

# iOS-разработчик

Бесплатная часть

Pong

13–15 часов · 1–2 недели

Оptionальный модуль. Бассейн

6–8 часов · 2 дня

Модуль 1. Знакомство с iOS-разработкой и основами Swift

Спринты 1 2 40 часов · 4 недели

Модуль 2. Основы вёрстки, сетевого взаимодействия и хранения данных

Спринты 3 4 5 6

Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb

121 час · 8 недель

Жёсткий дедлайн Неделя каникул

Модуль 3. Навигация, работа с таблицами, авторизация

Спринты 7 8 9 10 11 12

Приложение по поиску изображений

106 часов · 12 недель

Жёсткий дедлайн Неделя каникул

Модуль 4. Коллекции, встроенные контроллеры, базы данных и основы многопоточности

Спринты 13 14 15 16 17

Приложение-трекер для всего

91 час · 10 недель

Жёсткий дедлайн Неделя каникул

Модуль 5. Продуктовая и командная разработка

Спринты 18 12 часов · 1 неделя

Командный дипломный проект

Спринты 19 20

NFT-маркетплейс

40 часов · 4 недели

Выпускной и получение диплома

# Бесплатная вводная часть

13–15 часов · 1–2 недели

Сначала поймёте, как устроена программа, в чём особенности iOS-разработки, чем такие специалисты занимаются на ежедневной основе.

Сразу после онбординга начнётся бесплатная часть курса. На ней вы познакомитесь с языком Swift, поработаете со своим первым приложением, увидите результаты трудов и поймёте, интересно ли вам заниматься iOS-разработкой в дальнейшем.

1. Как здесь всё устроено

2. Первое приложение

Pong

# Платное продолжение

413 часов · 10 месяцев  
(включая 3 недели каникул)

Платная часть состоит из этапов: подготовки, работы с функциональными слоями приложения и реальными задачами, перехода к командной разработке, командного дипломного проекта.

# Бассейн

6-8 часов · 2 дня

После того как окажетесь на платной части курса, можно будет пройти опциональные уроки. Если вы уже знакомы с основами программирования – смело переходим к подготовительному этапу программы. А если нет – имеет смысл пройти бассейн.

Оptionальный модуль 2 дня • 6-8 часов

Дополнительные уроки без направленности на iOS для начинающих разработчиков.

Простые и увлекательные квизы на базовую логику и алгоритмику помогут лучше усваивать дальнейший материал.

## Тема 1. Базовая логика

1. Истинность
2. Двойное отрицание
3. И, ИЛИ, НЕ

## Тема 2. Алгоритмика

1. Если/то, ветвление
2. Базис (последовательность действий), понятие алгоритма
3. Программа, подпрограмма
4. Следование
5. Понятие переменной (в контексте массива)
6. Массивы и циклы

## Тема 3. Программирование

1. Как работают языки программирования, синтаксис, выражение

# Этап ПОДГОТОВКИ

4 недели • 40 часов

Последовательно познакомитесь с языком программирования Swift. Изучать его будем с помощью практических задач в Playground (режим в Xcode) и работы над приложением Pong.

Модуль 1 4 недели • 40 часов

## Знакомство с iOS и основами Swift

Изучите основные конструкции языка программирования Swift с помощью тренажёра, познакомитесь со средой разработки и тем, как устроены мобильные приложения.

Закрепите материал на сессии вопросов и ответов с наставником.

### Спринт 1

Тема 1. Playground

Тема 2. Переменные

Тема 3. Условный оператор if

Тема 4. Массивы, циклы

Тема 5. Функции

Тема 6. Перечисления

### Спринт 2

Тема 1. Структуры

Тема 2. Опционалы

Тема 3. Классы

Тема 4. Расширения

Тема 5. Протоколы

# Основной этап

33 недели • 318 часов

На этом этапе вы пройдёте через три модуля, в каждом из которых самостоятельно напишете iOS-приложение, познакомитесь с функциональными слоями и освоите процесс создания приложения с нуля.

Модуль 2 8 недель • 121 час

## Основы вёрстки, сетевого взаимодействия и хранения данных

Проект этого модуля – квиз по популярным фильмам. Вам предстоит работа с киносервисом IMDb: получить список 250 самых популярных фильмов и для каждого фильма создать вопрос для квиза.

Пользователю нужно будет угадывать, какого персонажа играл актёр на фотографии.

Сверстаете экран квиза, освоите HTTP и REST для работы с API IMDb и научитесь хранить данные пользователя. Задачи и проект в этом модуле будут сначала проходить через самостоятельную проверку по чек-листу или автотесты в GitHub, а затем отправятся к код-ревьюеру.

### Спринт 3. Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb

Тема 1. Git

Тема 2. Знакомство с интерфейс билдером

Познакомитесь со Storyboard, простыми UI-элементами и обработкой нажатий

Тема 3. Связь сториборда и кода

Сделаете простую задачу на вёрстку и отдадите на код-ревью

### Спринт 4. Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb

Тема 1. Простая вёрстка, AutoLayout

Сверстаете простой экран, научитесь решать конфликты AutoLayout.

Тема 2. Связь с кодом, отображение данных

Доработаете логику интерфейса и опишете структуру данных экрана.

## Спринт 5. Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb

Тема 1. Хранение данных. Какие бывают данные, как их хранить. In-memory

Создадите свою структуру данных, научитесь хранить результаты в UserDefaults.

Тема 2. Сеть. Клиент-серверное взаимодействие. HTTP и REST

Изучите основы клиент-серверного общения, научитесь работать с API сервиса IMDb.

Тема 3. URLSession, URLRequest

Напишете простой запрос на получение данных, а если почувствуете в себе силы решить задачу со звёздочкой — добавьте индикатор загрузки (UIActivityIndicatorView).

Тема 4. Encoding, Decoding

Сделаете Codable-структуры для использования в запросе и обработке ответа сети.

## Спринт 6. Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb

Тема 1. Архитектура. Введение

Тема 2. Архитектура. SOLID, KISS, DRY, YAGNI

Тема 3. Архитектура. MVC

Займётесь личным рефакторингом — приведёте в порядок свой код.

Тема 4. Сборка и деплой. Dependency management

Подключите CocoaPods/Swift Package Manager и SwiftLint.

Тема 5. Тесты. Unit tests, XCTest

Напишете тест по функциональной спецификации.

Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

Модуль 3 12 недель • 106 часов

## Навигация, работа с таблицами, авторизация

В этом модуле вы освоите переходы между экранами, элементы вёрстки со скроллом и улучшите свои навыки клиент-серверного взаимодействия. Проектом этого модуля будет клиент сервиса стоковых фотографий (аналог Unsplash).

### Спринт 7. Приложение по поиску изображений

Тема 1. UI. Сложная вёрстка

Сделаете Tab Bar (UITabBarController).

Тема 2. UI. Навигация

Сверстаете главные экраны приложения по макету.

### Спринт 8. Приложение по поиску изображений

Тема 1. UI. UIScrollView и UITableView

Сверстаете главные экраны по макету с использованием компонентов скролла (UIScrollView) и таблицы (UITableView).

Тема 2. Хранение данных. UserDefaults

Загрузите данные из хранимого в UserDefaults JSON-файла.

### Спринт 9. Приложение по поиску изображений

Тема 1. Базовая многопоточность, авторизация

Освоите работу с многопоточным кодом для выполнения нескольких задач параллельно. Добавьте в приложение авторизацию в сервис Unsplash.

Тема 2. Хранение данных. Keychain

Научитесь сохранять данные в Keychain и получать их оттуда.



## Спринт 10. Приложение по поиску изображений

Тема 1. Сеть. Многопоточность

Изучите Grand Central Dispatch (GCD) – библиотеку, позволяющую эффективно управлять потоками выполнения задач. Реализуете несколько сетевых запросов.

Тема 2. Тесты. Test-driven development (TDD), Mock, Stub

Напишите тесты сетевых запросов (Mock, Stub).

## Спринт 11. Приложение по поиску изображений

Тема 1. Архитектура. MVP-C

Погружение в работу архитектуры iOS-приложений. Обзор архитектуры MVP.

Тема 2. Архитектура. MVVM

Проведёте рефакторинг проекта: перейдёте от MVC к MVVM.

Тема 3. Архитектура. Координаторы

Реализуете координаторы для экрана авторизации и основных экранов.

## Спринт 12. Приложение по поиску изображений

Тема 1. Сборка и деплой. Advanced Xcode

На более глубоком уровне погрузитесь в настройки проекта. Освойте работу с конфигурациями проекта (сможете менять источник данных для приложения).

Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

Модуль 4 10 недель • 91 час

# Коллекции, встроенные контроллеры, базы данных и основы многопоточности



В этом модуле вам предстоит сделать приложение-трекер для разных событий. Вы освоите сложную вёрстку – работу с коллекциями. На этот раз все данные будут храниться локально в базе данных, а работа с информацией будет происходить на фоновом потоке.

### Спринт 13. Приложение-трекер для всего

Тема 1. UI. UICollectionView и ChildVCs

Сверстаете список и доменные модели трекера, экран создания трекера, реализуете бизнес-логику.

### Спринт 14. Приложение-трекер для всего

Тема 1. Clean Architecture

Синхронизируете обновление данных между несколькими экранами (создание нового трекера и главный экран).

Тема 2. UICollectionView и ChildVCs

Освоите работу с отображением данных в несколько столбцов и разделением контроллера на дочерние.

### Спринт 15. Приложение-трекер для всего

Тема 1. Хранение данных. Базы данных

Встроите базы данных в проект. Научите приложение сохранять и читать информацию из БД.

### Спринт 16. Приложение-трекер для всего

Тема 1. Многопоточность. GCD, Operations

Тема 2. Многопоточность. Thread safety.

Реализуете поиск по трекерам на экране списка трекеров с Debounce.

Тема 2. Многопоточность. DispatchGroup, queue

Освоите работу с группированием асинхронных задач в приложении.

### Спринт 17. Приложение-трекер для всего

Тема 1. Хранение данных

Освоите работу с доменной моделью и реализуете миграцию.

Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

# Переходный этап

1 неделя · 12 часов

Подготовьтесь к командной разработке – познакомитесь с жизненным циклом продукта, Agile, инструментами для командной работы (трекеры). Просуммируете знания по декомпозиции задач на воркшопе.

Модуль 5 1 неделя · 12 часов

Открытие карьерного трека

## Продуктовая и командная разработка

Спринт 18

Тема 1. Жизненный цикл продукта (MVP и т. д.)

Тема 2. Agile

Тема 3. Инструменты ведения командной работы

Тема 4. Мобильная разработка в реальности (как устроены команды, кто есть кто, как общаться)

Тема 5. Git для гигантов

Тема 6. Декомпозиция задач

4 недели · 40 часов

# Дипломный проект

Разделитесь на команды по 3–5 человек и вместе сделаете e-commerce-приложение – небольшой NFT-маркетплейс. Это приложение с каталогом NFT-картинок, в котором можно просматривать изображения, выбирать, класть в корзину, проходить чекаут и совершать покупку.

У вас будет техническое задание от менеджера и дизайн – нужно будет декомпозировать всю работу, разбить на спринты и сделать продукт за 1 месяц.

### Спринт 19. NFT-маркетплейс

Встреча 1

Наставник поможет декомпозировать главные задачи проекта, участники команды распределяют их между собой.

Встреча 2

Проведёте ретроспективу, сделаете выводы по двухнедельному отрезку работы.

### Спринт 20. NFT-маркетплейс

Встреча 3

Вместе с наставником проведёте планирование оставшихся задач.

Встреча 4

Поделитесь результатами работы с другими командами на демо.

Встреча 5

Проведёте ретроспективу, сделаете выводы по всему командному проекту.

Жёсткий дедлайн

# Выпускной и получение диплома

6 недель · 30 часов    Открывается после модуля 14

## Карьерный трек

Эта часть курса для тех, кто решил найти работу в сфере разработки

Карьерный трек организован так же, как и предыдущие темы: теория и практика.

Но вместо навыков программирования вы изучите стратегии поиска работы и узнаете о тонкостях выбора компании-работодателя, а в качестве практики вы будете писать не код, а резюме и сопроводительное письмо.

В течение курса вы подготовите портфолио к визиту работодателя и проведёте исследование рынка трудоустройства.

Потренируетесь проходить технические собеседования на публичных встречах.

### Спринт 1

Профессия и целеполагание

Поиск работы

Рынок труда

Работа мечты

Подготовка резюме

Хорошее портфолио

### Спринт 2

Неформальный поиск работы

Сопроводительное письмо

Коммуникация с HR

Анализ собственных результатов

## Спринт 3

Подготовка к собеседованию

Soft- и hard-навыки

Деньги

Выбор компании

Офис, удалёнка или фриланс?

Как не ошибиться при выборе компании

Испытательный срок

Публичное техническое собеседование

**Акселерация от 2 до 6 месяцев**

Программа сопровождения: вы ищете работу, мы консультируем и помогаем

Участвовать в программе могут те, кто закончил программу трудоустройства и находится в активном поиске работы.

Участники на практике применяют навыки, полученные в программе трудоустройства, адаптируют эти навыки к собственной стратегии поиска работы и каждую неделю рассказывают о своих результатах.

Основной формат участия – индивидуальные консультации и публичные собеседования.