

# Основы AI разработки ПО

Тариф: VIP (занятия с ментором)

Старт курса:	16 марта 2026 г., 18 мая 2026 г.
Продолжительность курса:	59 академических часов
Срок освоения программы:	6 недель
Вид программы:	Дополнительное образование для взрослых
Форма обучения:	Очно-заочная, с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения
Документ:	Сертификат

Для зачисления на курс необходимо:

- 1) выбрать программу
- 2) заполнить заявку
- 3) оплатить обучение

Доступ к учебным материалам открывается на образовательной платформе <https://dvmn.org/> с даты старта потока. Индивидуальные занятия с преподавателем проводятся на платформе Контур.Толк в аккаунте Школы. Методические и учебные материалы доступны круглосуточно в течение всего периода обучения.

График обучения:	Рекомендуемый график обучения — не менее 10 ак. часов в неделю, не более 4 ак. часов в день. График выполнения самостоятельных заданий по заданию преподавателя слушатель курса определяет самостоятельно.
Методические материалы:	Методические материалы предоставляются в текстовом формате на сайте <a href="https://dvmn.org/">https://dvmn.org/</a> . Дополнительные материалы могут быть переданы ученику в мессенджере.
Преподаватели курса:	Евсеев Евгений Владимирович Эксперт в области веб-разработки на Python, архитектор программного обеспечения, куратор и автор курса

Календарный учебный график			
Неделя обучения	Дисциплина / Содержание	Вид занятий	Ак. часы
<b>1 неделя</b>	<b>Занятие 1. Возможности и перспективы AI Driven подхода к разработке ПО</b>		<b>12</b>
	Индивидуальное занятие с преподавателем: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Знакомство с преподавателем и процессом обучения</li> <li>- Обзор подходов к AI разработке: AI Oriented, AI Driven, AI-First подходы</li> <li>- Возможности AI агентов на основе LLM</li> <li>- Проблемы и ограничения в использовании AI-агентов: персональные данные, галлюцинации, ограниченный контекст, потери на делегированиях</li> <li>- Сравнение LLM и инструментов для создания агентов</li> <li>- Вредные паттерны использования AI в разработке</li> <li>- Установка и настройка платформы для создания AI агентов OpenCode</li> </ul>	Вебинар	2
	Практическое задание: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Установить инструмент OpenCode</li> <li>- Подключить ключи для использования нейросетей: DeepSeek, ChatGPT</li> <li>- Выполнить тестовое задание с созданием AI агента</li> </ul>	Самостоятельная работа	10
<b>2 неделя</b>	<b>Занятие 2. Предметно-ориентированное проектирование и концепты</b>		<b>12</b>
	Индивидуальное занятие с преподавателем: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Обсуждение результатов практического задания</li> <li>- Основы предметно-ориентированного проектирования (DDD)</li> <li>- Проблемы предметно-ориентированного проектирования: потеря контекста от бизнеса к разработчику</li> <li>- Мета-язык как способ структурирования контекста для LLM</li> <li>- Концепты: структура и формат, удобные для LLM</li> </ul>	Вебинар	2
	Практическое задание: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Описать концепты учебного проекта</li> <li>- Загрузить концепты в контекст AI агента и проверить их корректность и полноту</li> </ul>	Самостоятельная работа	10
<b>3 неделя</b>	<b>Занятие 3. Описание функционала и трекинг прогресса через job stories</b>		<b>12</b>
	Индивидуальное занятие с преподавателем: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Обсуждение результатов практического задания</li> <li>- Знакомство с фреймворком JTBD</li> <li>- Описание функциональности ПО через job stories</li> <li>- Job stories как единица прогресса при разработке ПО</li> <li>- Формат описания job stories и трассировка для AI агента</li> </ul>	Вебинар	2
	Практическое задание: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Описать функциональность учебного проекта через job stories</li> <li>- Провалидировать полноту описания с помощью AI агента</li> </ul>	Самостоятельная работа	10
<b>4 неделя</b>	<b>Занятие 4. Проектирование архитектуры ПО с помощью AI</b>		<b>12</b>
	Индивидуальное занятие с преподавателем: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Обсуждение результатов практического задания</li> </ul>	Вебинар	2

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Роль Solution Architect: какими навыками обладает, какие проблемы решает</li> <li>- Цели и задачи проектирования ПО</li> <li>- Что входит в архитектуру программного продукта</li> <li>- Проблемы "чистой архитектуры"</li> <li>- Как AI агенты могут помочь с задачами архитектора</li> <li>- Реверс проектирование с помощью AI агента</li> </ul>		
	<p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Выполнить реверс-проектирование существующего сервиса с помощью AI агента</li> </ul>	Самостоятельная работа	10
<b>5 неделя</b>	<b>Занятие 5. Выбор технических решений и формирование ADR</b>		<b>12</b>
	<p>Индивидуальное занятие с преподавателем:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Обсуждение результатов практического задания</li> <li>- Что такое ADR, его функции и структура</li> <li>- Кто и как пользуется ADR кроме архитектора ПО</li> <li>- Формат ADR для человека и для LLM</li> <li>- Изучение и подбор технических решений с помощью AI агента</li> <li>- Выявление и решение противоречий в диалоге с AI агентом</li> </ul>	Вебинар	2
	<p>Практическое задание:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Уточнить ADR учебного проекта, создать новый ADR</li> </ul>	Самостоятельная работа	10
<b>6 неделя</b>	<b>Занятие 6. Подведение итогов, обсуждение практических заданий</b>		<b>2</b>
	<p>Индивидуальное занятие с преподавателем:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Обсуждение результатов практического задания</li> <li>- Как меняются процессы разработки с повсеместным внедрением AI агентов в разработку</li> <li>- Как меняется рынок труда и состав команд</li> <li>- Новые проблемы в управлении ИТ-командами</li> <li>- Подведение итогов</li> <li>- Ответы на вопросы</li> </ul>	Вебинар	2
		<b>Итого</b>	<b>59</b>

Актуальное расписание старта поток доступно на образовательной онлайн-платформе Девман <https://dvmn.org>