

iOS-разработчик

10 месяцев

продолжительность курса

1 НЕДЕЛЯ | 13–15 ЧАСОВ

00

Бесплатная часть

- Как здесь всё устроено
- Запускаем приложение
- Проект: Игра Pong

4 ЧАСА

00

Бассейн

Старт обучения и бассейн

4 НЕДЕЛИ | 70 ЧАСОВ

01

Подготовительная часть. Основы языка Swift

Старт подготовительной части

Сprintы 1-2

10 НЕДЕЛЬ | 150 ЧАСОВ

02

Вёрстка, сеть и хранение данных

Проект: Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb

Сprintы 3-7 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

180 ЧАСОВ | 12 НЕДЕЛЬ

03

Навигация, работа с таблицами, авторизация

Проект: Приложение с лентой изображений

Сprintы 8-13 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

8 НЕДЕЛЬ | 120 ЧАСОВ

04

Коллекции, встроенные контроллеры, базы данных и основы многопоточности

Проект: Приложение-трекер для всего

Сprintы 14-17 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

5 НЕДЕЛЬ | 60 ЧАСОВ

05

Командный дипломный проект

Выпускной проект: NFT-маркетплэйс

Сprintы 18-20 Жёсткий дедлайн



Выпускной. Получение диплома или сертификата



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 алгоритмiku 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

1. Исходные булевые операторы
2. Возможные комбинации операторов
3. Оператор НЕ
4. Оператор И
5. Оператор ветвления ЕСЛИ... ТО
6. Как получить информацию
7. Алгоритм
8. Функция
9. Цикл
10. Массив

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

1. Git
2. Обзор проекта
3. Знакомство с интерфейс билдером
4. Связь сториборда и кода

Задачи по спринту

- Создадите свой первый Pull Request в Git
- Создадите тренировочный экран с изображением и кнопкой
- Сделаете тренировочное приложение-счётчик, на экране которого будет текстовый элемент и кнопка

Содержание модуля 2

Спринт 4

Темы

1. Знакомство с Figma
2. Вёрстка по макету
3. Реализация логики по макету

Задачи по спринту

- Попробуете самостоятельно взять кнопку из макета в Figma и реализовать её точную копию, учитывая шрифты, форму и цвета в сториборде
- Создадите экран запуска и основной экран приложения
- Создадите логику приложения в соответствии с функциональными и техническими требованиями

Спринт 5

Темы

1. Память и замыкания
2. Ответственность
3. Хранение данных

Задачи по спринту

- Разобьёте логику работы приложения на несколько частей
- Вынесете в отдельную сущность работу по генерации вопросов для квиза
- Напишете класс для ведения статистики, которая будет учитывать лучший счёт игры в квиз среди всех игр
- Сохраните статистику в UserDefaults

Спринт 6

Темы

1. Сеть. Клиент-серверное взаимодействие
2. Сериализация и десериализация
3. URLSession, URLRequest

Задачи по спринту

- Добавите работу с сетью — фильмы для квиза должны загружаться из открытого API IMDb, должны быть использованы фильмы из топ-250 и самых популярных фильмов IMDb
- Обработаете пользовательский сценарий, чтобы приложение показывало ошибку, если данные из сети не были загружены

Спринт 7

Темы

1. Unit-тесты и продукт
2. UI-тесты
3. Архитектура и MVP
4. Основные принципы разработки
5. Рефакторинг на MVP

Задачи по спринту

- Напишете unit-тесты
- Напишете UI-тесты
- Проведёте рефакторинг проекта на MVP

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-листву, а затем отправятся к код-ревьюеру.

Содержание модуля 3

Спринт 8

Темы

1. Онбординг. Методологии разработки
2. Инициализация второго проекта
3. Таблицы
4. Практика по работе с таблицей в проекте

Задачи по спринту

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

Спринт 9

Темы

1. Онбординг в спринт
2. Навигация
3. ScrollView
4. Debug
5. Вёрстка кодом

Задачи по спринту

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

Спринт 10

Темы

1. Онбординг
2. Работа с Unsplash API
3. Авторизация: Алгоритм Oauth
4. Авторизация: Web view
5. Технология KVO
6. Делаем сетевой запрос
7. 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

1. Swift Package Manager
2. Работа в многопоточной среде
3. Делаем запросы для экрана Профиля
4. Kingfisher
5. Information Security
6. Вёрстка кодом. Продолжение

Задачи по спринту

- Добавите показ индикатора загрузки
- Устраните дублирование запроса авторизационного кода
- Напишете запросы на получение изображения аватарки пользователя из сети
- Сохраните данные в Keychain

* Задача со звёздочкой

Самостоятельно сверстаете кодом элементы, которые сейчас сделаны в Storyboard (например, ячейку в таблице).

Спринт 12

Темы

1. Запрос картинок из сети
2. Добавляем функциональность лайков
3. Анимации
4. Core Animation

Задачи по спринту

- Добавите функциональность лайков
- Сделаете анимацию загрузки на главном экране

Спринт 13

Темы

1. Charles Toolchain
2. Unit-тесты. Теория
3. Unit-тесты. Практика
4. UI-тесты
5. Финал проекта

Задачи по спринту

- Протестируете краевые случаи с помощью Charles Proxy
- Проведёте рефакторинг WebViewViewController
- Покроете проект Unit-тестами и UI-тестами

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

Темы

1. Онбординг в модуль.
Описание проекта Tracker
2. Коллекции
3. CollectionViewLayout

Задача по спринту

Сверстаете главный экран приложения, экран создания трекера и экран создания расписания

Спринт 15

Темы

1. Базы данных. SQL
2. Core Data
3. Context
4. FetchRequest
5. FetchedResultsController

Задача по спринту

Закончите вёрстку экрана создания трекера и имплементируете в проект Core Data

Спринт 16

Темы

1. Онбординг в спринт
2. Архитектура MVVM
3. SwiftUI и Combine
4. UIPageViewController
5. Иерархии вью контроллеров

Задачи по спринту

- Реализуете экран выбора категории привычки на MVVM
- Создадите онбординг приложения с помощью PageViewController

Спринт 17

Темы

1. Локализация
2. Скриншотные тесты
3. Темная тема
4. Аналитика
5. UISearchController
6. Код-ревью

Задача по спринту

Реализуете скриншот-тесты, добавите тёмную тему для главного экрана, подключите библиотеку AppMetrica, проведёте код-ревью

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, кладь 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 $\frac{1}{3}$ часть эпика на ревью

Спринт 20

3 неделя

Обработаете фидбек и поработаете с 2 частью эпика

4 неделя

- 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

Выпускной и получение диплома

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 стратегия

00

[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 работы

01

[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

- Кто я, что умею и чего хочу?
- Кому и для чего нужно резюме?
- Главные правила и структура хорошего резюме
- Составляем резюме
- Кастомизация резюме под вакансии

Проект: составляем резюме

Модуль 2. Портфолио и сопроводительное письмо

Сprint 2	<ul style="list-style-type: none">• Портфолио — зачем и кому оно нужно• Какие работы добавить в портфолио• Где публиковать и как оформить портфолио?	Проект: собираем портфолио
Сprint 3	<ul style="list-style-type: none">• Как и зачем писать сопроводительное письмо• Лайфхак №1: используем адаптивный шаблон• Лайфхак №2: YandexGPT для сопроводительных писем	Проект: сопроводительное письмо

Модуль 3. Собеседование

Сprint 4	<ul style="list-style-type: none">• Какие бывают собеседования• Софт скилы: что спрашивают и как отвечать• Вопросы по софт-скилам, часть 1• Вопросы по софт-скилам, часть 2• Важные детали до и после собеседования• Про деньги• Техническое 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.