕЙ»**

Директор

М. Г. Машкова

МП

**ОРГАНИЗАЦИЯ-УЧАСТНИК
ФОНД РАЗВИТИЯ ФИЗТЕХ-ШКОЛ**

Исполнительный директор

А. Д. Богданов

МП