

Центр довузовского образования «Интеллект»
при КНИТУ-КАИ им. А.Н. Туполева

ПРЕЗЕНТАЦИЯ КУРСОВ

vk.com/kai_ege_itschool

vk.com/kai_intellect

intellect.kai.ru

[@it_camp_kzn](https://t.me/it_camp_kzn)





Директор: Осадчая Дамира Маликовна

Тел.: 231-00-50



Куратор: Марина Олеся Анваровна

Тел.: 89172907939, 231-00-36



НАБОРЫ

Наборы - занятия по двум-трём предметам, дополняющих друг друга, по 4 школьных урока в неделю в течение года.

Набор «Творческий» - видеомонтаж, компьютерная графика

Набор «Программирование» - языки C, C++, Pascal

Стоимость обучения – 2500 р. в месяц



КЛАССИЧЕСКИЕ КУРСЫ

Занятия по одному предмету на выбор, по три школьных урока в неделю в течение учебного года:

- ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ C#
- ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ PYTHON
- WEB – ТЕХНОЛОГИИ
- 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ
- ИНФОРМАТИКА. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ
- ИНФОРМАТИКА. ПОДГОТОВКА К ОГЭ/ЕГЭ
- ОСНОВЫ СИСТЕМНОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ
- ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ПЛАТФОРМЕ LEGO MINDSTORMS
- ОСНОВЫ ЦИФРОВОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ И РОБОТОТЕХНИКИ
- ТЕХНИЧЕСКИЙ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Стоимость обучения – 2200 р. в месяц



КУРСЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Новшество в нашей школе - курсы для взрослых.

Занятия проводятся в группах по 8-10 человек.

В рамках курса предусмотрено 8 занятий по 2 ч. 15 минут.

- **Работа с 2D графикой в Adobe Illustrator**
- **Основы компьютерной грамотности**

Стоимость обучения – 6500 р. за курс



НАБОР «ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Языки Pascal, C





НАБОР «ПРОГРАММИРОВАНИЕ» ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PASCAL

Преподаватель: Тулаев Егор Владимирович

Категория учащихся: 7-11 класс

Длительность занятий: 90 мин

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



НАБОР «ПРОГРАММИРОВАНИЕ» ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PASCAL

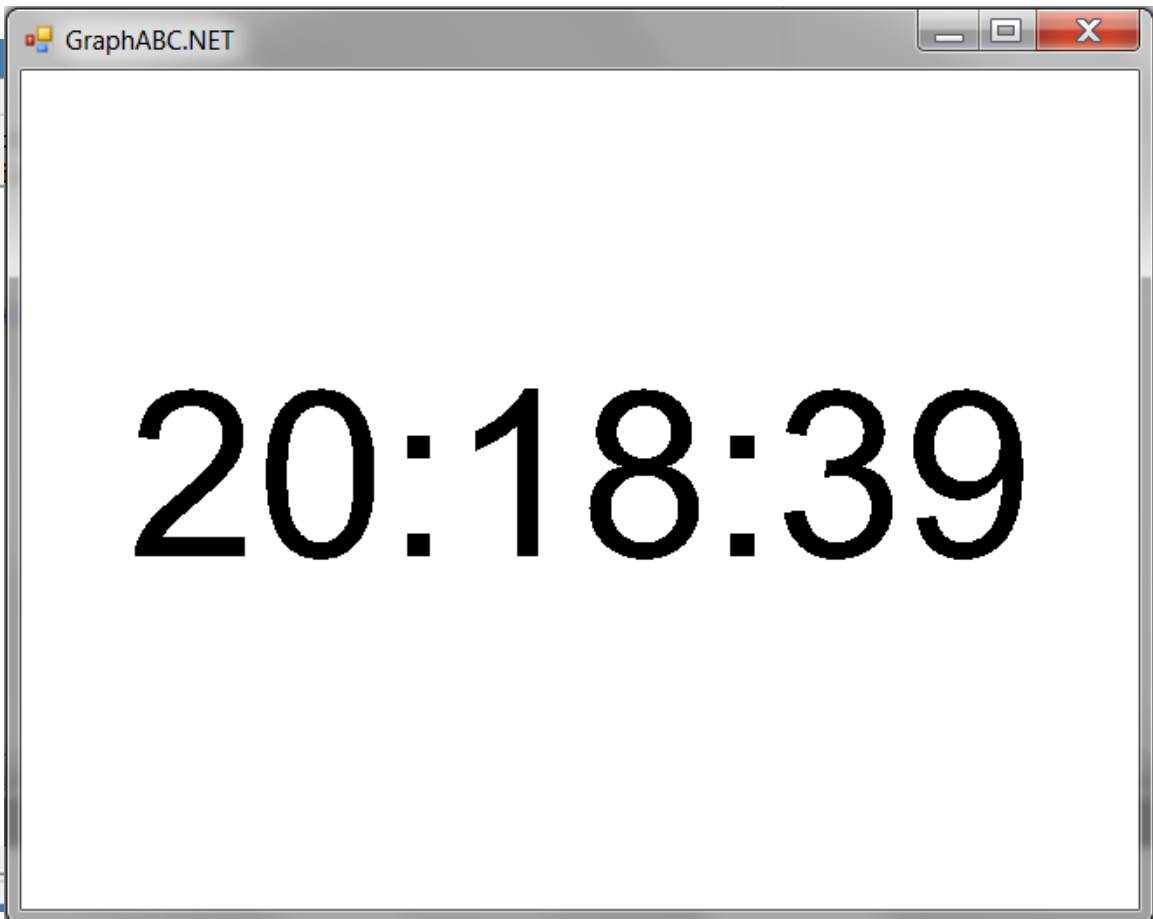
- Основы построения алгоритмов
- Основы программирования на языке Pascal
- Получение базовых знаний для изучения других языков.



НАБОР «ПРОГРАММИРОВАНИЕ» ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PASCAL

```
Pascal ABC
Файл Правка Вид Программа Сервис Помощь
•Program1.pas
uses crt, graphABC;
procedure Pk(x, y: integer; u1, u2: real);
var x1, y1, x2, y2: integer;
begin
  setpencolor( clRed );
  x1:=x+round(40*cos(u1));
  y1:=y-round(40*sin(u1));
  x2:=x+round(40*cos(u2));
  y2:=y-round(40*sin(u2));
  line(x1, y1, x2, y2);
  arc(x, y, 40, round(u1*180/pi), round(u2*180/pi));
end;
var x, y: integer;
    u1, u2: real;
begin
  setwindow(500, 500);
  hidecursor;
  x:=40;
  y:=40;
  u1:=0;
  u2:=pi;
  lockdrawing;
  repeat
  clearwindow;
  Pk(x, y, u1, u2);
  delay(50);
  x:=x+3;
  y:=y+3;
  until false;
end;
```

Строка: 38 Столбец: 5





НАБОР «ПРОГРАММИРОВАНИЕ»: ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ C

Преподаватель: Кострина Анастасия Валентиновна

Категория учащихся: 7-11 класс

Длительность занятий: 90 мин

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



НАБОР «ПРОГРАММИРОВАНИЕ»: ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ C

- **Формирование базовых знаний, умений и навыков для решения различных задач на языке C**
- **Знакомство с основами объектно-ориентированного программирования**
- **Изучение стандартов оформления кода**





ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ C#

Преподаватель: Курунов Вадим Андреевич

Категория учащихся: 7-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: знание другого ЯП (желательно)

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель

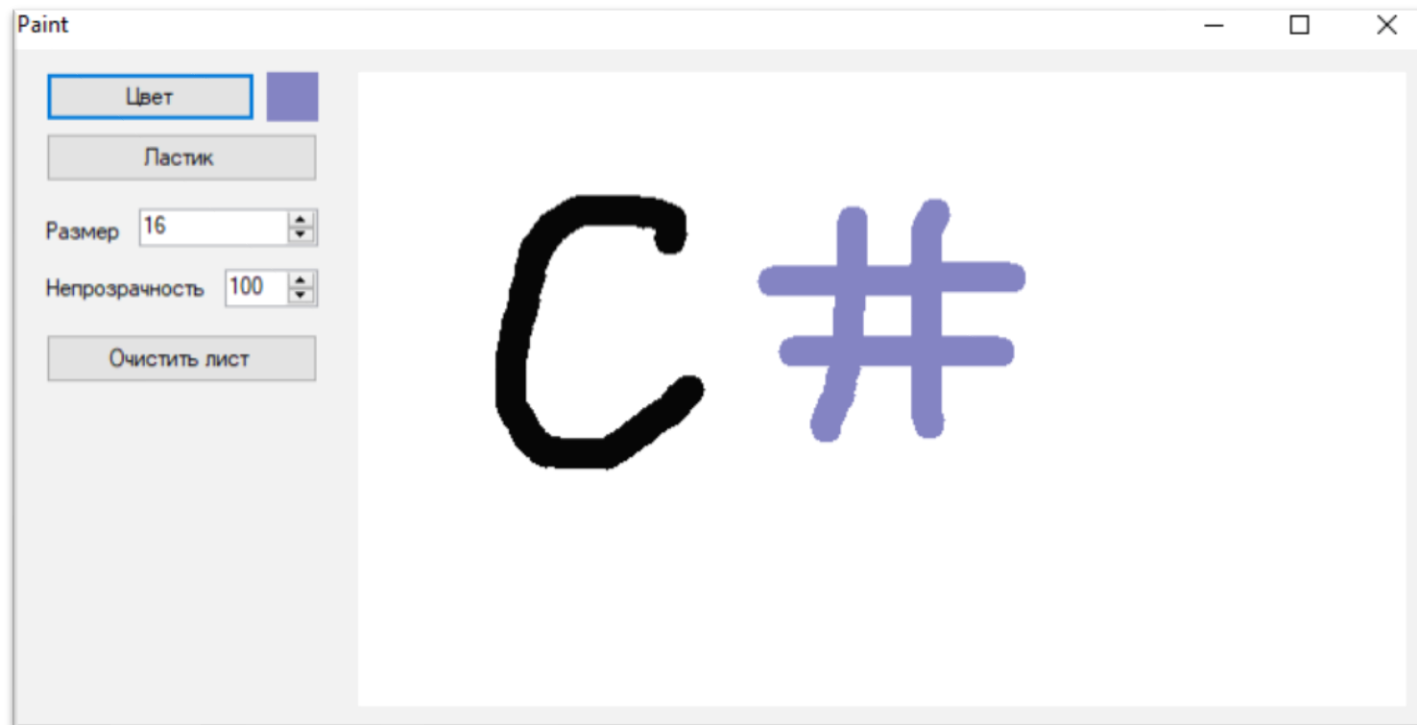
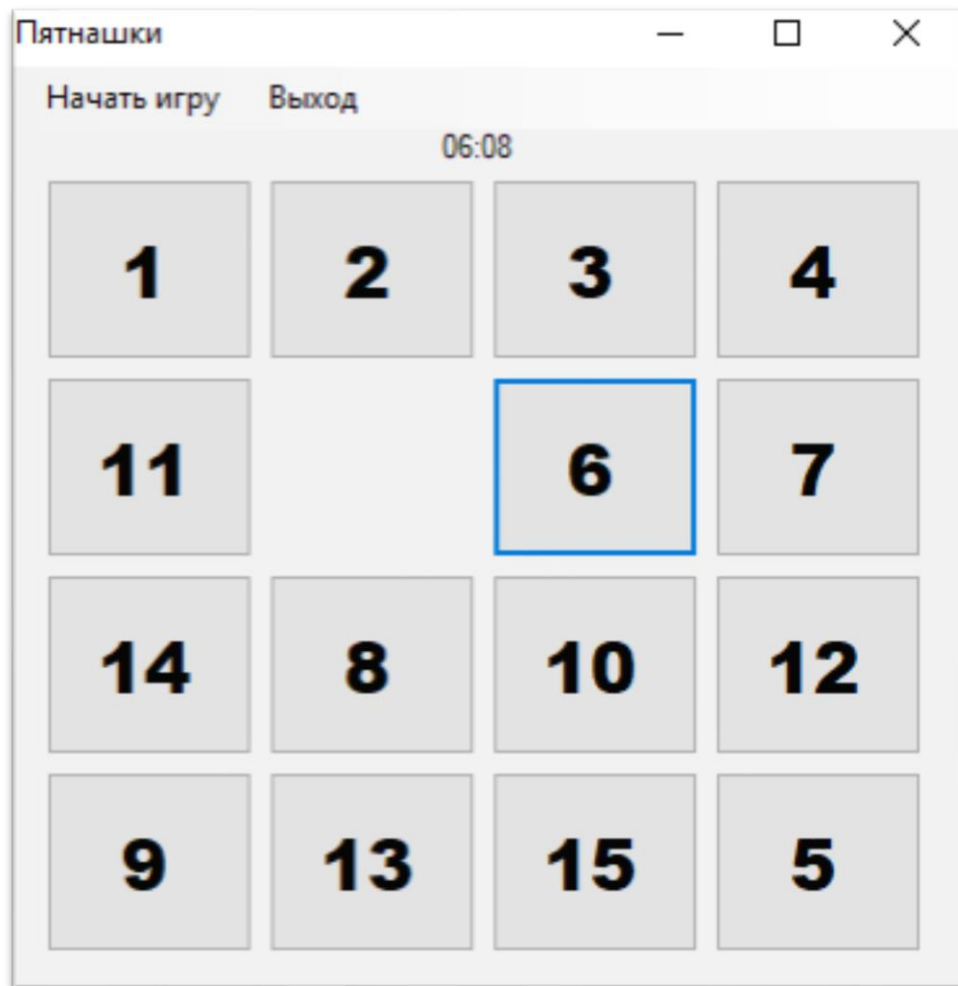


ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ C#

- Основы построения алгоритмов
- Основы программирования на языке C#
- Основы объектно-ориентированного программирования
- Разработка оконных приложений для OS Windows



ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ C#





ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

Преподаватель: Курунов Вадим Андреевич

Категория учащихся: 7-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

- Основы построения алгоритмов
- Основы программирования на языке Python
- Основы объектно-ориентированного программирования
- Разработка приложений для OS Windows





WEB-РАЗРАБОТКА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Преподаватель: Камалов Тимур Рафикович

Категория учащихся: 6-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



WEB-РАЗРАБОТКА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ



- Знакомство с современными web-технологиями
- Изучение языков разметки HTML и CSS, различных типов вёрстки
- Изучение языка программирования JavaScript
- Создание собственных проектов (сайтов)
- Стандартизация знаний и умений



WEB-РАЗРАБОТКА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Программизимум [Регистрация](#) [Поиск](#) [Инструменты](#)

Установка
Покупка
Реклама

Основы работы в интеллектуальном анализе данных Rapidminer

Здесь изложены основные принципы работы в системе Rapidminer 5.0. На данный момент вышла уже 6-я версия продукта, однако принципиальных отличий, с точки зрения основ работы, между версиями нет. Программа RapidMiner (первое название «Yale») является средой для машинного обучения и анализа данных, в которой пользователь огражден от всей «черновой работы» [RM KDD, 2006]. Вместо этого ему предлагается «нарисовать» весь желаемый процесс анализа данных в виде цепочки (графа) операторов и запустить его на выполнение. Цепочка операторов представляется в RapidMinere в виде интерактивного графа и в виде выражения на языке XML (eXtensible Markup Language, основного языка системы). Система написана на языке Java и распространяется под лицензией AGPL version 3. Ко всем основным функциям имеется доступ через Java API и версию программы для командной строки (а не только через общий пользовательский интерфейс). Сейчас в системе реализовано более 400 операторов...

[Читать дальше.](#)

Чему мы научились? Много текста. Чему мы научились? Много текста. Чему мы научились? Много текста.

Не умеете возводить в степень? Мы вам поможем!

Intelect

Веб разработка Телефон: +71230456

[Информация](#)
[О нас](#)
[Путьвки](#)
[Контакты](#)

Регистрация

Ваш логин

Пароль

Информация о себе

©Artem2017 Страница создана 26 ноября 2017 года

12
14
16
18
99 101 103 105 107 109 111 113 115 117 119 121 123 125 127 129 131 133 135 137 139 141 143
145 147 149 151 153 155 157 159 161 163 165 167 169 171 173 175 177 179 181 183 185 187 189
191 193 195 197

Введите число не делящееся на 8

Не давать этой странице создавать дополнительные диалоговые окна

54

8503056





WEB-РАЗРАБОТКА ДЛЯ ПРОДОЛЖАЮЩИХ (WEB-ПРОГРАММИРОВАНИЕ)

Преподаватель: Тулаев Егор Владимирович

Категория учащихся: 7-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: Знание HTML, CSS, JS

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



WEB-РАЗРАБОТКА ДЛЯ ПРОДОЛЖАЮЩИХ (WEB-ПРОГРАММИРОВАНИЕ)

- **Основы создания сайтов на скриптовом языке PHP**
- **Основы программирования на JS**
- **Основы работы с Node.js**
- **Разработка сайтов**





ОСНОВЫ СИСТЕМНОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ

Преподаватель: Андреев Владимир Андреевич

Категория учащихся: 9-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: Техническая грамотность

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



ОСНОВЫ СИСТЕМНОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ

- **Основы аппаратного обеспечения**
- **Эксплуатация сетевого оборудования**
- **Основы администрирования серверных операционных систем**



ОСНОВЫ СИСТЕМНОГО АДМИНИСТРИРОВАНИЯ



СИСТЕМНЫЙ
АДМИНИСТРАТОР





ОСНОВЫ ЦИФРОВОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ И РОБОТОТЕХНИКИ

Преподаватель: Халматов Руслан Александрович

Категория учащихся: 8-11 класс

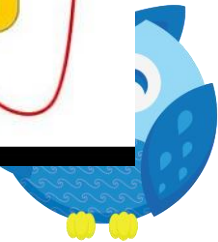
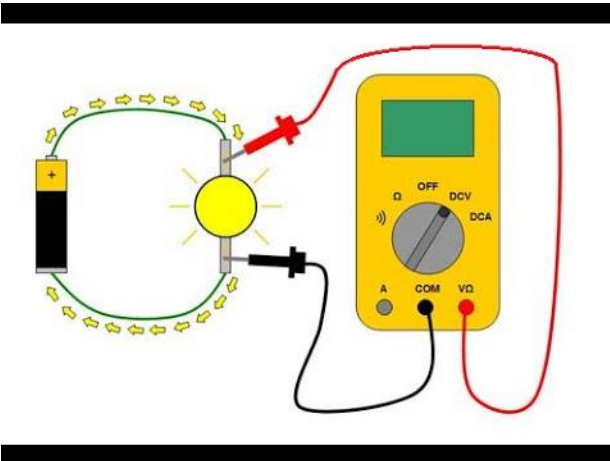
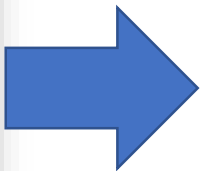
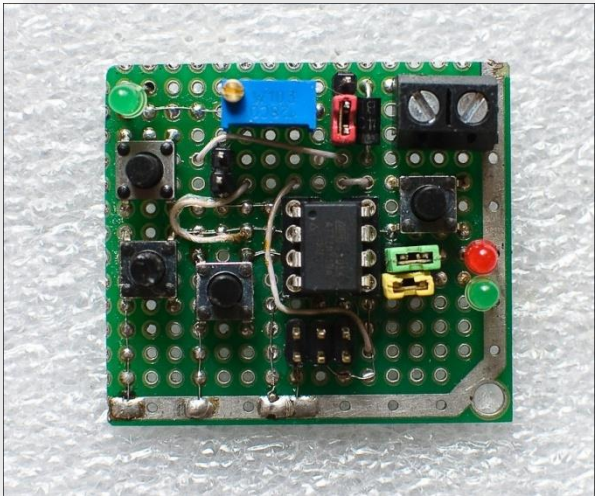
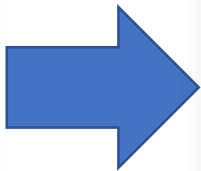
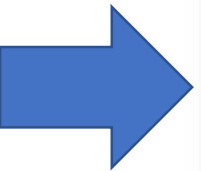
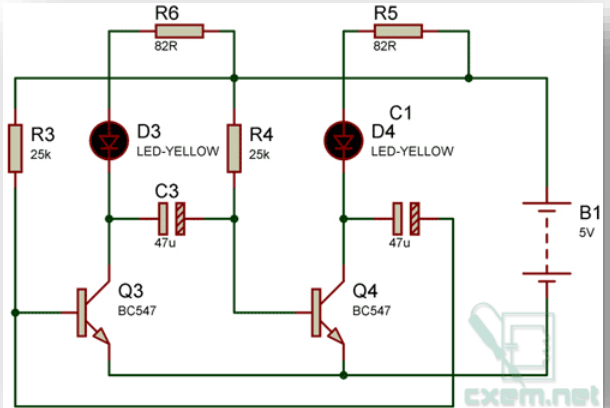
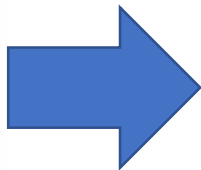
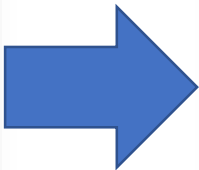
Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: знание основ программирования(желательно)

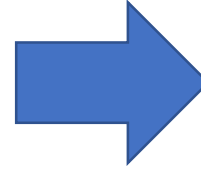
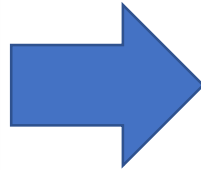
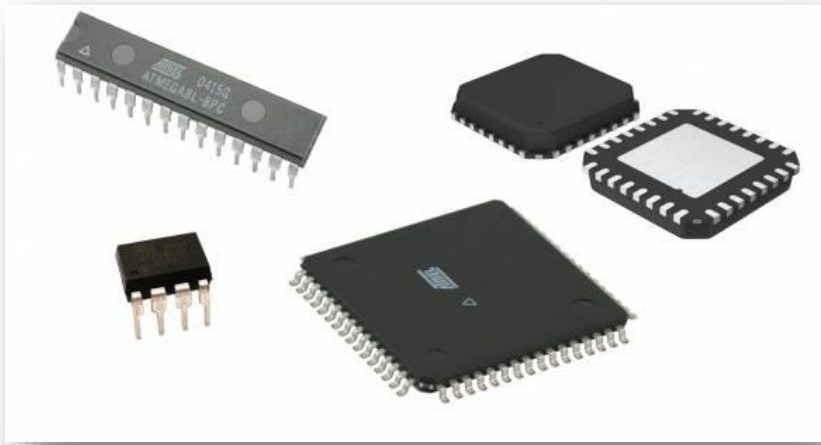
Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



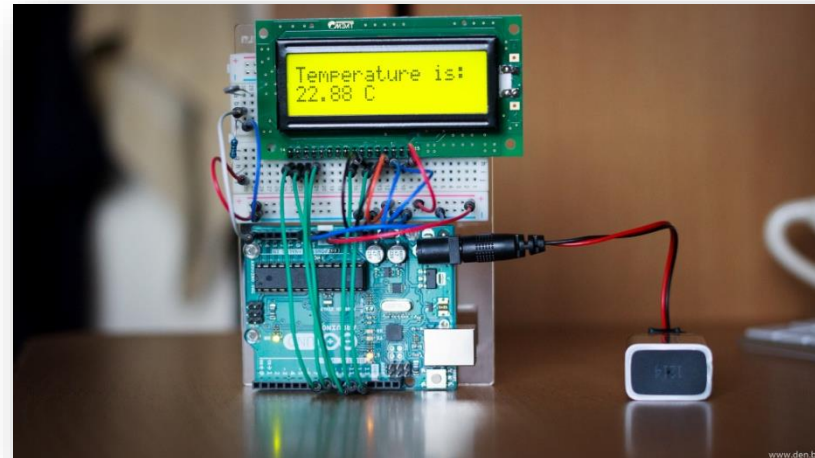
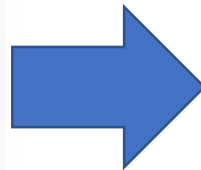
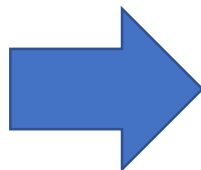
ОСНОВЫ ЭЛЕКТРОНИКИ



ПРОГРАММИРОВАНИЕ МИКРОКОНТРОЛЛЕРОВ



```
sketch_000 | Arduino X.X.X
Файл Правка Скетч Инструменты Помощь
sketch_000
1 void setup() { // Код функции setup выполняется однократно при включении питания.
2   pinMode(13, OUTPUT); // Конфигурируем вывод №13 как выход.
3 } // На платах Arduino есть светодиод который подключён к выводу №13
4 //
5 void loop() { // Код функции loop выполняется постоянно (циклически)
6   digitalWrite(13, HIGH); // Устанавливаем логическую «1» на выходе №13 (включаем светодиод)
7   delay(200); // Приостанавливаем выполнение скетча на 200мс (задержка на 0,2сек)
8   digitalWrite(13, LOW); // Устанавливаем логический «0» на выходе №13 (выключаем светодиод)
9   delay(200); // Приостанавливаем выполнение скетча на 200мс (задержка на 0,2сек)
10 } // Дойдя до этой строки, программа перейдёт в начало кода loop ...
Arduino/Genuino Uno на COM7
```



www.den.bz

ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ПЛАТФОРМЕ LEGO MINDSTORMS

Преподаватель: Галимзянов Тимур Айратович

Категория учащихся: 5-8 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: знание другого ЯП (желательно, но не обязательно)

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель

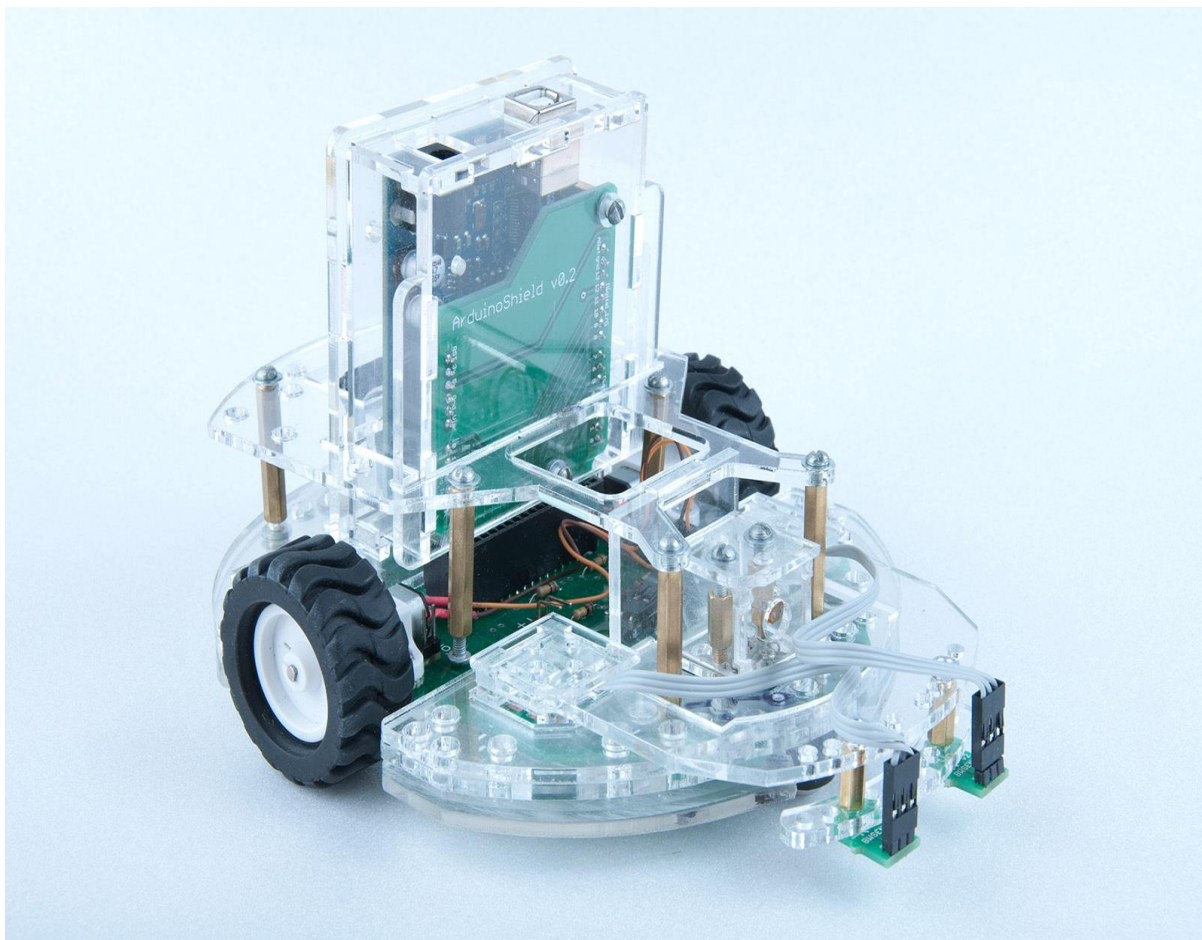


ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ПЛАТФОРМЕ LEGO MINDSTORMS

- Основы построения алгоритмов
- Основы программирования в специальных программных средах
- Основы объектно-ориентированного программирования



ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ПЛАТФОРМЕ LEGO MINDSTORMS



ИНФОРМАТИКА. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

Преподаватель: Галимзянов Тимур Айратович

Категория учащихся: 4-8 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель

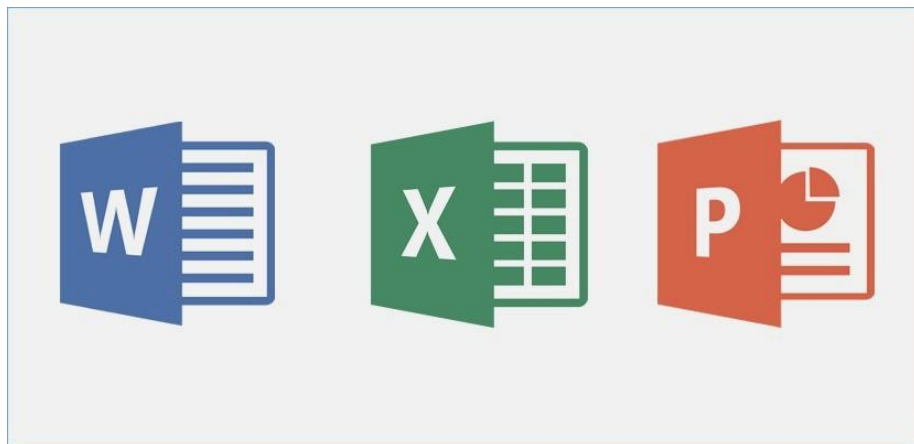


ИНФОРМАТИКА. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

- Основы построения алгоритмов
- Основы программирования на языке Pascal
- Основы работы со стандартными программами Microsoft
- Основы работы с графическими редакторами
- Основы общей информатики



ИНФОРМАТИКА. БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ





ИНФОРМАТИКА ПОДГОТОВКА К ОГЭ/ЕГЭ

Преподаватель: Андреев Владимир Андреевич

Категория учащихся: 8-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: Продуктивный настрой

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка



ИНФОРМАТИКА

ПОДГОТОВКА К ОГЭ/ЕГЭ

- **Предметная область**
- **Развитие технического мышления**
- **Решение типовых заданий**
- **Повторение – мать учения**



ИНФОРМАТИКА ПОДГОТОВКА К ОГЭ/ЕГЭ



EXCELLENT



GOOD



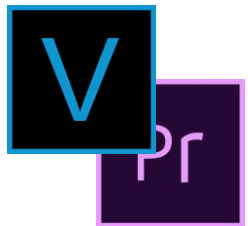
AVERAGE



НАБОР «ТВОРЧЕСКИЙ»

Видеомонтаж, компьютерная графика





НАБОР ТВОРЧЕСКИЙ: ВИДЕОМОНТАЖ

Преподаватель: Кострина Анастасия Валентиновна

Категория учащихся: 5-11 класс

Длительность занятий: 90 минут

Взять с собой на занятия: флеш-накопитель (по желанию)



НАБОР ТВОРЧЕСКИЙ: ВИДЕОМОНТАЖ

- Основы видеомонтажа в профессиональных видеоредакторах Vegas и Premiere Pro
- Основы аудио обработки
- Создание спецэффектов
- Рекомендации по съемке видеороликов





НАБОР ТВОРЧЕСКИЙ: РАБОТА С 2D ГРАФИКОЙ

Преподаватель: Курунов Вадим Андреевич

Категория учащихся: 5-11 класс

Длительность занятий: 90 минут

Взять с собой на занятия: флеш-накопитель (по желанию)



НАБОР ТВОРЧЕСКИЙ: РАБОТА С 2D ГРАФИКОЙ

- **Базовые правила рисунка и композиции**
- **Основные понятия компьютерной графики**
- **Создание и редактирование растровых изображений (Photoshop)**
- **Создание и редактирование векторных изображений (Illustrator)**









РАБОТА С 2D ГРАФИКОЙ В ADOBE ILLUSTRATOR (КУРС ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ)

Преподаватель: Курунов Вадим Андреевич

Категория учащихся: 18 +

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Взять с собой на занятия: флеш-накопитель (по желанию)



РАБОТА С 2D ГРАФИКОЙ В ADOBE ILLUSTRATOR (КУРС ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ)

- **Базовые правила рисунка и композиции**
- **Основные понятия компьютерной графики**
- **Знакомство с графическими редакторами и их особенностями**
- **Создание и редактирование векторных изображений (Illustrator)**



РАБОТА С 2D ГРАФИКОЙ В ADOBE ILLUSTRATOR (КУРС ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ)





ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ (КУРС ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ)

Преподаватель: Камалов Тимур Рафикович

Категория учащихся: 18 +

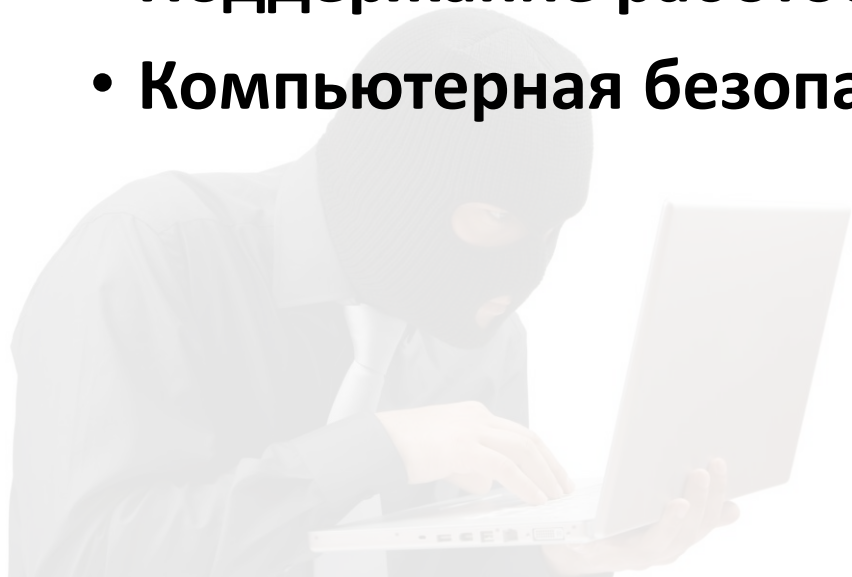
Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Взять с собой на занятия: вопросы из личного опыта



ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ (КУРС ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ)

- **Основы информатики и вычислительной техники**
- **Операционные системы и программное обеспечение**
- **Поддержание работоспособности персонального компьютера**
- **Компьютерная безопасность. Работа в Интернете**





AUTODESK®
3DS MAX®

3D МОДЕЛИРОВАНИЕ В ПРОГРАММЕ 3D'S MAX

Преподаватель: Фадеева Надежда Сергеевна

Категория учащихся: 5-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: изучение программы с нуля

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель

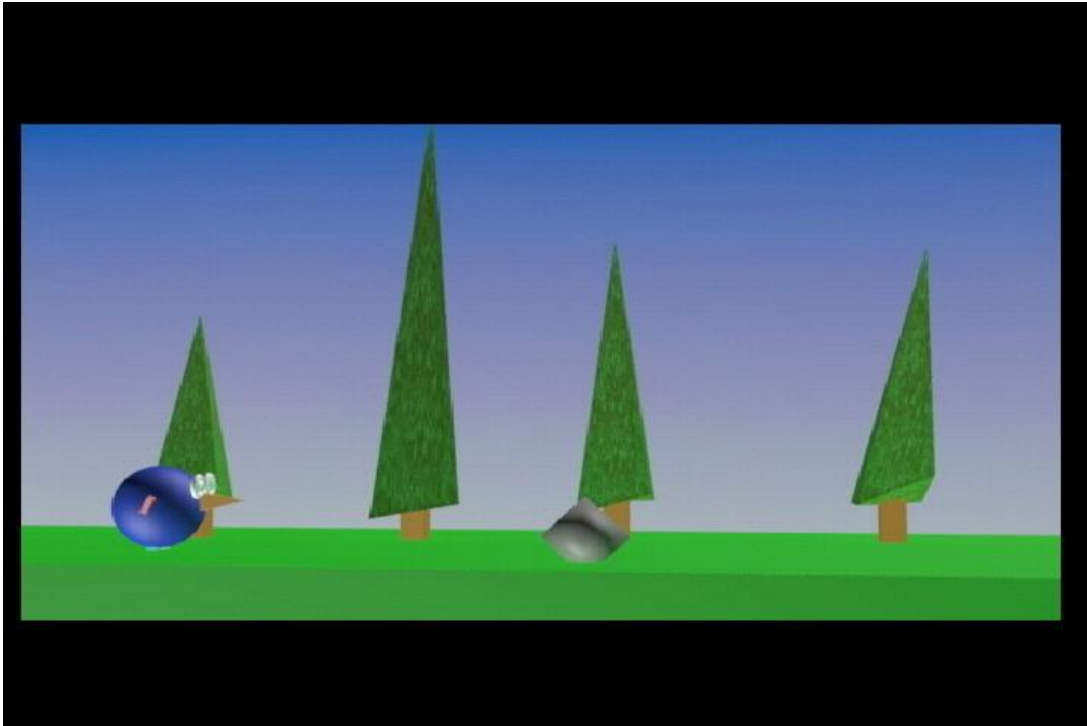


3D МОДЕЛИРОВАНИЕ В ПРОГРАММЕ 3D'S MAX

- Полигональное моделирование;
- Моделирование персонажей;
- Анимирование персонажей;
- Использование визуализатора V-Ray;
- Настройка материалов и текстур;



3D МОДЕЛИРОВАНИЕ В ПРОГРАММЕ 3D'S MAX





ТЕХНИЧЕСКИЙ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Преподаватель: Ширяк Ольга Леонидовна

Категория учащихся: 5-11 класс

Длительность занятий: 2 ч 15 мин

Требования: знание английского языка на уровне Elementary

Взять с собой на занятия: тетрадь, ручка, флеш-накопитель



ТЕХНИЧЕСКИЙ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

В рамках данного курса вы научитесь:

- ориентироваться в англоязычном ПО;
- работать с технической документацией;
- вести разговор на соответствующие темы;
- делать презентации на английском.



ТЕХНИЧЕСКИЙ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Методика обучения

Learn

Изучение темы из области информатики и вычислительной техники, освоение **НОВЫХ СЛОВ**

Talk

Обсуждение заданной темы, дискуссии, ролевые игры, практические задания

Present

Презентация материала по пройденной теме



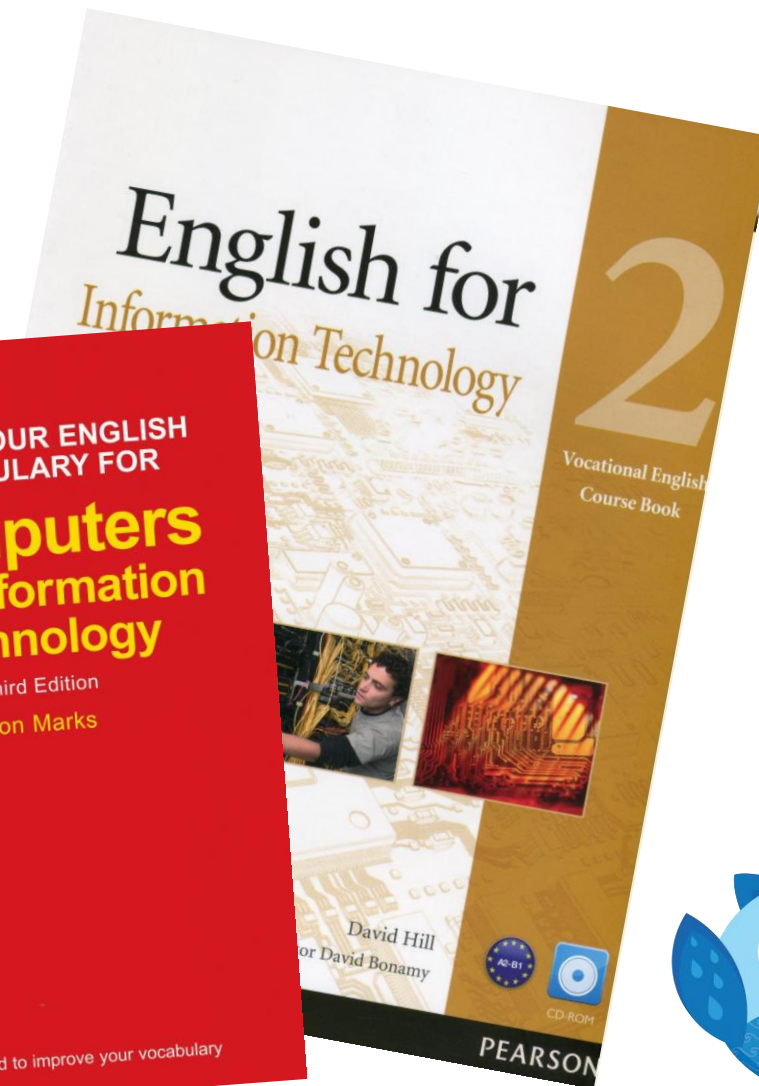
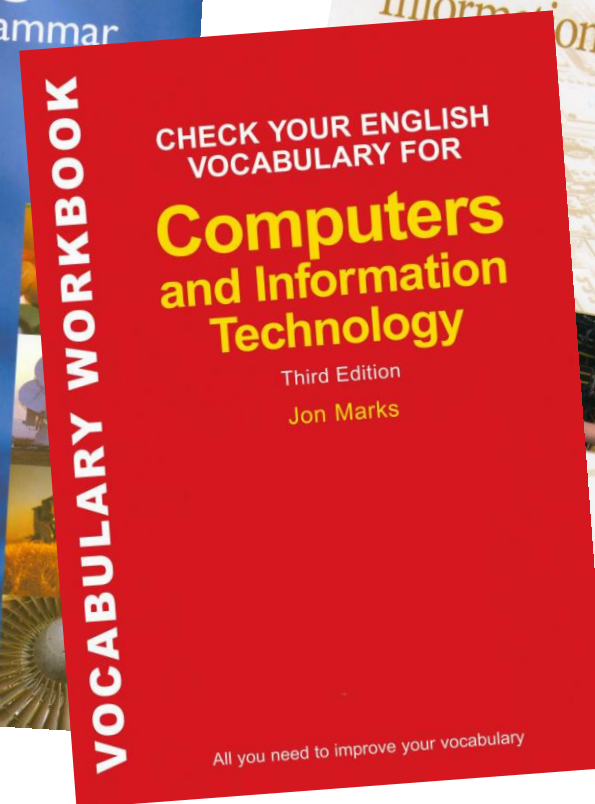
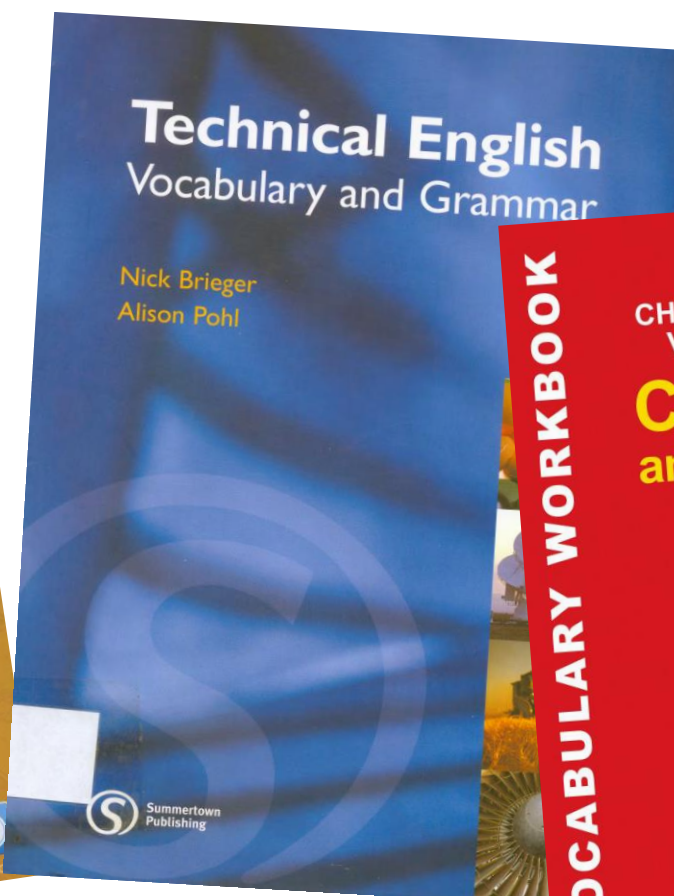
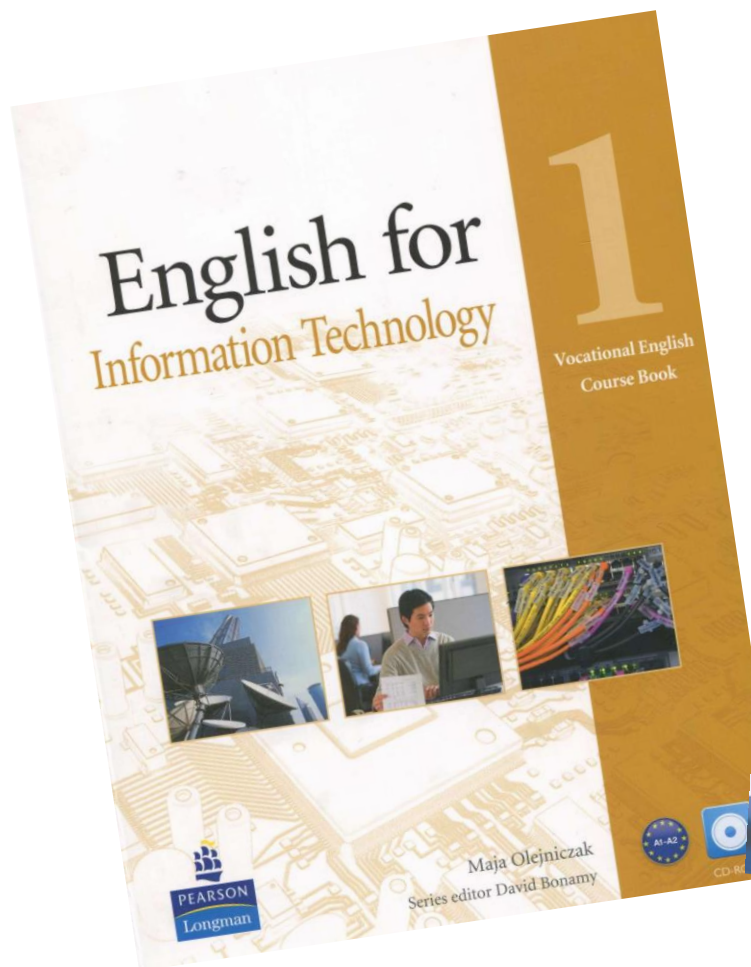
ТЕХНИЧЕСКИЙ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

Содержание курса:

- История вычислительной техники;
- Устройство компьютера;
- Программное обеспечение;
- Основы программирования;
- Интернет-технологии;
- Профессии в сфере информационных технологий.



ТЕХНИЧЕСКИЙ АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК



ПРЕДЛАГАЕМ ТАКЖЕ:



КУРСЫ ПО ПОДГОТОВКЕ К СДАЧЕ ЕГЭ/ОГЭ

Для учеников 9-11 классов

Дисциплины: математика, русский язык, физика

Занятия проводят ведущие преподаватели КНИТУ-КАИ

По будним дням с 16:30 до 19:40



ОСЕННЯЯ СМЕНА ЛАГЕРЯ «ИНТЕЛЛЕКТ»

Для учеников 7-11 классов

Сроки заезда: 31 октября — 6 ноября

Место проведения: Гостиничный комплекс в посёлке Петровский

Смена под названием Intellect.Upgrade включает в себя:

- занятия по информационным технологиям
- работа ребят в группах над совместным проектом
- тренинги на выявление лидерских качеств
- мастер-классы
- подвижные и спортивные игры
- посещение бассейна



ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАТИКЕ И ПРОГРАММИРОВАНИЮ

КОНКУРС КОМПЬЮТЕРНОГО ТВОРЧЕСТВА

январь-февраль 2019
// от 3 до 10 баллов при
поступлении в КНИТУ-КАИ



КАК ПОПАСТЬ НА КУРСЫ?

1: ЗАКЛЮЧИТЬ ДОГОВОР

(необходимы паспортные данные ученика и родителя)

2: ПРОИЗВЕСТИ ОПЛАТУ И ПРЕДОСТАВИТЬ КВИТАНЦИЮ

3: ПРИНЕСТИ 2 ФОТО 3*4 (цветные или ч/б)

КАК ОПЛАТИТЬ ЗАНЯТИЯ?

1: В ЛЮБОМ БАНКЕ

по реквизитам в договоре

2: НАЛИЧНЫМИ В БАНКОМАТЕ АКИБАНК

(фойе 7-го здания)

3: ЧЕРЕЗ ПРИЛОЖЕНИЕ СБЕРБАНК-ОНЛАЙН



РАСПИСАНИЕ ПРОБНЫХ ЗАНЯТИЙ:

Бесплатные занятия в IT-школе «Интеллект», которые пройдут 30 сентября 2018 года. Все занятия проходят в учебных аудиториях 7-го здания КНИТУ-КАИ (ул. Большая Красная, 55).

	113	115	125	206	208
10:00	3D-моделирование	—	Информатика. Базовый уровень	Набор «Программирование»	Основы программирования на языке Python
10:30	Основы системного администрирования	Web-разработка для начинающих	Программирование на платформе Lego MindStorms	Набор «Творческий»	Web-разработка для продолжающих
11:00	3D-моделирование	Основы цифровой электроники и робототехники	Информатика. Подготовка к ОГЭ/ ЕГЭ	Набор «Программирование»	Основы программирования на языке Python
11:30	Основы системного администрирования	Web-разработка для начинающих	Программирование на платформе Lego MindStorms	Набор «Творческий»	Web-разработка для продолжающих
12:00	Технический английский язык	Основы цифровой электроники и робототехники	Информатика. Базовый уровень	Основы программирования на языке C#	—
12:30	Технический английский язык	Основы компьютерной грамотности	Информатика. Подготовка к ОГЭ/ ЕГЭ	Основы программирования на языке C#	—
13:00	—	—	—	Основы векторной графики	—



Центр довузовского образования «Интеллект»
при КНИТУ-КАИ им. А.Н. Туполева

УВИДИМСЯ НА ЗАНЯТИЯХ!

vk.com/kai_ege_itschool

vk.com/kai_intellect

intellect.kai.ru

[@it_camp_kzn](https://t.me/it_camp_kzn)

