1. Клиентская часть распределённого в сети приложения
   1. Основы клиент-серверной архитектуры
   2. Основа WEB
   3. Rest API
   4. SOAP
   5. Сравнение REST API и SOAP
2. Браузер
   1. Архитектура
   2. Браузерный Event Loop; основы концепции однопоточного и многопоточного программирования; асинхронная модель
   3. Стадии рендера. DOM, CSSOM, Render tree, style calculation, layout, paint, composite
   4. Локальное хранение данных
      1. Localstorage
      2. Sessionstorage
      3. Browsercache
      4. Cookie
3. Паттерны написания кода
   1. SOLID
   2. KISS
   3. DRY
   4. YAGNI
4. Архитектуры
   1. Паттерны проектирования архитектуры
      1. Фабрика и фабричный метод
      2. Декоратор
      3. Фасад
      4. Observer & Pub Sub
      5. Singleton
   2. Типовые архитектуры
      1. Micro frontend
      2. Clean Architecture
      3. FSD
   3. Сборка проекта
      1. Минификация
      2. Транспиляция
      3. Code splitting
      4. Lazy loading
      5. Tree shaking
      6. Форматы статики (Woff2, Progressive JPEG, WebP, SVG)
      7. Способы подключения ресурсов (async/defer, prefetch/preload)
      8. Оптимизация изображений
5. Safety
   1. Тестирование
      1. Unit-тесты
      2. Скриншотные тесты
      3. Интеграционное тестирование
      4. E2E
   2. Настройка систем мониторинга
   3. Инструменты предотвращения ошибок
   4. Web security
   5. Политики
      1. CORS
      2. Цифровые сертификаты
      3. Доступность
   6. Атаки
      1. CSRF
      2. XSS
      3. MITM
      4. Clickjacking
      5. SOP
6. UX/UI
7. HTML
   1. Семантика
8. CSS (SCSS)
   1. Pixel, rem, em
   2. Grid
9. JS
   1. Object
   2. Array
   3. String
   4. Function
   5. Promise
   6. RegExp
10. UI-frameworks
    1. React
11. NextGen UI-frameworks
    1. Проблематика SPA
    2. Виды рендеринга
    3. Гидратация и регидратация
    4. Next.js
       * 1. App router
            1. Файловая структура роутинга
            2. Зарезервированные компоненты (layout, template...)
            3. Разделение компонентов на роли (client/server)
            4. Стратегии рендеринга