

Junior Frontend-Developer

Требования и ожидания

Александр Марченко
CyberBionic Systematics & ITVDN.com

Образование – Бакалавр

Опыт работы – от 6 мес. до 2 лет

English – Intermediate / Upper
intermediate

Коммуникации – редко / при
необходимости общается со стороной
Заказчика

Командная работа – работает в команде в соответствии с определенными правилами и практиками

Инициатива:

- Проявляет инициативность к завоеванию новых профессиональных знаний и опыта,
- Инициатирует открытое обсуждение отдельных проблем работы с менеджерами

Принятие решений:

- Полагается на решения наставника,
- Управляет индивидуальными задачами

Технические требования:

HTML5 & CSS3

JavaScript Core (DOM, AJAX, JSON)

jQuery, AngularJS,...

Twitter Bootstrap

TFS, Git, Jira, etc.

Basics ASP.NET MVC, SQL, PHP, Ruby

Web 1.0 – The shopping carts & static “Read-Only” Web

World Wide Web

The WorldWideWeb (W3) is a wide-area [hypermedia](#) information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.

Everything there is online about W3 is linked directly or indirectly to this document, including an [executive summary](#) of the project, [Mailing lists](#) , [Policy](#) ,

[What's out there?](#)

Pointers to the world's online information, [subjects](#) , [W3 servers](#), etc.

[Help](#)

on the browser you are using

[Software Products](#)

A list of W3 project components and their current state. (e.g. [Line Mode](#) ,[X11 Viola](#) , [NeXTStep](#) , [Servers](#) , [Tools](#) , [Mail robot](#) , [Library](#))

[Technical](#)

Details of protocols, formats, program internals etc

[Bibliography](#)

Paper documentation on W3 and references.

[People](#)

A list of some people involved in the project.

[History](#)

A summary of the history of the project.


[How can I help ?](#)

If you would like to support the web...

[Getting code](#)

Getting the code by [anonymous FTP](#) , etc.

Web 2.0 – The writing and participating “Read-Only” Web








Heading out? Stay connected
Visit facebook.com on your mobile phone.


Get Facebook Mobile

Sign Up

It's free and always will be.

First name 	Last name 
Email 	
Re-enter email 	
New password 	

Birthday

Month 	Day 	Year 	Why do I need to provide my birthday? 
---	---	--	---

Female Male

By clicking Sign Up, you agree to our Terms and that you have read our Data Use Policy, including our Cookie Use.

Sign Up

Create a Page for a celebrity, band or business.

User Experience Design

User Experience Design (UX-design) – комплексный подход к взаимодействию пользователя с интерфейсом, будь то веб-сайт, мобильное приложение или любая другая программа.



Что такое “User Interface”?

Пользовательский интерфейс (User Interface) – Все, с чем взаимодействует пользователь при работе с устройством(от персональных компьютеров до сложных промышленных систем).



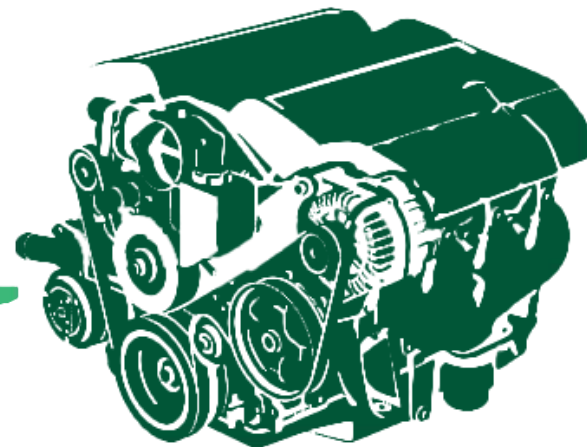
People

Пользователь
системы



User Interface

Совокупность
средств и методов
взаимодействия



Machine

Некая система/
устройство

Graphical User Interface

Графический пользовательский интерфейс (Graphical User Interface) – разновидность пользовательского интерфейса, в котором элементы интерфейса (меню, кнопки, значки, списки и т. п.), представленные пользователю на дисплее, исполнены в виде графических изображений.

Простота

Ясность прежде всего. Ничего лишнего



Функциональность

Исключите потребность поиска похожих, более функциональных ресурсов



Удобство

Четкая иерархия.
Правильные цвета



Дружелюбность

Помогайте пользователям с умом



WEB Frontend Developer

Основные этапы создания сайтов

- Идея
- Дизайн-макет сайта
- Верстка
- Динамика сайта
- Программирование сайта
- Production / Publish



Для чего нам технологии?

HTML

Язык для структурирования и представления содержимого веб-страницы

CSS

Язык для оформления содержимого веб-страницы

JavaScript (ECMAScript)

Прототипно-ориентированный язык, для задания динамики и интерактивности веб-страницам

DOM – Document Object Model

Объектное представление элементов
страницы

AJAX – Asynchronous JavaScript and XML
Построение интерактивных пользовательских интерфейсов.

Framework / Библиотека

Платформа / набор подпрограмм

Библиотека никогда не влияет на архитектуру программного продукта и тем более никак не может ее ограничивать, в противном случае она станет фреймворком.

jQuery

Библиотека

Отвечает за управление поведением объектов на веб-странице.

Angular

Фреймворк

Отвечает за управление логикой работы веб-приложения.

React
Ember

& etc.

Выполнение определенных задач,
упрощение жизни разработчику

Что еще?

TwitterBootstrap
LESS, SASS, Stylus
SocketIO

Chrome DevTools, Dragonfly, ...

GIT, TFS, Dropbox, BitBucket

JavaScript Patterns,

Сколько?

Сколько вам придется учиться?

HTML & CSS fundamentals = 32h

JavaScript core = 108h

Twitter Bootstrap = 20h

jQuery = 40h

AngularJS = 80h

Web & etc. = 120h

Сколько?

Сколько вам придется учиться?

Frontend Developer (Trainee) = 400h

Junior Frontend Developer = 1000h

Сколько?

Теория= 300-400h

Практика = 600h+

Зачем?

Стоимость обучения:

1 час = 1-4\$ (1 год = 170\$ via ITVDN)

Стоимость работы:

176 часов = 600\$

1 час = 3.4\$(Junior-Middle)

1 час = 3-10\$ (Freelance)

Благодарю за внимание

a.marchenko@cbsystematics.com

+380 93 967 29 45

