


iOS-разработчик

10 месяцев

продолжительность курса

<div>1 НЕДЕЛЯ 13–15 ЧАСОВ</div> <div>00</div> <div>Бесплатная часть</div> <div><div>• Как здесь всё устроено</div><div>• Запускаем приложение</div><div>• Проект: Игра Pong</div></div>	<div>4 ЧАСА</div> <div>00</div> <div>Бассейн</div> <div>Старт обучения и бассейн</div>	<div>4 НЕДЕЛИ 70 ЧАСОВ</div> <div>01</div> <div>Подготовительная часть. Основы языка Swift</div> <div>Старт подготовительной части</div> <div>Спринты 1-2</div>	<div>10 НЕДЕЛЬ 150 ЧАСОВ</div> <div>02</div> <div>Вёрстка, сеть и хранение данных</div> <div>Проект: Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb</div> <div>Спринты 3-7</div> <div>Неделя каникул</div> <div>Жёсткий дедлайн</div>
<div>180 ЧАСОВ 12 НЕДЕЛЬ</div> <div>03</div> <div>Навигация, работа с таблицами, авторизация</div> <div>Проект: Приложение с лентой изображений</div> <div>Спринты 8-13</div> <div>Неделя каникул</div> <div>Жёсткий дедлайн</div>	<div>8 НЕДЕЛЬ 120 ЧАСОВ</div> <div>04</div> <div>Коллекции, встроенные контроллеры, базы данных и основы многопоточности</div> <div>Проект: Приложение-трекер для всего</div> <div>Спринты 14-17</div> <div>Неделя каникул</div> <div>Жёсткий дедлайн</div>	<div>5 НЕДЕЛЬ 60 ЧАСОВ</div> <div>05</div> <div>Командный дипломный проект</div> <div>Выпускной проект: NFT-маркетплейс</div> <div>Спринты 18-20</div> <div>Жёсткий дедлайн</div>	<div></div> <div></div> <div>Выпускной. Получение диплома или сертификата</div>

Бесплатная вводная часть



1 неделя | 13–15 часов

Прежде чем погрузиться в учёбу и начать практиковаться, вы узнаете:

- В чём особенности платформы iOS и экосистемы Apple;
- Чем занимаются iOS-разработчики и разработчицы;
- Из каких блоков состоит программа;
- Какие проекты вам предстоит выполнить;
- Как в целом проходит обучение в Практикуме;
- Кто поможет вам учиться;
- Как найти работу после обучения.

Сразу после онбординга начнётся бесплатная часть курса. На ней вы:

- Познакомитесь с языком Swift;
- Поработаете со своим первым приложением (для этого не нужно заново учить математику — но нужен компьютер от Apple с системой macOS Ventura или более поздней версии);
- Увидите результаты своих трудов и поймёте, интересно ли вам заниматься iOS-разработкой в дальнейшем.

Игра Pong

Платное продолжение



580 часов | 10 месяцев
(включая 3 недели каникул)

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



4 часа
опциональный блок

После покупки курса мы предложим вам «Бассейн». Это несколько дополнительных уроков, которые станут доступны вместе с первым спринтом. Благодаря им вы познакомитесь с основными понятиями программирования. Простые и увлекательные задачи на базовую логику и алгоритмику помогут лучше усваивать дальнейший материал, особенно если вы сталкиваетесь с программированием впервые в жизни.

Важно

Можно не проходить «Бассейн», а сразу отправиться исследовать iOS-галактику. Чтобы определиться, нужен вам этот этап или нет, мы предложим вам ответить на несколько вопросов.

Содержание

Уроки	<div>1. Исходные булевы операторы</div> <div>2. Возможные комбинации операторов</div> <div>3. Оператор НЕ</div> <div>4. Оператор И</div> <div>5. Оператор ветвления ЕСЛИ... ТО</div> <div>6. Как получить информацию</div> <div>7. Алгоритм</div> <div>8. Функция</div> <div>9. Цикл</div> <div>10. Массив</div>
-------	--

4 недели | 70 часов

Последовательно познакомитесь с языком программирования Swift. Изучать его будем с помощью практических задач в Playground (специальный режим в среде разработки Xcode).

Знакомство с iOS и основами Swift

01

4 недели | 70 часов

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

Содержание модуля 1

Спринт 1

Темы

- 1. Начинаем путешествие
- 2. Playground
- 3. Начало работы: Xcode
- 4. Переменные
- 5. Условный оператор if
- 6. Коллекции и циклы
- 7. Функции
- 8. Перечисления

Спринт 2

Темы

- 1. Структуры данных
- 2. Опционалы
- 3. Классы
- 4. Расширения
- 5. Протоколы

33 недели | 450 часов
(включая каникулы)

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.

Основы вёрстки,
сетевого взаимодействия
и хранения данных

02

10 недель | 150 часов

Проект этого модуля — одностраничное приложение с квизами о фильмах из топ-250 рейтинга самых популярных фильмов IMDb. Пользователь приложения последовательно отвечает на вопросы о рейтинге фильма. По итогам каждого раунда игры показывается статистика о количестве правильных ответов и лучших результатах пользователя. Цель игры — правильно ответить на все 10 вопросов раунда. Для пользователей приложение — это прежде всего работа с интерфейсом, который вы для них и делаете. В рамках работы над приложением вы сверстаете экран квиза, освоите HTTP и REST для работы с API IMDb, научитесь хранить данные пользователя и напишете свои первые тесты. Задачи и проект в этом модуле будут сначала проходить через самостоятельную проверку по чек-листу, а затем отправятся к код-ревьюеру.

Содержание модуля 2

Спринт 3	Темы	Задачи по спринту
	1. Git	• Создадите свой первый Pull Request в Git
	2. Обзор проекта	• Создадите тренировочный экран с изображением и кнопкой
	3. Знакомство с интерфейс билдером	• Сделаете тренировочное приложение-счётчик, на экране которого будет текстовый элемент и кнопка
	4. Связь сториборда и кода	

Содержание модуля 2

Спринт 4	Темы	Задачи по спринту
	<div>1. Знакомство с Figma</div> <div>2. Вёрстка по макету</div> <div>3. Реализация логики по макету</div>	<div>• Попробуете самостоятельно взять кнопку из макета в Figma и реализовать её точную копию, учитывая шрифты, форму и цвета в сториборде</div> <div>• Создадите экран запуска и основной экран приложения</div> <div>• Создадите логику приложения в соответствии с функциональными и техническими требованиями</div>

Спринт 5	Темы	Задачи по спринту
	<div>1. Память и замыкания</div> <div>2. Ответственность</div> <div>3. Хранение данных</div>	<div>• Разобьёте логику работы приложения на несколько частей</div> <div>• Вынесете в отдельную сущность работу по генерации вопросов для квиза</div> <div>• Напишете класс для ведения статистики, которая будет учитывать лучший счёт игры в квиз среди всех игр</div> <div>• Сохраните статистику в UserDefaults</div>

Спринт 6	Темы	Задачи по спринту
	<div>1. Сеть. Клиент-серверное взаимодействие</div> <div>2. Сериализация и десериализация</div> <div>3. URLSession, URLRequest</div>	<div>• Добавьте работу с сетью — фильмы для квиза должны загружаться из открытого API IMDb, должны быть использованы фильмы из топ-250 и самых популярных фильмов IMDb</div> <div>• Обработаете пользовательский сценарий, чтобы приложение показывало ошибку, если данные из сети не были загружены</div>

Спринт 7	Темы	Задачи по спринту
	<div>1. Unit-тесты и продукт</div> <div>2. UI-тесты</div> <div>3. Архитектура и MVP</div> <div>4. Основные принципы разработки</div> <div>5. Рефакторинг на MVP</div>	<div>• Напишете unit-тесты</div> <div>• Напишете UI-тесты</div> <div>• Проведёте рефакторинг проекта на MVP</div>

Одностраничное приложение с квизами по топ-250 фильмов по версии IMDb		
Неделя каникул	Жёсткий дедлайн	

Навигация, работа с таблицами, авторизация и основы многопоточности

03

12 недель | 180 часов

В этом модуле вы освоите переходы между экранами, элементы вёрстки со скроллом и улучшите свои навыки клиент-серверного взаимодействия. Проектом этого модуля будет многостраничное приложение, предназначенное для просмотра изображений через API Unsplash. Задачи и проект в этом модуле будут сначала проходить через самостоятельную проверку по чек-листу, а затем отправятся к код-ревьюеру.

Содержание модуля 3

Спринт 8

Темы

- Онбординг. Методологии разработки
- Инициализация второго проекта
- Таблицы
- Практика по работе с таблицей в проекте

Задачи по спринту

- Сверстаете Launch Screen приложения
- Сверстаете главный экран приложения с лентой изображений

Спринт 9

Темы

- Онбординг в спринт
- Навигация
- ScrollView
- Debug
- Вёрстка кодом

Задачи по спринту

- Сверстаете экран профиля пользователя
- Добавите ScrollView
- На экране SingleImageViewController реализуете кнопку «Поделиться»

Спринт 10

Темы

- Онбординг
- Работа с Unsplash API
- Авторизация: Алгоритм OAuth
- Авторизация: Web view
- Технология KVO
- Делаем сетевой запрос
- Логика splash screen

Задача по спринту

Реализуете экран авторизации с логотипом приложения и кнопкой «Войти» с помощью OAuth2.0

Содержание модуля 3

Спринт 11	Темы	Задачи по спринту
	<div>1. Swift Package Manager</div> <div>2. Работа в многопоточной среде</div> <div>3. Делаем запросы для экрана Профиля</div> <div>4. Kingfisher</div> <div>5. Information Security</div> <div>6. Вёрстка кодом. Продолжение</div>	<div><div>• Добавьте показ индикатора загрузки</div><div>• Устраните дублирование запроса авторизационного кода</div><div>• Напишите запросы на получение изображения аватарки пользователя из сети</div><div>• Сохраните данные в Keychain</div></div> <div><div>★ Задача со звёздочкой</div><div>Самостоятельно сверстаете кодом элементы, которые сейчас сделаны в Storyboard (например, ячейку в таблице).</div></div>

Спринт 12	Темы	Задачи по спринту
	<div>1. Запрос картинок из сети</div> <div>2. Добавляем функциональность лайков</div> <div>3. Анимации</div> <div>4. Core Animation</div>	<div><div>• Добавьте функциональность лайков</div><div>• Сделаете анимацию загрузки на главном экране</div></div>

Спринт 13	Темы	Задачи по спринту
	<div>1. Charles Toolchain</div> <div>2. Unit-тесты. Теория</div> <div>3. Unit-тесты. Практика</div> <div>4. UI-тесты</div> <div>5. Финал проекта</div>	<div><div>• Протестируете краевые случаи с помощью Charles Proxy</div><div>• Проведёте рефакторинг WebViewController</div><div>• Покроете проект Unit-тестами и UI-тестами</div></div>

Приложение с лентой изображений		
Неделя каникул	Жёсткий дедлайн	

Коллекции, базы данных,
архитектура и многопоточность

04

8 недель | 120 часов

В этом модуле вам предстоит сделать приложение-трекер, помогающее развивать привычки и отслеживать цели. Вы уделите особое внимание проектированию приложения и его архитектуре, освоите сложную вёрстку — работу с коллекциями, ещё раз попрактикуетесь в работе с таблицами. На этот раз все данные будут храниться локально в базе данных, а работа с информацией будет происходить на фоновом потоке.

Содержание модуля 4

Спринт 14	<div>Темы</div> <div><div>1. Онбординг в модуль. Описание проекта Tracker</div><div>2. Коллекции</div><div>3. CollectionViewLayout</div></div>	<div>Задача по спринту</div> <div>Сверстаете главный экран приложения, экран создания трекера и экран создания расписания</div>
Спринт 15	<div>Темы</div> <div><div>1. Базы данных. SQL</div><div>2. Core Data</div><div>3. Context</div><div>4. FetchRequest</div><div>5. FetchedResultsController</div></div>	<div>Задача по спринту</div> <div>Закончите вёрстку экрана создания трекера и имплементируете в проект Core Data</div>
Спринт 16	<div>Темы</div> <div><div>1. Онбординг в спринт</div><div>2. Архитектура MVVM</div><div>3. SwiftUI и Combine</div><div>4. UIPageViewController</div><div>5. Иерархии вью контроллеров</div></div>	<div>Задачи по спринту</div> <div><div>• Реализуете экран выбора категории привычки на MVVM</div><div>• Создадите онбординг приложения с помощью PageViewController</div></div>
Спринт 17	<div>Темы</div> <div><div>1. Локализация</div><div>2. Скриншотные тесты</div><div>3. Темная тема</div><div>4. Аналитика</div><div>5. UISearchController</div><div>6. Код-ревью</div></div>	<div>Задача по спринту</div> <div>Реализуете скриншот-тесты, добавите тёмную тему для главного экрана, подключите библиотеку AppMetrica, проведёте код-ревью</div>

Приложение-трекер для всего

Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

5 недель | 60 часов

Переходный этап

Подготовитесь к командной разработке — познакомитесь с жизненным циклом продукта и работой с AppStore, Agile, инструментами для командной работы и основными рабочими процессами помимо написания кода.

Спринт 18	Темы
	1. Жизненный цикл продукта
	2. Workflow
	3. Git для командной разработки

Дипломный проект

Разделитесь на команды по 3-5 человек и вместе сделаете E-commerce приложение — небольшой NFT-маркетплейс. Это приложение с каталогом NFT-картинок, которые можно просматривать, 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 4 недели

Спринт 19	1 неделя
	Выберете архитектуру и способ вёрстки
	2 неделя
	Сдадите 1/3 часть эпика на ревью

Спринт 20	3 неделя
	Обработаете фидбек и поработаете с 2 частью эпика
	4 неделя
	<ul style="list-style-type: none">Сдадите весь эпик и поработаете с фидбеком.Поделитесь результатами работы с другими командами на демо.Проведёте ретроспективу, сделаете выводы по всему командному проекту.

NFT-маркетплейс

Жёсткий дедлайн

Открывается карьерный трек

Карьерный трек

Участие бесплатное

Доступно в течение 3-х месяцев после получения диплома
Можно проходить с основной программой обучения



Карьерный трек помогает студентам Практикума научиться составлять презентабельное резюме и портфолио, писать сопроводительные письма, анализировать рынок труда, потренироваться проходить собеседования, получить партнёрские вакансии и карьерную помощь. Карьерный трек организован так же, как и предыдущие темы: теория и практика. Трек включает в себя методические материалы, вебинары, домашние задания и поддержку HR-специалистов.

Доступ к карьерному треку открывается на старте обучения.

00	Вводный этап. Анализ рынка и карьерная стратегия	3 часа
01	Подготовка к поиску работы	4 недели 20 часов
02	Активный поиск работы	от 2-х до 8-ми месяцев

Вводный этап. Анализ рынка и карьерная стратегия00

[3 часа]

На вводном этапе вы изучите текущий рынок труда и требования работодателей, определите свою карьерную цель и научитесь сопоставлять профессиональные навыки с актуальными запросами рынка, чтобы построить эффективную стратегию трудоустройства.

Темы

1. Введение в Карьерный трек

2. Типы компаний, особенности работы в них

3. Форматы занятости и найма

4. Каналы поиска и ресурсы

5. Карьерная цель

6. Стратегия поиска

7. Как читать вакансии: структура и требования

8. Как читать вакансии: уровни позиций и зона ответственности

9. Какие вакансии искать: доменная специализация

10. Зарплаты и спрос на рынке

11. Тренды рынка и поиск работы через нетворкинг

12. Что дальше

Проект:
Формируем карьерную стратегию

Подготовка к поиску работы01

[20 часов]

4 недели

Здесь мы поможем вам собрать все необходимые для трудоустройства артефакты и приобрести нужные навыки. Вы составите резюме, соберёте портфолио, напишете сопроводительное письмо. С нашей поддержкой подготовитесь к интервью.

Содержание

Модуль 1. Резюме

Спринт 1	<div><div>• Кто я, что умею и чего хочу?</div><div>• Кому и для чего нужно резюме?</div><div>• Главные правила и структура хорошего резюме</div><div>• Составляем резюме</div><div>• Кастомизация резюме под вакансии</div></div>	Проект: составляем резюме
----------	---	---------------------------

Модуль 2. Портфолио и сопроводительное письмо

Спринт 2	<ul style="list-style-type: none">Портфолио — зачем и кому оно нужноКакие работы добавить в портфолиоГде публиковать и как оформить портфолио?	Проект: собираем портфолио
Спринт 3	<ul style="list-style-type: none">Как и зачем писать сопроводительное письмоЛайфхак №1: используем адаптивный шаблонЛайфхак №2: YandexGPT для сопроводительных писем	Проект: сопроводительное письмо

Модуль 3. Собеседование

Спринт 4	<ul style="list-style-type: none">Какие бывают собеседованияСофт скилы: что спрашивают и как отвечатьВопросы по софт-скилам, часть 1Вопросы по софт-скилам, часть 2Важные детали до и после собеседованияПро деньгиТехническое собеседование	Проект: самопрезентация
----------	--	-------------------------

Активный поиск работы

02

[от 2-х до 8-ми месяцев]

Это программа сопровождения для тех, кто прошёл этап Подготовки к поиску и находится в активном поиске работы. На этом этапе карьерные консультанты будут поддерживать вас и помогать, чтобы вы получили оффер

Как устроен этап Активного поиска:

- Партнёрские вакансии с низким порогом входа, где уже работают наши выпускники.
- Разборы проблем поиска работы на индивидуальных сессиях с карьерным консультантом.
- Сервис Карьера от Яндекс Практикума — у вас будет отдельный личный инструмент, в котором можно искать вакансии, откликаться и следить за прогрессом.
- Тренировочные собеседования, вебинары с HR, прожарки резюме, разборы откликов и др. — всё, что позволит прибавить вам уверенности в поиске работы.

Мастерская

Тут вы сможете усовершенствовать свои навыки, выполняя проектные работы от реальных заказчиков. Ими могут быть коммерческие компании или НКО.

Чем поможет Мастерская

- Реальный проект — вы работаете в команде над проектом от компании или некоммерческой организации
- Помощник-наставник — наставник проводит ваш проект для Мастерской, риск ошибок минимизируется
- Кейс с портфолио — вы доведёте проект до конца и сможете включить его результаты в резюме, портфолио и на собеседования
- Вы быстрее найдёте работу — дополнительный выполненный проект придаёт вам конкурентных преимуществ при поиске вакансий и заказов

Практика

- Выполнение проектов, исследований, разработка стратегий для заказчиков, общение с заказчиком от брифа до презентации работ.
- Вебинары с разбором кейсов.