

iOS-разработчик расширенный

13 месяцев

продолжительность курса

1 НЕДЕЛЯ | 13–15 ЧАСОВ

00

Бесплатная часть

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

4 НЕДЕЛИ | 70 ЧАСОВ

01

Подготовительная часть. Основы языка Swift

Старт подготовительной части

Спринты 1-2

10 НЕДЕЛЬ | 150 ЧАСОВ

02

Вёрстка, сеть и хранение данных

Проект: Приложение-квиз по топ-250 фильмам IMDb

Спринты 3-7 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

180 ЧАСОВ | 12 НЕДЕЛЬ

03

Навигация, работа с таблицами, авторизация

Проект: Приложение с лентой изображений

Спринты 8-13 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

8 НЕДЕЛЬ | 120 ЧАСОВ

04

Коллекции, встроенные контроллеры, базы данных и основы многопоточности

Проект: Приложение-трекер для всего

Спринты 14-17 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

8 НЕДЕЛЬ | 122 ЧАСА

05

SwiftUI, Combine, структурированная многопоточность

Проект: многоэкранное приложение на SwiftUI и Combine

Спринты 18-21 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

4 НЕДЕЛИ | 42 ЧАСА

06

Проектный месяц

Проект: Многоэкранное приложение на SwiftUI и Combine

Спринты 22-23 Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

5 НЕДЕЛЬ | 60 ЧАСОВ

07

Командный дипломный проект

Выпускной проект: NFT-маркетплейс

Спринты 24-26

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



744 часа | 13 месяцев
(включая 5 недель
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

1. Исходные булевы 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
 - Напишите 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

- 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
 - 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

- Напишите unit-тесты
 - Напишите 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-листу, 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
- Добавьте 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

- Добавьте показ индикатора загрузки
- Дедублируете запрос авторизационного кода
- Напишите запросы на получение изображения аватарки пользователя из сети
- Сохраните информацию 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

- Добавьте 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

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. UICollectionViewLayout

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

Содержание модуля 4

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

SwiftUI, Combine, структурированная многопоточность

05

8 недель | 122 часа

Проект модуля — многоэкранное приложение на SwiftUI. Вы освоите вёрстку и навигацию, реализуете архитектуру MVVM в SwiftUI и Combine, поработаете со структурированной многопоточностью, углубите навык анализа кода: попрактикуетесь в поиске ненужных зависимостей и антипаттернов в коде, в рефакторинге. Задачи и проект модуля вы сначала проверите сами по чек-листу, а затем отправите код-ревьюеру.

Содержание модуля 5

Спринт 18

Темы

1. Паттерны
2. Кодогенерация

Задача по спринту

Реализуете сетевой слой приложения, используя кодогенерацию

Спринт 19

Темы

1. Базовая верстка с использованием SwiftUI
2. Настройка навигации с использованием SwiftUI

Задача по спринту

Сверстаете экраны приложения с использованием SwiftUI, включающего в себя tabbar с 2 вкладками

Содержание модуля 5

Спринт 20

Темы

1. Анимация в SwiftUI
2. SwiftUI + Combine

Задача по спринту

Завершите вёрстку экранов в проекте «Расписание путешествий», включая добавление экранов с карточкой перевозчика и настройками, а также реализацию коллекции Stories

Спринт 21

Темы

1. Реализуем MVVM на SwiftUI + Combine
2. Что такое структурированная многопоточность — знакомимся с новым

Задача по спринту

Реализуете MVVM на SwiftUI и Combine в приложении

Проект: многоэкранное приложение на SwiftUI и Combine

Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

Проектный месяц

06

4 недели | 42 часа

Это обязательная практика программы «iOS-разработчик расширенный»; она даёт выпускникам преимущество при трудоустройстве.

Вы распределите задачи и поработаете:

- Над проектом от реального заказчика — в кросс- или монокомандах.
- Или над pet-проектом в кросс-функциональной команде с другими студентами.

У вас будет команда сопровождения: наставник или наставница, тимлид, куратор, проджект. Они помогут решить сложные задачи и организуют еженедельные демо, где команды расскажут, как идёт работа над проектами, и распланируют нагрузку на новую неделю.

Содержание модуля 6

Спринт 22

Спринт 23

Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

Содержание модуля 5

Спринт 20

Темы

1. Анимация в SwiftUI
2. SwiftUI + Combine

Задача по спринту

Завершите вёрстку экранов в проекте «Расписание путешествий», включая добавление экранов с карточкой перевозчика и настройками, а также реализацию коллекции Stories

Спринт 21

Темы

1. Реализуем MVVM на SwiftUI + Combine
2. Что такое структурированная многопоточность — знакомимся с новым

Задача по спринту

Реализуете MVVM на SwiftUI и Combine в приложении

Проект: многоэкранное приложение на SwiftUI и Combine

Неделя каникул

Жёсткий дедлайн

Проектный месяц

06

4 недели | 42 часа

Это обязательная практика программы «iOS-разработчик расширенный»; она даёт выпускникам преимущество при трудоустройстве.

Вы будете работать в команде вместе со своими одногруппниками, чтобы закрепить пройденный материал и освоить дополнительные навыки.

У вас будет команда сопровождения: наставник или наставница, куратор, проджект. Они помогут решить сложные задачи и организуют еженедельные демо, где команды расскажут, как идёт работа над проектами, и распланируют нагрузку на новую неделю.

Содержание модуля 6

Спринт 22

Спринт 23

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 24

Темы

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

Этап дипломного командного проекта

Разделитесь на команды по 3-5 человек и вместе сделаете eCommerce 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 25

1 неделя

Выберете архитектуру и способ вёрстки

2 неделя

Сдадите 1/3 часть эпика на ревью

Спринт 26

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

Карьерный трек



Открывается после Модуля 5.

Рекомендуем к прохождению после дипломной работы.

Продолжительность

Программа трудоустройства: 4 недели

Программа акселерации: от 2 до 6 месяцев

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.

Трудоустройство

Спринт 1. Поиск работы и резюме

Тема 1. Поиск работы и мотивация

1. Введение
2. Виды компаний и сегментов
3. Формат работы и пути развития
4. Внешние исполнители и фриланс
5. Мотивация

Тема 2. Резюме

Как составить резюме?
Как отбирают кандидатов по резюме
Проект: Резюме

Спринт 2. Портфолио и мотивационное письмо

Тема 3. Портфолио

1. Ценность и внешний вид портфолио
2. Взгляд со стороны HR и нанимающих
3. Сборка портфолио + воркшоп «Портфолио моей мечты»

Тема 4. Мотивационное письмо

- Ценность мотивационного письма
- Структура
- Как оформить
- Письма для шаблонной вакансии
- Вебинар

Акселерация

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.

В этом блоке также открываются доступы к партнёрским вакансиям и проектам Мастерской.

Основной формат участия — индивидуальные консультации и публичные собеседования.