

Программа курса “Погружение в IT для рекрутера”

Блок 1. Планирование и формирование требований к продукту

1. Жизненный цикл проектов в IT. Жизненный цикл разработки ПО. Роли и профессии в команде - обзор. Анализ исходных данных на проектную работу. Аналитик, Product owner, Product manager, Project manager.

2. Требования к разработке ПО. Способы визуализации требований. Работа с MindMap. Понятие кроссплатформенности. Адаптивный и респонсивный дизайн. Для чего нужен mockup. Обзор сервиса Figma. Практика написания требований и user story. Введение в UI/UX.

3. Планирование работы. Введение в методологии разработки - классические и гибкие (agile). Роли и события в agile команде. Понятия Definition of ready, Definition of done, backlog.

4. Основы архитектуры ПО - монолита и микросервис. Клиент-серверная архитектура. Диаграммы взаимодействий. Роли solution архитектор, security архитектор. Понятие REST API. Практика работы с документацией на примере Swagger (Open API).

Блок 2. Разработка программного обеспечения

5. Введение в backend разработку. Какие задачи бывают у backend разработчика. Обзор используемых языков программирования, технологий и инструментов. Практика работы с REST API на тренажере.

6. Frontend разработка. Какие задачи бывают у frontend разработчика. Обзор используемых языков программирования, технологий и инструментов. Практика в Chrome Dev Tools.

7. Разработка мобильных приложений. Обзор используемых языков программирования, технологий и инструментов. Эмуляторы и мобильные фермы. Гайдлайны IOS и Android. Практика тестирования фичи мобильного приложения.

8. Взаимодействие в команде разработки. Код-ревью. Процесс релиза. Репозиторий как инструмент хранения кода на примере github. Что такое ветка в репозитории и зачем нужен пул-реквест. Документация (readme файл)

Блок 3. Тестирование и deploy программного обеспечения. Анализ данных.

9. Что такое тестирование ПО. Какие задачи есть у тестировщика. Виды тестирования. Что такое баги и какой у них жизненный цикл. Обзор инструментов тестирования. Роли QA (manual, automation, SDET, analyst, manager). Виды окружений для тестирования.

10. Философия DevOps. Практика Continuous Integration / Continuous Delivery. Автоматизированный контроль качества кода на примере Sonarqube. Инструменты для CI /CD. Что такое пайплайн.

11. Где живут приложения. Зачем нужен cloud computing. Роли - DevOps, TechOps, SRE, release manager. Чем занимается security инженер. Мониторинг приложений, событий и логов (Grafana, Splunk). Чем занимаются инженеры поддержки и команда инфраструктуры.

12. Базы данных и язык запросов SQL. Анализ результатов работы ПО. Чем занимается Data инженер, Data аналитик и Data science специалист. Что такое нейросети и Machine Learning.

Блок 4. Уровни специалистов. Виды компаний

13. Уровни junior / middle / senior для разработчиков и тестировщиков. Кто такой full stack developer. Отличия ролей CTO и VP Engineering, Head of products и Chief Product Officer. Кто такой CIO, CSO. Обзор вакансий.

14. Чем занимается Tech lead и Team lead. Для чего нужен центр компетенций и профессиональные сообщества. Кто такой community lead. Для чего нужно подразделение PMO.

15. Виды компаний. Особенности стартапов. Что понимается под MVP. Пилотирование продуктов. Hidden live и полномасштабный запуск. Метрики продуктов.

16. Подведение итогов. Тестирование знаний. Ответы на вопросы.