

# 교육 과정 소개서.

---

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



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://fastcampus.co.kr/dev_online_iosbible">https://fastcampus.co.kr/dev_online_iosbible</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	68시간 32분
문의	고객지원 : 02-501-9396 강의 관련 문의: <a href="mailto:help.online@fastcampus.co.kr">help.online@fastcampus.co.kr</a> 수료증 및 행정 문의: <a href="mailto:help@fastcampus.co.kr">help@fastcampus.co.kr</a>

## 강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b>
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>



## 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.



---

**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
-



CURRICULUM

# 01.

## 개발 전 준비운동

파트별 수강시간 01:28:17

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

CURRICULUM

# 02.

## Swift 배우기

파트별 수강시간 01:14:02

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

CURRICULUM

03.

iOS 개발 배우기  
기본

파트별 수강시간 14:11:02

<b>iOS 앱이 동작하는 방법</b>
iOS 앱은 어떻게 동작하나요?
iOS 앱에서 뷰의 역할 그리는 방법
UIKit, SwiftUI 무엇부터 공부할까요?
<b>UIKit 을 이용한 앱개발</b>
앱 개발시 Model, View 사이의 관계
iOS 첫 앱 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
<b>리스트 및 그리드 뷰 구성해보기 (기본)</b>
컬렉션 뷰 이해하기
[프로젝트] 주식 리스트 01
[프로젝트] 주식 리스트 02
[프로젝트] 주식 리스트 03
[프로젝트] 주식 리스트 04
[프로젝트] 주식 리스트 05
[프로젝트] 주식 리스트 06-과제 해설
[프로젝트] 채팅리스트 01
[프로젝트] 채팅리스트 02
[프로젝트] 채팅리스트 03
[프로젝트] 채팅리스트 04-과제 해설
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 01
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 02
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 03
[프로젝트] 애플프레임워크리스트 04 - 과제해설

CURRICULUM

# 03. iOS 개발 배우기 기본

파트별 수강시간 14:11:02

<b>탭바가 있는 앱 구성해보기</b>
iOS TabBar 이해하기
[프로젝트] 인스타 서치뷰 01
[프로젝트] 인스타 서치뷰 02
[프로젝트] 인스타 서치뷰 03
[프로젝트] 인스타 서치뷰 04
[프로젝트] 인스타 서치뷰 05 - 과제풀이
<b>페이징 뷰 구성하기</b>
[프로젝트] NRC 온보딩 01
[프로젝트] NRC 온보딩 02
[프로젝트] NRC 온보딩 03
[프로젝트] NRC 온보딩 04
<b>리스트 및 그리드 뷰 구성해보기 (고급)</b>
DiffableDataSource CompositionalLayout 개념
[프로젝트] 애플 프레임 워크 01
[프로젝트] 애플 프레임 워크 02
영상컨텐츠리스트 01
영상컨텐츠리스트 02
영상컨텐츠리스트 03
영상컨텐츠리스트 04
[프로젝트] 스포티파이 구매 뷰 01
[프로젝트] 스포티파이 구매 뷰 02
[프로젝트] 스포티파이 구매 뷰 03
[프로젝트] 스포티파이 구매 뷰 04
<b>상세 뷰로 진입하거나, 새로운 뷰 띄워보기</b>
네비게이션과 모달 개념이해하기 01
네비게이션과 모달 개념이해하기 02
[프로젝트] 애플 프레임 워크 모달 01
[프로젝트] 애플 프레임 워크 모달 02
[프로젝트] 영상컨텐츠리스트 네비게이션 01
[프로젝트] 영상컨텐츠리스트 네비게이션 02
[프로젝트] 영상컨텐츠리스트 네비게이션 03
[프로젝트] 영상컨텐츠리스트 네비게이션 04



CURRICULUM

04.

Combine으로  
비동기 처리하기

파트별 수강시간 03:22:45

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

CURRICULUM

05.

Network

파트별 수강시간 03:09:22

네트워크 구현하기
네트워크 이해하기
iOS 에서 네트워크 구현하기
iOS 네트워크 이해하기
iOS 네트워크 URLSession 만들기
iOS 네트워크 Data Decoding
iOS 네트워크 담당객체 만들어보기
iOS 네트워크 담당객체 만들어보기-2
프로젝트 깃헙 프로필 가져오기-1
프로젝트 깃헙 프로필 가져오기-2
프로젝트 깃헙 프로필 가져오기-3
프로젝트 깃헙 프로필 가져오기-4
프로젝트 깃헙 사용자 검색하기
프로젝트 깃헙 사용자 검색하기-2
프로젝트 깃헙 사용자 검색하기-3



CURRICULUM

06.

**MVVM 디자인  
패턴**

파트별 수강시간 01:49:50

<b>MVVM 개념</b>
프로젝트 MVVM 개념 이해하기
<b>MVVM 실습</b>
프로젝트 애플프레임워크 MVVM 리팩터링-1
프로젝트 애플프레임워크 MVVM 리팩터링-2
프로젝트 깃헙프로필 MVVM 리팩터링
프로젝트 깃헙 사용자 검색 MVVM 리팩터링
<b>MVVM을 넘어서서</b>
MVVM을 넘어서서
MVVM을 넘어서서 02



CURRICULUM

07.

SwiftUI

파트별 수강시간 06:38:57

<b>SwiftUI 소개</b>
SwiftUI 소개
<b>SwiftUI View 이해하기</b>
swfitui 뷰이해하기-1
swfitui 뷰이해하기-2
swfitui 뷰이해하기-3
<b>SwiftUI Data 이해하기 1</b>
SwiftUI Data-1
SwiftUI Data-2
<b>SwiftUI 응용하기</b>
SwiftUI 응용-1
SwiftUI 응용-2
<b>SwiftUI List &amp; Grid 이해하기</b>
리스트 구현하기 01
리스트 구현하기 02
리스트 구현 시 identifiable 이해하기
그리드 구현하기
그리드 구현 시 Griditem을 이용한 레이아웃
<b>SwiftUI Navigation 이해하기</b>
네비게이션 구현하기 01
네비게이션 구현하기 02
<b>SwiftUI Data 이해하기 2</b>
swfitui_stateObject_observedObjectdata_이해하기-01
프로젝트_swfitui_stateobject_observedobject-02
프로젝트_swfitui_stateobject_observedobject-03
swfitui_environmentObject_이해하기-04
프로젝트_swfitui_environmentObject-05
프로젝트_swfitui_environmentObject-06
<b>SwiftUI Modal 이해하기</b>
프로젝트_swfitui_modal_이해하기_01
프로젝트_swfitui_modal_이해하기_02
프로젝트_swfitui_modal_이해하기_03
프로젝트_swfitui_modal_이해하기_04
<b>SwiftUI + UIKit 같이 사용해보기</b>
프로젝트_swfitui_uikit_함께 쓰기_01
프로젝트_swfitui_uikit_함께 쓰기_02
프로젝트_swfitui_uikit_함께 쓰기_03
프로젝트_swfitui_uikit_함께 쓰기_04



CURRICULUM

08.

실전 프로젝트

파트별 수강시간 10:16:47

<b>토스 혜택 탭 따라해보기</b>
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (1)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (2)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (3)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (4)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (5)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (6)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (7)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (8)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (9)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (10)
프로젝트 토스 혜택 탭 따라해보기 (11)
<b>당근 홈탭 리스트 따라해보기(Carrot Home)</b>
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (앱 구조 설계) 01
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (앱 구조 설계) 02
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (네비게이션비 구성) 03
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (네비게이션비 구성) 04
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (네비게이션비 구성) 05
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (네비게이션비 구성) 06
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (홈 구성하기) 07
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (홈 구성하기) 08
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (라스트 구현하기) 09
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (라스트 구현하기) 10
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (라스트 구현하기) 11
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (라스트 구현하기) 12
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (라스트 구현하기) 13
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (상세뷰 구현하기) 14
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (상세뷰 구현하기) 15
프로젝트 당근 홈탭 리스트 따라하기 (상세뷰 구현하기) 16



CURRICULUM

08.

실전 프로젝트

파트별 수강시간 10:16:47

<b>감정일기 만들기 (Emotion Diary)</b>
프로젝트 감정일기 만들기(앱 구조 설계) 01
프로젝트 감정일기 만들기(섹션과 리스트) 02
프로젝트 감정일기 만들기(섹션과 리스트) 03
프로젝트 감정일기 만들기(리스트와 상세 뷰) 04
프로젝트 감정일기 만들기(일기 날짜 설정하기) 05
프로젝트 감정일기 만들기(일기 날짜 설정하기) 06
프로젝트 감정일기 만들기(감정 선택하기) 07
프로젝트 감정일기 만들기(일기 작성하기) 08
프로젝트 감정일기 만들기(신규 일기 저장하기) 09
프로젝트 감정일기 만들기(일기 삭제하기) 10
<b>앱 스토어 배포하기 (Release Your App)</b>
앱 배포해보기 (계정생성 신규앱등록)
앱 배포해보기 (빌드 업로드 및 심사요청)

CURRICULUM

09.

배포 자동화 -  
CI/CD

파트별 수강시간 00:45:05

CI/CD 개념 정리
패스트라인으로 배포자동화하기
[실습] github action과 Fastlane으로 CICD 자동화



---

CURRICULUM

TDD_개념이해하기
TDD_실제로_실습해보기

10.

## 테스트 주도 개발 (TDD)

파트별 수강시간 00:41:29

---

---

CURRICULUM

Agile_Scrum_개념이해하기
Agile_Scrum_개념이해하기 02

11.

## Scrum

파트별 수강시간 00:20:11

---

CURRICULUM

12.

[부록] 컴퓨터  
네트워크

파트별 수강시간 05:44:42

컴퓨터 네트워크와 인터넷
컴퓨터 네트워크 소개
컴퓨터 네트워크와 인터넷
네트워크의 계층별 역할, 물리계층
데이터 링크 계층, 네트워크 계층의 역할
계층, 응용 계층 역할과 정리
Chapter 1 정리
<b>네트워크 계층별 역할</b>
리눅스 환경 구축 (1) WSL
리눅스 환경 구축 (2) 오라클 VirtualBox설정
리눅스 환경 구축 (3) 오라클 VirtualBox 에디터와 빌드도구
네트워크 디바이스와 드라이버 (1)이더넷 프레임과 길이
네트워크 디바이스와 드라이버 (2) 레지스터와 네트워크 드라이버
네트워크 디바이스와 드라이버 (3) 드라이버와 소켓 시스템콜의 흐름
네트워크 계층의 프로토콜 (1) 네트워크 계층의 각 노드의 역할
네트워크 계층의 프로토콜 (2) IP 주소의 구성과 특수 주소
네트워크 계층의 프로토콜 (3) IP헤더의 구조와 단편화 방법
네트워크 계층의 프로토콜 (4) 라우팅과 처리 흐름
네트워크 계층의 프로토콜 (5) ARP프로토콜의 역할
네트워크 계층의 프로토콜 (6) ICMP와 IGMP 프로토콜의 역할
네트워크 계층의 프로토콜 (7) IPv6와 ICMPv6 프로토콜의 역할
전송 계층의 프로토콜 (1) 전송 계층의 역할 소개
전송 계층의 프로토콜 (2) TCP의 역할과 상태 천이도
전송 계층의 프로토콜 (3) 흐름제어와 슬라이딩 윈도우
전송 계층의 프로토콜 (4) TCP타이머와 API흐름, TCP캡쳐해보기
전송 계층의 프로토콜 (5) UDP프로토콜의 구조
프로그래밍 소켓 인터페이스
응용 계층의 다양한 프로토콜
Chapter2 정리

CURRICULUM

13.

[부록] 자료 구조  
및 알고리즘

파트별 수강시간 02:52:17

자료구조 기초
자료구조란
빅오 표기법
시간복잡도
리스트
리스트
배열
연결 리스트 (Linked List) (1)
연결 리스트 (Linked List) (2)
연결 리스트 (Linked List) (3)
이중 연결 리스트 (Double Linked List) (1)
이중 연결 리스트 (Double Linked List) (2)
이중 연결 리스트 (Double Linked List) (3)
이중 연결 리스트 (Double Linked List) (4)
리스트를 이용한 알고리즘 문제
스택
스택이란
스택 구현
스택을 이용한 알고리즘 문제
큐
큐란
선형 큐(Linear Queue)
원형 큐(Circular Queue)
원형 큐(Circular Queue) 구현
큐를 이용한 알고리즘 문제

CURRICULUM

14.

**[부록] 객체 지향  
프로그래밍**

파트별 수강시간 04:21:35

객체지향이란 무엇인가요?
프로그래밍 방법론
객체 실세계의 관찰
프로그래밍을 위한 환경
객체지향을 이해하기 위한 요소
클래스 이해하기 (1) 클래스의 기본개념
클래스 이해하기 (2) 클래스 만들기
클래스의 인스턴스 객체 생성하기 (1) 객체에 대한 이해
클래스의 인스턴스 객체 생성하기 (2) 객체 만들어 보기
특별한 메서드 생성자 (1)
클래스를 구성하는 3가지 개념 (1) 캡슐화 추상화 정보은폐
클래스를 구성하는 3가지 개념 (2) 정보은폐 가시성 실습
추상화와 추상클래스 (1) 추상화 일반화
추상화와 추상클래스 (2) 실습 추상 클래스
부모님으로부터 물려받기 상속 (1) 상속에 대한 기본 개념
부모님으로부터 물려받기 상속 (2) 실습 상속 예제1
부모님으로부터 물려받기 상속 (3) 실습 상속 예제2
정보교환 접촉점 인터페이스 (1) 인터페이스란
정보교환 접촉점 인터페이스 (2) 실습 인터페이스 구현1
정보교환 접촉점 인터페이스 (3) 실습 인터페이스 구현2
객체지향 설계를 위한 UML 다이어그램 (1) UML이해 정적 다이어그램 클래스
객체지향 설계를 위한 UML 다이어그램 (2) UML의 구성요소들 클래스 관계



CURRICULUM

# 15.

## [부록] 첫 앱 만들기

파트별 수강시간 02:08:24

앱개발 준비단계
Xcode로 프로젝트 생성하기
ViewController 개념
Xcode에서 ViewController 확인
Xcode에서 알럿 띄워보기
Xcode에서 문제가 발생했을때 해결하기
도전과제
뷰 구성하기
앱 동작방식의 이해
중간 점검
오브젝트 이해하기
String Variable 이해하기
아웃렛 연결하기
변수와 상수 이해하기
메소드 작성하기
타입추론
로컬변수 - 인스턴스 변수
클로저 - 기초
스타일링
오토레이아웃 -1
오토레이아웃 -2

CURRICULUM

# 16.

## [부록] 스위프트 기초

파트별 수강시간 00:56:41

스위프트 기초
플레이그라운드
코멘트
튜플
Boolean
Boolean 추가 개념
Scope



CURRICULUM

17.

[부록] 스위프트  
Flow Control

파트별 수강시간 00:56:36

플로우 컨트롤 인 소개
while
for loop 기본
for loop 심화
switch 기본
switch 심화

CURRICULUM

18.

[부록] 스위프트  
Function and  
Optional

파트별 수강시간 01:45:44

함수 소개
함수 실습 -1
함수 실습 -2
함수 요약
도전 과제
고급기능 -1
고급기능 -2
옵셔널 기초
옵셔널 기초 실습
옵셔널 고급 -1
옵셔널 고급 -2
옵셔널 도전과제



CURRICULUM

19.

[부록] 스위프트  
Collection

파트별 수강시간 02:10:55

컬렉션 소개
Array 개념
Array 실습 -1
Array 실습 -2
Dictionary 개념
Dictionary 실습
Set 개념과 실습
Closure 개념과 실습
Closure - Capturing Value
Closure 개념소개
Closure 실습

CURRICULUM

20.

[부록] 스위프트  
Structure

파트별 수강시간 01:56:59

구조체와 클래스 차이
구조체 실습
구조체 도전과제
프로토콜
프로퍼티 개념
프로퍼티 실습 - 1
프로퍼티 실습 - 2
프로퍼티 vs 메소드
메소드 개념 및 실습
메소드 확장




---

CURRICULUM

21.

[부록] 스유프트  
Class

파트별 수강시간 01:40:31

---

클래스 개념
클래스 실습
언제 클래스 혹은 스트럭트를 써야 할까
상속개념 코드로 바로 배우기
상속의 규칙과 실습
클래스 상속은 언제 쓸까
생성자 이해하기 #1
생성자 이해하기 #2
생성자 이해하기 #3

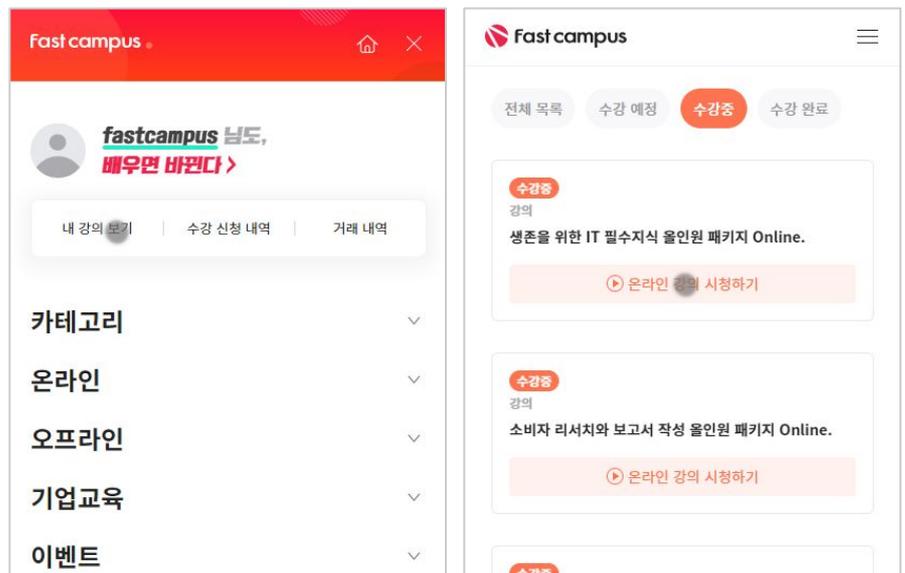


## 주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 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.