교육
과정
소개서.

네카라쿠배 5개 앱으로 완성하는 iOS 앱 개발 초격차 패키지
Online.

Fast campus

강의정보

강의장	온라인 강의	데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/dev_online_ios
강의시간	73시간
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 **내가 원하는 시간대**에 나의 스케줄대로 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

- 음성메모 / To-do List / 메모장 / 타이머 기능을 한 앱에 담아 실 서비스 수준의 앱을 개발합니다.
- 비디오 플레이어 / 가상의 실시간스트리밍앱의 트렌디한 기술을 모두 담은 영상앱을 개발합니다.
- 대표적인 메신저앱인 L사의 메신저앱을 바탕으로 네트워크 통신 및 테스트 개념을 학습합니다.
- 웹다양한 방식의 UI 구현 및 CI/CD 자동화, 웹뷰 연동을 통한 결제화면 구현까지 완성도 높은 커머스앱을 개발합니다.
- LBS 기반의 대표적인 서비스인 배달앱을 B2B 개발환경에 맞춰 개발하고, 이전에 학습한 기술을 실무에서 어떻게 적용 & 응용하는지 학습합니다.

강의요약

- SwiftUI의 Custom ViewModifier/Animation 학습
- PIP 및 UIViewController Transition 활용 시청 화면 최소화 구현 학습
- UIKit / AutoLayout / Storyboard를 활용한 UI구현 학습
- 디버깅 및 프로파일링 학습으로 버그 수정에 필요한 도구 학습
- Quality, Reliability, Scalability의 세가지 키워드로 함수형 및 디자인패턴 학습

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

강사

조찬우 (그린)	**과목**	-	N사 음성메모앱
	약력	-	(현) 한화생명
		-	(전) 정육각 iOS 개발 Lead
		-	[참여 프로젝트]
		-	KWDC 23 발표
		-	마켓팅 플랫폼 앱 개발
		-	커머스/물류 앱 개발
김형규	**과목**	-	K사 스트리밍앱
	약력	-	(현) 네이버 웹툰
		-	[참여 프로젝트]
		-	네이버웹툰
		-	Line Manga
		-	Viewer 개발
		-	Yonder
장유진	**과목**	-	L사 메신저앱
	약력	-	(현) 카카오
		-	[참여 프로젝트]
		-	다음 카페
		-	에디터 SDK개발

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

강사

이재성 (재르시)	**과목**	- C사 커머스앱
	약력	- (현) Levvels - (전) 두나무 | 네이버 - [참여 프로젝트] - 네이버 iOS멘토 - let us : Go! 오거나이저 - 사내신입사원교육
권문범	**과목**	- B사 LBS 배달앱
	약력	- (현) 피닉스 다트 - (전) 쿠팡 | 네이버 - [참여 프로젝트] - 네이버앱 & 네이버 Deview발표 - 클로바앱 - 위메프앱
이현호 (리이오)	**과목**	- 문법 / 몸풀기강의
	약력	- (전) 와디즈 - [참여 프로젝트] - 유튜브 [개발자리] 운영 - adiOS, Let's Swift, KWDC, AsyncSwift 오거나이저
이재성	**과목**	- 오픈소스 만들기
	약력	- (전) Sendbird - [참여 프로젝트] - 국내 최초 2년 연속 WWDC19,20 Scholarship/Challenge winner - Swift org 오픈 소스 멘토 - 센드버드 SDK 개발

Copyright ⓒ FAST CAMPUS Corp. All Rights Reserved.

CURRICULUM

01.

개발에 필요한 기초 문법

파트별 수강시간 05:31:47

CH01. 오리엔테이션
01. 전반적인 문법에 대한 개요
CH02. 문법의 첫걸음
01. 변수 - 값을 저장하고 다루는 방법
02. 변수의 타입 - 데이터의 종류
03. 컬렉션 - 여러개의 변수를 만드는 방법
04. 조건문 - 조건에 따라 다르게 동작하는 방법
05. 반복문 - 같은 코드를 반복하는 방법
06. 함수 - 같은 동작을 하는 방법
07. 중간 점검해보기
CH03. 코드로 구조 잡기
01. 구조체 - 하나의 동작을 하는 객체 만들기
02. 클래스 - 주소값으로 객체를 만들기
03. ObserableObject
04. 열거형 - 필요한 선택지를 만드는 방법
05. 스위치 - 선택지를 사용해서, 케이스 별로 정리하는 방법
06. 옵셔널 - 있을 수 있는 것과 없는 것
07. 옵셔널 바인딩, 체이닝 - 옵셔널 값을 안전하게 사용하기
08. 실제 만들면서 배운 것들 활용해보기
CH04. 문법 활용해서 코딩하기
01. 예외처리 - 만약 에러가 발생한다면?
02. 프로토콜 - 설계하고 설계대로 만드는 방법
03. 제네릭 - 모든 타입을 커버하는 방법

CURRICULUM

02.

몸풀기 강의

파트별 수강시간 07:22:52

CH01. 한 화면 그리기
01. 코딩 없이 화면 그리기
02. 간단한 화면에 필요한 요소들 손대보기
03. 레이아웃 잡기
04. 실제 간단한 화면 하나만 그리기
CH02. 리스트에 추가하는 화면 그리기
01. 리스트와 반복
02. 데이터 모델링
03. 리스트의 추가와 삭제
04. 간단한 리스트를 사용한 앱
CH03. 여러 개 화면 그려서 이어 붙이기(TabView)
01. 여러 화면을 이동하기
02. 네비게이션 써보기
03. 탭뷰를 그려보기
04. 여러개의 화면을 이어서 만든 앱
CH04. 간단한 테이블 뷰(TableView) 앱
01. Storyboard로 UIKit 입문하기
02. View 와 ViewController
03. 위치를 잡아주는 오토레이아웃
04. 아주 간단한 화면 UIKit으로 만들기
CH05. 컬렉션 뷰(Collection View)로 그리드 넣기
01. 테이블 뷰로 화면 그리기
02. Delegate 친해지기
03. UItablaviewDelegate 살펴보기
04. TableView로 간단한 화면 그리기
CH06. 네비게이션이 있는 앱
01. NavigationController 알아보기
02. NavigationController 알아보기
03. segue로 데이터 전달하기
04. NavigationController가 있는 앱 만들어보기
CH07. HIG(Human Interface Guidelines)
01. HIG는 어떤 것이고 왜 읽어야 하는가
02. HIG 읽고 공부하는 방법

CURRICULUM

03.

N사 음성메모앱

파트별 수강시간 10:16:45

CH01. 강의 소개 및 SwiftUI 돌아보기
01. 강의 소개 및 기술 스택
02. SwiftUI란?
03. SwiftUI의 View Layout 결정 원리
04. SwiftUI의 Property Wrappers
05. SwiftUI와 MVVM
CH02. 온보딩 화면 구현
01. 온보딩 화면에서 사용되는 컴포넌트 학습하기
02. 온보딩 화면 구현하기
03. SwiftUI에서의 화면 전환 알아보기
CH03. Todo List 화면 구현
01. Todo List 화면에서 사용되는 컴포넌트 학습하기
02. Todo List 화면 구현하기
CH04. 메모장 화면 구현
01. 메모장 화면에서 사용되는 컴포넌트 학습하기
02. 메모장 화면 구현하기
CH05. 음성메모 화면 구현
01. AVFoundation 톺아보기
02. 음성메모 화면 구현하기
CH06. 타이머 화면 구현
01. 타이머 화면에서 사용되는 컴포넌트 학습하기
02. 타이머 화면 구현하기
03. Local Notification 활용하기
CH07. 설정 화면 구현
01. 설정 화면 구현하기
CH08. 홈 화면 구현
01. TabView로 홈 화면 구현하기
CH09. SwiftUI 심화
01. SwiftUI View에 대해 학습하기
02. SwiftUI Custom ViewModifier 만들기
03. SwiftUI Animation 활용하기

CURRICULUM

04.

K사 영상/스트리밍앱

파트별 수강시간 09:23:27

CH01. 강의소개
01. 강의소개 및 기술스택
02. Application Structure
03. 로그인화면 구현 및 Storyboard 소개
CH02. 리스트형 UI
01. UITableView 소개 및 홈화면 디자인 적용
02. UICollectionView 소개 및 홈화면 가로형 컴포넌트 추가
03. 데이터 요청 및 데이터를 통한 홈 UI 구현
04. Task, Actor 소개 및 Decodable 소개
05. 상태에 따른 리스트 UI 갱신(1) - UITableView를 통한 접힘/펼침
06. 상태에 따른 리스트 UI 갱신(2) - UICollectionView를 활용한 접힘/펼침
07. 간단한 리스트 화면 구현 - My화면 구현
08. ViewController Modal Presentation 방식 소개
CH03. 영상 화면
01. 시청 화면 UI 구현
02. PlayerView 구현
03. 기기 Orientation에 따른 회전 처리 및 영상 전체보기 버튼을 통한 Player 화면 크기 제어
CH04. 라이브 스트리밍 화면
01. 라이브스트리밍 탭 구현(1) - 디자인 적용
02. 라이브스트리밍 탭 구현(2) - 채팅 UI 연동
CH05. 심화(1) 홈화면
01. UICollectionViewCompositionalLayout 활용하기
CH06. 심화(2) PIP
01. 시청화면에 PIP 적용
CH07. 심화(3) ViewController Transition 활용하기
01. UIViewController Transition에 대한 소개
02. 시청화면 최소화 구현

CURRICULUM

05.

L사 메신저앱

파트별 수강시간 14:57:06

CH01. 강의 소개 및 기술 스택 살펴보기
01. 강의 소개 및 기술 스택 살펴보기
CH02. Combine 알아보기
01. Combine이란
02. Publisher와 Subscirber 알아보기
03. Operator 알아보기
04. Error handling과 Schedule
05. Subject와 Cancellation
CH03. SwiftUI 좀 더 파헤치기
01. SwiftUI View Layout 결정 과정과 Lazy Layout Container 알아보기
02. SwiftUI의 데이터 흐름 및 데이터 관리 알아보기
SwiftUI의 내부 작동 원리 이해하기
CH04. 네트워크 통신 및 아키텍쳐
01. 네트워크 통신 및 Firebase 알아보기
02. MVVM 아키텍쳐 알아보기
CH05. 구현 - 로그인뷰
01. 프로젝트 세팅 및 초기 구조 구성하기
02. Firebase Auth 알아보기
03. 로그인 UI 구성하기
04. Google 로그인 구현하기
05. Apple 로그인 구현하기
CH06. 구현 - 홈뷰
01. 탭 및 홈 UI 구성하기
02. Firebase Realtime Database 알아보기
03. DB구조 구성 및 구현하기
04. 홈 기능 구현하기
05. Contact Framework를 사용하여 연락처 연동하기

CURRICULUM

05.

L사 메신저앱

파트별 수강시간 14:57:06

CH07. 구현 - 프로필뷰, 채팅목록뷰
01. 비동기 프로그래밍 이해하기
02. 내프로필 UI 및 기능 구현하기
03. PhotosUI를 사용하여 PhotoPicker 구현하기
04. Firebase Cloud Storage를 이용하여 업로드기능 구현하기
05. 이미지 캐시 구현하기
06. 친구프로필 UI 및 기능 구현하기
07. 채팅목록 UI 및 기능 구현하기
CH08. 구현 - 채팅뷰
01. 채팅 UI 구성하기
02. 채팅 기능 구현하기
03. APNs 및 Firebase Clouding Message 알아보기
04. APNs 및 Firebase Clouding Message 설정하기
05. 푸시기능 구현하기
CH09. 구현 - 검색뷰
01. SwiftUI Representable 동작 방식 이해하기
02. SearchBar를 이용한 UI 구성하기
03. CoreData를 활용한 최근 검색어 기능 구현하기
CH10. 구현 - 설정뷰
01. UserInterfaceStyle 개념 및 동작 방식 이해하기
02. 설정 UI 및 기능 구성하기
CH11. 단위테스트 학습 및 작성
01. 단위테스트 알아보기
02. Test Double에 대해 알아보고 앱에 적용하기
CH12. 접근성 개념 및 구현
01. iOS에서의 접근성 알아보기
02. SwiftUI에 접근성 적용하기

CURRICULUM

06.

C사 커머스앱

파트별 수강시간 09:59:26

CH01. 커뮤니케이션 향상을 위한 디자인 용어
01. 기본적인 디자인 용어 학습
CH02. 스플래시 화면 구현
01. 스플래시 화면 코드로 구현하기
02. Autolayout을 이용하여 애니메이션 구현
03. Lottie를 이용하여 애니메이션 구현
04. 디자인 리소스 컴포넌트화
CH03. 홈화면 구현
01. UICollectionViewCompositionalLayout 리캡
02. DiffableDataSource란?
03. 홈 화면 - 배너 구현
04. 홈 화면 - 가로 스크롤 컴포넌트 구현
05. 홈 화면 - 세로 스크롤 컴포넌트 구현
06. 홈 화면 - MVI 패턴으로 변경
07. 홈 화면 - 버튼 구현
08. 홈 화면 - 가로 배너 구현
CH04. 찜하기 페이지
01. 찜하기 화면 - UITableView, DiffableDataSource를 활용하여 화면 구현
CH05. 상세 페이지 & 옵션 선택
01. UIHostingViewController란?
02. 상세 페이지 - SwiftUI를 리스트 화면 구현
03. 상세 페이지 - SwiftUI에서 정보를 받아서 UIKit에서 화면 이동
CH06. 결제 페이지
01. 결제 페이지 - 스크롤뷰를 이용하여 화면 구현
02. 스토리보드를 사용하지 않고 코드로 작업시 View를 VC로 부터 분리하는 방법 고민
CH07. 결제 진행 (웹)
01. 결제 화면 - WKWebView란
02. 결제 화면 - 웹뷰 연동
CH08. CI/CD
01. CI/CD란?
02. xcodecloud를 이용하여 빌드 자동화
03. fastlane을 이용하여 빌드 자동화
04. github action을 이용하여 빌드 검증 및 테스트 실행
CH09. 홈화면을 동적으로 순서를 구성
01. 홈 화면의 아이템의 순서를 서버에서 내려준대로 동적으로 구성하도록 작업

CURRICULUM

07.

B사 LBS(위치 기반 서비스) 배달앱

파트별 수강시간 10:35:59

CH01. iOS 개발자의 커리어와 방향성
01. iOS 개발자의 커리어와 방향성
CH02. 아키텍처 설계 & 이해
01. SOLID와 디자인 패턴이란
02. 디자인 패턴의 적용 예시
03. 함수형 프로그래밍 기초
04. 함수형 프로그래밍 예시
05. MVVM 설계
CH03. Rider 앱 구조
01. 앱 구조 및 동작 설명
02. 앱 구조 및 코드 설명
CH04. LBS와 위치정보
01. 리스트뷰 구현 개요와 위치 정보 다루기
02. 리스트뷰 구현 - 1
03. 리스트뷰 구현 - 2
04. 주문 상세 정보 구현 - 1
05. 주문 상세 정보 구현 - 2
06. 주문 상세 정보 구현 - 3
CH05. Layout & Animation
01. Layout & Animation
02. 주문 진행 정보 구현 - 1
03. 주문 진행 정보 구현 - 2
04. 주문 완료 화면 구현

CURRICULUM

07.

B사 LBS(위치 기반 서비스) 배달앱

파트별 수강시간 10:35:59

CH06. SSO 로그인
01. SSO 로그인이란
02. SSO 로그인 화면 구현
03. SSO 로그인 비즈니스 로직 구현
04. SSO 로그인 화면 구현 및 연동
CH07. Debugging & Profiling
01. Debugging & Profiling
02. Debugging & Profiling -1
03. Debugging & Profiling -2
CH08. Build settings & phase
01. Build Phase 개념
02. Build Phase 살펴보기
03. App Bundle 개념
04. App Bundle 살펴보기
05. Build Settings 개념
06. Build Settings 살펴보기
07. pbxproj 파일
08. pbxproj 살펴보기
CH09. 앱 심사 제출
01. 앱 심사 제출 및 주의 사항들
02. 주문 진행 정보 구현 - 1
03. 주문 진행 정보 구현 - 2
04. 주문 완료 화면 구현
CH10. 개발자 커리어 시작 (이력서 / 면접 / Level up)
01. 개발자 커리어 시작 (이력서 / 면접 / Level up)

CURRICULUM

부록1.

개발작업시 일어날 수 있는 오류수정 강의 (Xcode, 메모리, 디버깅 등)

파트별 수강시간 01:38:03

CH01. Xcode를 활용한 디버깅
01. Xcode에 숨겨진 기능들
02. Xcode에서 UI 디버깅 해보기
03. Xcode에서 lldb로 디버깅해보기
CH02. 메모리 디버그
01. 메모리부족현상과 Crash의 차이 및 메모리부족현상 Catch방법
02. 메모리 오류의 주된 원인과 디버그 방법

CURRICULUM

부록2.

오픈소스 만들기

파트별 수강시간 03:03:37

CH01. 강사 소개와 목차
01. 강사소개와 목차
CH02. 라이브러리란
01. 시작하기
02. Library
03. Framework
04. Static Library와 Dynamic Library
05. Embed / Do Not Embed
06. XCFramework
CH03. 의존성 관리도구
01. 의존성 관리도구란
02. CocoaPods(코코아팟)
03. Swift Package Manager(스위프트 패키지 매니저)
CH04. 스위프트 패키지 매니저 살펴보기
01. 스위프트 패키지 의존성 추가
02. 스위프트 패키지 업데이트 및 캐시 제거
03. 스위프트 패키지 모듈 임포트하기
04. 스위프트 패키지 의존성 제거
CH05. 새 스위프트 패키지 만들기
01. 새 패키지 생성
02. 패키지 폴더 구조 살펴보기
03. 매니페스트 - Package.swift
04. 컴파일러 버전과 지원하는 플랫폼 버전 설정하기
CH06. 영화 API
01. 영화 Open API 살펴보기
02. API key 발급 받기
03. API 통신을 위한 클래스 생성하기 (APIClient)
04. 테스트 코드 작성하기

CURRICULUM

부록2.

오픈소스 만들기

파트별 수강시간 03:03:37

CH07. 영화 검색 기능 만들기
01. 영화 정보를 나타내는 모델 정의하기
02. 영화 검색 API 정의 및 구현하기
03. 접근성 관리 Access Controls
04. API description 작성하기 (1): Swift Markup
05. API description 작성하기 (2): DocC
06. API description 작성하기 (3)
07. 테스트 코드 작성하기
CH08. 스위프트 패키지 매니저에 라이브러리 배포하기
01. 퍼블릭 레포지토리 생성하기
02. README.md 작성하기
03. 메인 브랜치에 스위프트 패키지 폴더 업로드하기
04. 새 릴리즈 생성하여 배포하기
CH09. 나의 스위프트 패키지 사용하기
01. BoxOffices 스위프트 패키지 사용해보기
02. 더알아가기 - 로컬 스위프트 패키지 추가하기
CH10. CocoaPods 살펴보기
01. CocoaPods 의존성 추가
02. Pod 업데이트 및 캐시 제거
03. 모듈 임포트하기
04. Pod 제거
CH11. CocoaPods에 라이브러리 배포하기
01. CocoaPods 프로젝트 생성
02. 매니페스트 - podspec
03. CocoaPods 라이브러리 배포하기
04. 샘플앱에 Movies Pod 추가하기
CH12. 개발자 문서
01. DocC 플러그인 사용하기
02. GitHub Pages 에 개발자 문서 배포하기 - docs 폴더
03. DocC 플러그인 명령어를 스크립트로 작성하기
04. xcodebuild 의 docbuild 명령어 사용하기
05. GitHub Pages 에 개발자 문서 배포하기 - GitHub Actions
CH13. 마치며
01. 키워드 정리
02. 다음 단계

CURRICULUM

부록3.

iOS 개발자 취업패키지

파트별 수강시간 00:18:51

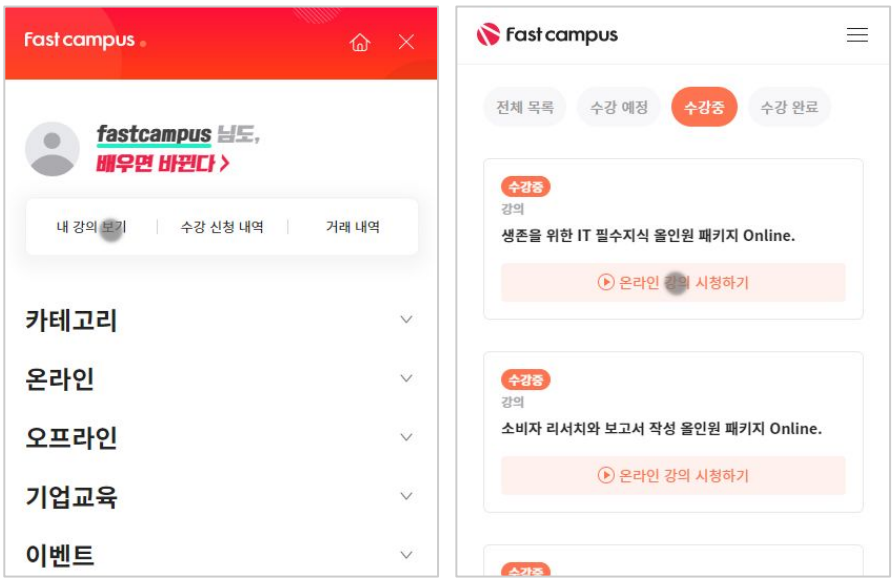
CH01. iOS 개발자로 합격하는 면접학습법
01. 면접학습법

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.