

Компетентности уровня junior для JS	Компании									
	NIX	Raccoon Gang	Ciklum	EPAM	DataArt	Sigma Software	SoftServe	Fortifier	INSART	
1. Знания web-технологии HTML, CSS, JS.	+	+	+/-	+	+	+	+/-	+	+/-	
1.1 Общие вопросы web-технологий. (Понимание кроссбраузерности, общая структура документа, назначение тегов и атрибутов, семантика, основные css-свойства и селекторы, FlexBox+Grid, адаптивная и респонсивная верстка, понимание mobile first подхода, основы Accessibility);	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+	
1.2 Знание одного из markup framework (Bootstrap CSS / Compass CSS / Foundation CSS Material UI / Semantic UI / Знакомство с LESS, SASS);	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+/-	
1.3 DOM, Events (DOM (Понимание DOM модели, Понятие о DOM-узлах, Поиск и манипуляции с DOM-элементами, Координаты в window), Events (Обработка событий элемента, Всплытие/ перехват/ делегирование событий, События мыши, События клавиатуры , События прокрутки)	+	+	+/-	+	+	+	+/-	+	+/-	
1.4 Асинхронный JS и взаимодействие с сервером (Понимание основных принципов асинхронности в JS, ajax/fetch/XHR)	+	+	-	+	+	+	+/-	+	+	
2. Теоретический блок. Понимание ООП.	+	+	+/-	+	+	+	+/-	+	+/-	
2.1 Объекты		+	+			+	+	+	+	
2.2 Классы, конструкторы, свойства, модификаторы доступа	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+/-	
2.3 Прототипное наследование - свойство __proto__ и т.д.	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+	

2.4 Полиморфизм		+	+/-			+	+	+	-	
2.5 Функциональное наследование	+	+	+/-	+	+	+	-	+	-	
3. Основы JavaScript.	+	+	+	+	+	+	+/-	+	+	
3.1 Переменные, типы данных, функции;	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
3.2 Основные операторы и инструкции языка (Математические операции, Циклы, рекурсия, Логические операторы, switch/case)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
3.3 Функции	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
3.4 Типы данных, объект Date, таймеры (Работа с числами, Работа со строками, методы строки, Работа с логическими переменными, условия, Работа с объектами и массивами, методы массивов и объектов, Работа с таймерами, Работа с датами, работа с ошибками в JS)	+	+	+	+	+	+	+/-	+	+	
4. Продвинутое знание JavaScript.	+	+	+/-	+	+	+/-	+/-	+	+/-	
4.1 Замыкания (Понимание лексического окружения, Всплытия переменных, Локальные и глобальные переменные)	+	+	+/-	+	+	-	+/-	+	+	
4.2 ES2015 (let/const, Деструктуризация, Функции, Строки, Promises, Классы, наследование классов)	+	+	+	+	+	-	+/-	+	+/-	
4.3 Контекст вызова (Понимание this, this у объектов, Функция bind, Функции call, apply)	+	+	+/-	+	+	-	+	+	+ (!)	
4.4 Работа с webpack и JavaScript-модулями	+	+	+/-	+	+	+	+	+	-	
4.5 Принципы работы DRY, YAGNI...	+	+	+/-	+	+	+	+	+	-	
4.6 Понимание работы API (типы, логика работы REST-приложений)	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+	
4.7 Концепция MVC, MVT...	+	+	+/-	+	+	+	+	+	+	

[illegible]

7.5 Неформальные фразы	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
------------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Комментарии к таблице

«+» - Компания подтверждает актуальность компетентности на 2019 год.

«+/-» - Компания в целом подтверждает актуальность компетентности на 2019 год, однако считает целесообразным внести некоторые поправки (описаны ниже для каждой компании)

«-» - Компания не подтверждает актуальность компетентности на 2019 год.

Замечания компаний:

SoftServe

1. Компетентности «1.3 DOM, Events...» и «1.5 Асинхронный JS» перенести в блок **«2. Теоретический блок. Понимание ООП.»**

2. Блоки **«2. Теоретический блок. Понимание ООП.»** и **«3. Основы JavaScript.»** поменять местами

3. Компетентность «4.1 Замыкания...» из блока **«4. Продвинутое знание JavaScript.»** переставить в блок **«3. Основы JavaScript.»**

4. Компетентность «3.3 ...объект Date, таймеры» перенести из блока **«3. Основы JavaScript.»** в блок **«2. Теоретический блок. Понимание ООП.»**

5. Компетентность «4.3 ES2015...» дополнить ES2016 – ES2018 и перенести из блока **«4. Продвинутое знание JavaScript.»** в блок **«2. Теоретический блок. Понимание ООП.»**

Ciklum

Компетентность 1.1 HTML, HTML5, CSS, CSS3 Обязательный минимум: теги, атрибуты; CSS свойства; селекторы и их приоритеты, - responsive (должно быть понимание)

Будет плюсом: flexbox, grid (адаптивная верстка, mobile first), accessibility

Компетентность 1.2 Не обязательно, но будет плюсом: CSS препроцессоры (LESS, SASS); Bootstrap /Material

Компетентность 1.3 DOM Обязательный минимум: поиск, манипуляция элементами; события.

Компетентности 2.2 – 2.5 Не обязательно, но будет плюсом

Компетентности 4.1, 4.3-4.7 Не обязательно, но будет плюсом

Компетентность 5.1 Понимание различия Browser APIs и Node.js (Core.js), NPM; не обязательно, но будет плюсом – yarn

Компетентность 5.2 Умение создать самостоятельно простое to-do application; (Knockout – не нужен)

Компетентность 5.4 Не обязательно, но будет плюсом.

Ciklum

Считаем целесообразным скомпоновать блоки знаний следующим образом:

1. HTML, HTML5, CSS, CSS3 (теги, атрибуты; CSS свойства; селекторы и их приоритеты; flexbox, grid; responsive (адаптивная верстка, mobile first); accessibility (будет плюсом); CSS препроцессоры (LESS, SASS); Bootstrap /Material

2. DOM (поиск, манипуляция элементами; события)

3. JS (Понимание ООП (наследование / полиморфизм / инкапсуляция); Основы JS (типы данных / операторы / циклы / функции / работа со всеми типами данных); Продвинутое JS (замыкания, контекст вызовов функций, прототипное наследование); ES2015 (let/const, стрелочные функции, деструктуризация, class).

4. Tools (Npm /yarn; Webpack; Git)
5. Framework (React / Angular / Vue (умение создать самостоятельно простое to-do application))
6. Patterns (DRY, YAGNI; SOLID; MVC / MVVM; REST)

INSART

1. Компетентность 2.2 - Важно общее понимание прототипного наследования в JS
2. Компетентность 4.1 - Одна из фундаментальных вещей которые важно понимать
3. Компетентность 4.2 - Промисы как пример работы с асинхронностью
4. Компетентность 5.1 - Только если это NodeJS разработчик
5. Компетентность 5.2 - Хорошо иметь опыт хотя бы с одним из этих фреймворков
6. Компетентность 6.3 - Это то что можно осваивать в процессе работы