

Программа курса “IT рекрутер”

Вводная часть - кто такой IT-рекрутер и чем он занимается.

1. Введение в профессию. Как IT-рекрутер осуществляет набор персонала. Карьерный возможности.
2. Процессы в рекрутинге. Чем отличаются рекрутер и HR. Введение в рынок IT и специфика работы IT-рекрутера

Блок 1. Как устроена сфера IT и принципы разработкия

Перед началом поиска кандидатов необходимо ознакомиться с технологиями и терминами, применяемыми в сфере IT, чтобы быть успешным IT-рекрутером.

3. 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.
4. 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.
5. Планирование работы. Введение в методологии разработки - классические и гибкие (agile). Роли и события в agile команде. Понятия Definition of ready, Definition of done, backlog.
6. Основы архитектуры ПО - монолит 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. Как нанимать разработчиков программного обеспечения
В данном блоке вы получите знакомство с разнообразием ИТ-специальностей в контексте разработки

7. Введение в backend и обзор задачи backend разработчика. Обзор используемых языков программирования, технологий и инструментов. Практика работы с REST API на тренажере. Как устроено взаимодействие в команде разработки. Код-ревью и процесс релиза. Репозиторий как инструмент хранения кода на примере github.

8. Frontend разработка. Какие задачи бывают у frontend разработчика. Обзор используемых языков программирования, технологий и инструментов. Практика в Chrome Dev Tools. Разработка мобильных приложений. Обзор используемых языков программирования, технологий и инструментов. Практика тестирования фичи мобильного приложения. Кто такой full stack developer.

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

9. QA инженер. Введение в тестирование ПО и задачи тестировщика. Виды тестирования. Баг и его жизненный цикл. Обзор инструментов тестирования. Роли QA (manual, automation, SDET, 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. Зачем нужен cloud computing. Чем занимается security инженер. Мониторинг приложений, событий и логов (Grafana, Splunk). Чем занимаются инженеры поддержки и команда инфраструктуры.

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

12. Как нанимать UI/UX дизайнеров. Уровни junior / middle / senior для ИТ специалистов. Виды компаний. Особенности стартапов. Что понимается под MVP. Пилотирование продуктов. Hidden live и полномасштабный запуск. Метрики продуктов.

Блок 4. Работа с заказчиком и поиск специалистов

13. Как организовать работу с заказчиком. Создание и публикация вакансии. Как снимать заявку на вакансию и составить профиль идеального кандидата. Воронка найма

14. Где искать IT-специалистов. Площадки и современные техники поиска кандидатов. Принципы сорсинга и анализа резюме

15. Как проводить интервью с IT-специалистами. Составление чек-листов по специальностям

16. Подготовка оффера, обсуждение. Работа с контрффером