교육 과정 소개서.

왕초보를 위한 한 번에 끝내는 iOS 앱 개발 바이블 초격차 패키지 Online.

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.
* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.
아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- **1차 : 2022년 04월 21일**
- **2차 : 2022년 05월 19일**
- **3차 : 2022년 06월 16일**
- **4차 : 2022년 07월 14일**

최근 수정일자 2022년 03월 15일

강의정보

강의장	온라인 강의 | 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_iosbible
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	50시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: help.online@fastcampus.co.kr 수료증 및 행정 문의: help@fastcampus.co.kr

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대에 나의 스케쥴대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

강의목표

- 상황에 따라 기술스택이 필요한 이유와 활용 방법에 대해 프로젝트로 배우며 앱 개발자에 한 걸음 다가가세요.
- 스스로 고민하고 문제를 해결한 후 강의 자료에 공개된 모범 답안을 확인하며 배운 내용을 완전하게 나의 것으로 만들어보세요!
- 주저하지 말고 Slack 커뮤니티에서 강사님과 다른 수강생분들에게 질문해보세요!
- 이 강의를 수강한 후 IT 대기업에서도 우대하는 6가지 기술에 대한 개념과 실무 적용법은 확실하게 배울 수 있습니다.

강의요약

- 지금도 많은 기업들이 UIkit로 구현된 앱에 SwiftUI를 도입을 시작하고 있죠. 이번 강의에서는 두 기술스택을 각각, 그리고 함께 사용하는 방법에 대해 학습합니다.
- 개발한 앱이 점점 커지고 복잡해지면서 디자인 패턴이 필요할 때, MVVM으로 리팩토링하는 방법을 아는 것이 매우 중요합니다.
- Apple이 선보인 비동기 이벤트 처리 방식인 Combine.일반 개발 방식과 combine을 적용한 방식 2가지를 비교하며 Reactive Programming에 대한 개념을 완벽하게 이해할 수 있습니다.
- 실무에서 많이 사용되고, 비교적 쉬운 Fastlane과 github action을 이용해 직접 CI/CD 파이프라인을 구축해봅니다.
- 이번 강의에서는 테스트에 필요한 개념과 실무에서 많이 사용하는 XCTest 프레임워크로 실습을 진행합니다.

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

강사	**이준원**	**과목**	-	iOS 앱 개발 바이블
		약력	-	현) 알라미 iOS 앱 개발
			-	전) 네이버 웹툰 시리즈온 iOS 앱 개발
			-	전) 네이버 오디오 클립 iOS 앱 개발
			-	전) 네이버 뮤직 iOS 앱 개발

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

CURRICULUM

01.

개발 전 준비운동

대 개발자의 시대
개발자 평균 연봉
iOS 개발자가 되기 위한 마음 가짐
네카라쿠배당토 모집요강 리뷰 1
네카라쿠배당토 모집요강 리뷰 2
학습 전 준비물
iOS 개발자로 취직하기 위해 무엇을 알아야 할까?
온라인 학습 공동체 참여하기 (슬랙 커뮤니티 활용법)
Github 만들기
아무도 안알려주는 개발에 적당한 맥북 고르기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

02.

Swift 배우기

들어가기 전에
xcode swift playground.
기본편
변수, 상수
bool-array
enum
조건문, 반복문
옵셔널
함수, 클로저
클래스 구조체1
클래스 구조체2
프로토콜
익스텐션
앞으로 스위프트 공부방향

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

03.

iOS 개발 배우기 기본

iOS 앱이 동작하는 방법
iOS앱은 어떻게 동작하나요?
iOS 앱에서 뷰의 역할 그리는 방법
UIKit, SwiftUI 무엇부터 공부할까요?
UIKit 을 이용한 앱개발
앱 개발시 Model, View 사이의 관계
iOS 첫앱 만들기 및 기본 UI 컴퍼넌트 알아보기.
오토레이아웃 이해하기
[프로젝트] 심볼롤러
[프로젝트] 심볼롤러 - 02
[프로젝트] 심볼롤러 - 03
[프로젝트] 심볼롤러 - 04
[프로젝트] 심플웨더 - 01
[프로젝트] 심플웨더 - 02
[프로젝트] 심플웨더 - 03
[프로젝트] 심플웨더 - 04
리스트 및 그리드 뷰 구성해보기 (기본)
컬렉션 뷰 이해하기 - 기본
[프로젝트] 주식 리스트 01
[프로젝트] 주식 리스트 02
[프로젝트] 주식 리스트 03
[프로젝트] 주식 리스트 04
[프로젝트] 주식 리스트 05
[프로젝트] 주식 리스트 06-과제해설
[프로젝트] 채팅리스트 01
[프로젝트] 채팅리스트 02
[프로젝트] 채팅리스트 03
[프로젝트] 채팅리스트 04
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 01
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 02
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 03
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 04 - 과제해설

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

03.

iOS 개발 배우기 기본

탭바가 있는 앱 구성해보기
TabBarController 이해하기
[프로젝트] 인스타 서치뷰 01
[프로젝트] 인스타 서치뷰 02
[프로젝트] 인스타 서치뷰 03
[프로젝트] 인스타 서치뷰 04
[프로젝트] 인스타 서치뷰 05
[프로젝트] 인스타 서치뷰 06 - 과제풀이
페이징 뷰 구성하기
[프로젝트] NRC 온보딩 01
[프로젝트] NRC 온보딩 02
[프로젝트] NRC 온보딩 03
[프로젝트] NRC 온보딩 04
리스트 및 그리드 뷰 구성해보기 (고급)
DiffableDataSource CompositionalLayout 개념 01
[프로젝트] 애플프레임워크 01
[프로젝트] 애플프레임워크 02
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 01
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 02
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 03
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 04
[프로젝트] 스포티파이구매뷰 01
[프로젝트] 스포티파이구매뷰 02
[프로젝트] 스포티파이구매뷰 03
[프로젝트] 스포티파이구매뷰 04
네비게이션과 모달
네비게이션과 모달 개념이해하기 01
네비게이션과 모달 개념이해하기 02
[프로젝트] 애플 프레임워크 모달 01
[프로젝트] 애플 프레임워크 모달 02
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 네비게이션 01
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 네비게이션 02
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 네비게이션 03
[프로젝트] 명상컨텐츠리스트 네비게이션 04

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

04.

Combine으로 비동기 처리하기

Hello Combine
반갑다 Combine
Combine - 개념 익히기 01
Combine - 개념 익히기 02
Combine - 개념 익히기 03
Combine 실습
Combine 실습 01
Combine 실습 02
Combine 실습 03
Combine 실습 04
Combine 실습 05
Combine 실습 06
Combine 실습 07
Combine 실습 08
Combine 실습 09
프로덕트 Combine 전환 01
프로덕트 Combine 전환 02

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

05.

Network

네트워크 이해하기
HTTP
JSON
iOS 에서 네트워킹하기
URLSession
Codable
[프로젝트] 네트워크 데이터 리스트에 표시
[프로젝트] Combine을 이용하여 네트워크 데이터 리스트에 표시

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

06.

MVVM 디자인 패턴

MVVM 이야기
MVC 부터 문제있어?
그럼, MVVM 개념 이해하기
MVVM 적용해보기
객체 분리하기 (CRC 이해하기)
[프로젝트] MVVM으로 리팩토링 하기 - 애플 프레임워크 그리드 뷰
MVVM을 넘어서서
다른 디자인 패턴 알아보기
클린 아키텍쳐, 어려워도 엉클밥 형의 이야기를 들어봐
개발 원칙 (SOLID)

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

07.

SwiftUI

SwiftUI 기초
SwiftUI 소개
SwiftUI Views
SwiftUI 기초뷰 이해하기
커스텀 뷰 만들기
리스트에 데이터 보여주기
[프로젝트] 날씨앱 with SwiftUI
[프로젝트] 애플 프레임워크 그리드 뷰 with SwiftUI
SwiftUI 에서 상세뷰로 진입하거나, 새로운 뷰 띄워보기
SwfitUI 에서 모달 및 네비게이션 이해하기
[프로젝트] 애플 프레임워크 그리드 뷰 with SwiftUI
SwiftUI 에서 데이터 전달하는 법과 스테이트 매니징 이해하기
SwiftUI 에서 Data 관리하는법 이해하기
SwiftUI 에서 State 관리하는법 이해하기
[프로젝트] 애플 프레임워크 그리드 뷰 with SwiftUI
UIKit 과 잘지내보기
SwiftUI + UIKit 인테그레이션

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

08.

실전 프로젝트

토스 혜택 탭 따라해보기
프로젝트 설계
프로젝트 개발하기
당근 홈탭 리스트 따라해보기
프로젝트 설계
프로젝트 개발하기
감정일기 만들기
프로젝트 설계
프로젝트 개발하기
앱 스토어 배포하기
앱 스토어 배포전 준비물
앱 스토어에 배포하기

CURRICULUM

09.

배포 자동화 - CI/CD

CI/CD 개념 정리
[실습] github action과 Fastlane으로 CI/CD 자동화
TDD 개념 소개

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

10.

테스트 주도 개발 (TDD)

왜 해야하는가
어떻게 할까
[실습] 프로젝트 적용하기

CURRICULUM

11.

[Special Clip] 애자일 - 함께 자라기

스프린트 계획하기
스프린트 리뷰, 회고

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

12.

[부록] 컴퓨터 공학 기초 - 컴퓨터 네트워크

컴퓨터 네트워크 소개
컴퓨터 네트워크 소개
컴퓨터 네트워크와 인터넷
네트워크의 계층별 역할, 물리계층
데이터 링크 계층, 네트워크 계층의 역할
계층, 응용 계층 역할과 정리
네트워크 계층별 역할
리눅스 환경 구축
네트워크 디바이스와 드라이버
네트워크 계층의 프로토콜
전송 계층의 프로토콜
프로그래밍 소켓 인터페이스
응용 계층의 다양한 프로토콜

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

13.

[부록] 컴퓨터 공학 기초 - 자료 구조 및 알고리즘

자료구조 기초
자료구조란
빅오 표기법
시간복잡도
리스트
리스트
배열
연결 리스트 (Linked List)
이중 연결 리스트 (Doble Linked List)
리스트를 이용한 알고리즘 문제
스택
스택
스택 구현
스택을 이용한 알고리즘 문제
큐
큐
선형 큐(Linear Queue)
원형 큐(Circular Queue)
원형 큐(Circular Queue) 구현
큐를 이용한 알고리즘 문제

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

14.

[부록] 컴퓨터 공학 기초 - 객체 지향 프로그래밍

객체지향이란 무엇인가요?
프로그래밍 방법론
객체? : 실세계의 관찰
프로그래밍을 위한 환경
객체지향을 이해하기 위한 요소
클래스 이해하기
클래스의 인스턴스 객체 생성하기
특별한 메서드 생성자
클래스를 구성하는 3가지 개념
추상화와 추상클래스
부모님으로부터 물려받기 상속
정보교환 접촉점 인터페이스
객체지향 설계를 위한 UML 다이어그램

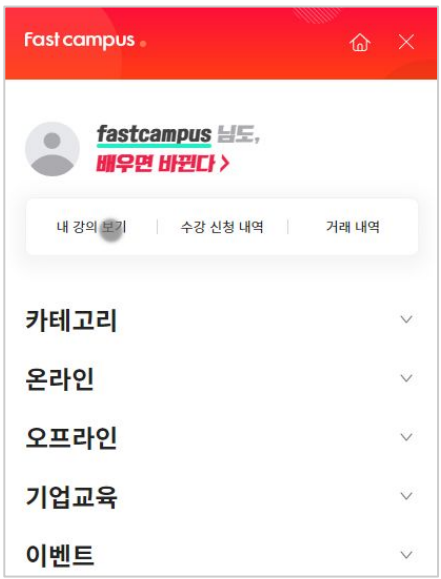
본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 사전 판매 중인 강의입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

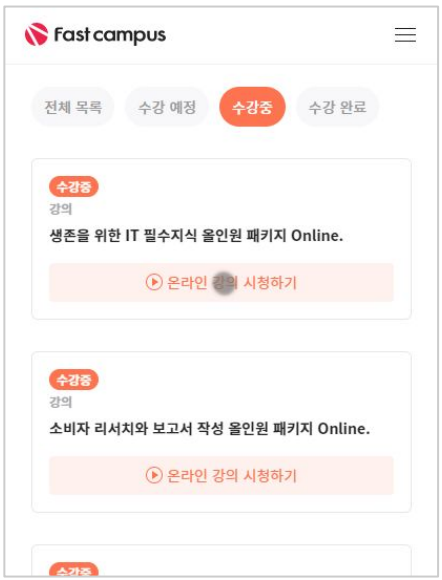
주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.





환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.