



West Pomeranian
Tomasz Krysiak



Kurs JavaScript dla początkujących, przygotowujący do egzaminu JSE (Entry level)

Numer usługi 2023/08/30/145365/1946257

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 48 h

📅 24.06.2024 do 29.07.2024

6 500,00 PLN brutto

6 500,00 PLN netto

135,42 PLN brutto/h

135,42 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Sposób dofinansowania

wsparcie dla osób indywidualnych
wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

Grupa docelowa usługi

Kurs JavaScript dla początkujących, przygotowujący do egzaminu JSE. Kurs komputerowy od podstaw odpowiedni dla tych uczestników, którzy wcześniej nie mieli styczności z programowaniem. Odnajdą się na nim osoby, które posiadają analityczne podejście do problemów, systematyczność oraz nie boją się rozwiązywania logicznych problemów. Kursantami mogą być osoby chcące zmienić branżę, poznać nowy język programowania, szukający nowego zawodu, pracownicy zdobywający nowe kompetencje i kwalifikacje czy freelancerzy chcący świadczyć kolejne usługi na rynku.

Interesuje Cię kurs w innych terminach? Być może również jesteś zainteresowany innym zakresem szkoleniowym? – żaden problem! Zadzwoń do nas – przygotujemy kurs odpowiadający Twoim potrzebom.

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU TELEFONICZNEGO LUB MAILOWEGO.

Za 1 godzinę usługi szkoleniowej uznaje się godzinę dydaktyczną tj. (45 minut).

Szkolenie będzie zwolnione z VAT pod warunkiem uzyskania minimum 70% dofinansowania ze środków publicznych.

Minimalna liczba uczestników

3

Maksymalna liczba uczestników

12

Data zakończenia rekrutacji

23-06-2024

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Celem kursu JavaScript jest zdobycie wiedzy przez kandydata na temat uniwersalnych aspektów programowania komputerowego, a także j w korzystaniu z najważniejszych funkcji, narzędzi i mechanizmów JavaScript do projektowania, rozwijania, wdrażania i ulepszania prostych programów JavaScript.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>W zakresie wiedzy:</p> <ul style="list-style-type: none">-rozdziła najważniejsze pojęcia teoretyczne z zakresu podstaw programowania,-definiuje znajomość środowiska JavaScript-obsługuje składnię podstawowego języka JavaScript	<ul style="list-style-type: none">- używa zmiennych, operatorów, mechanizmów sterowania przepływem i funkcjami- definiuje podstawy systemu typów danych JavaScript, obsługę wyjątków, rozwiązywanie problemów, debugowanie i środowisko uruchomieniowe- zna podstawy systemu typów danych JavaScript, rozdziła typy prymitywne i złożone oraz potrafi wybrać typ adekwatny do swoich potrzeb;- projektuje, rozwija i ulepsza bardzo proste programy JavaScript;- interpretuje i obsługuje podstawowe wyjątki związane z błędami wykonania programu;- definiuje pracę programisty w procesie wytwarzania oprogramowania oraz rolę podstawowych narzędzi programistycznych;- monitoruje, jak program jest interpretowany i wykonywany w rzeczywistym środowisku komputerowym, lokalnym lub zdalnym;	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
W zakresie umiejętności uczestnik opanował podstawy i operuje uniwersalnymi aspektami programowania komputerowego.	<ul style="list-style-type: none"> - korzysta z najważniejszych funkcji, narzędzi i mechanizmów JavaScript do projektowania, rozwijania, - wdraża i ulepsza proste programy JavaScript, - używa programu algorytmicznie i potrafi analizować problem za pomocą aparatu pojęciowego JavaScript, - potrafi wybrać typ danych adekwatny do rozwiązywanego problemu i zastosować odpowiednie środki kontroli przepływu 	Wywiad swobodny
Z zakresu umiejętności społecznych uczestnik używa JavaScript w celu usprawnienia swojej pracy.	<ul style="list-style-type: none"> -uczestnik wykazuje umiejętność pracy w zespole - inicjuje realizację zadań przy pracy nad projektem grupowym - udoskonala swoje umiejętności programistyczne szukając nowych zastosowań języka JavaScript - potrafi tworzyć i rozwijać własne portfolio programistyczne 	Wywiad swobodny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak. dokument z ukończenia szkolenia potwierdza umiejętności uczestnika, które nabył.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak, uczestnicy zdają testy początkowe i końcowe.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak, uczestnicy zdają egzamin końcowy.

Program

Moduł 1 Wprowadzenie do JavaScript i programowania komputerowego

W tym module:

- zrozumiesz podstawowe pojęcia programistyczne, takie jak: interpretacja i interpreter, kompilacja i kompilator, programowanie po stronie klienta a programowanie po stronie serwera;
- będziesz mieć podstawową wiedzę na temat konfigurowania i korzystania z podstawowego środowiska programistycznego (online lub lokalnie)
- zdobędziesz umiejętności pozwalające na uruchomienie pierwszego programu JavaScript po stronie klienta (zarówno jako elementu osadzonego w stronie HTML, jak i bezpośrednio w konsoli przeglądarki).

Moduł 2: Zmienne, typy danych, rzutowanie typów i komentarze

W tym module:

- będziesz posiadać wiedzę i umiejętności pracy ze zmiennymi, tj. nazywania, deklarowania, inicjowania i modyfikowania ich wartości;
- zrozumiesz pojęcia takie jak zakres, bloki kodu, shadowing, hoisting;
- poznasz podstawowe właściwości typów danych pierwotnych, takich jak boolean, number, bigint, undefined, null i umieć z nich korzystać;
- poznasz podstawowe właściwości prymitywnego typu danych string, w tym literały łańcuchowe – pojedyncze lub podwójne cudzysłowy, znak ucieczki, interpolacja łańcucha, podstawowe właściwości i metody;
- poznasz podstawowe właściwości złożonych typów danych typu Array i Object (traktowanych jako rekord) i umieć je wykorzystać w praktyce.

Moduł 3 Operatorzy i interakcja użytkownika

W tym module nauczysz się:

- wiedzieć, czym są operatory i jak je klasyfikujemy
- umieć stosować w praktyce operatory przypisania, arytmetyczne, logiczne i porównania;
- rozumieć działanie operatora warunkowego oraz operatory typeof, instanceof i delete;
- rozumieć, czym jest pierwszeństwo i asocjatywność operatorów podstawowych oraz umieć na to wpływać za pomocą grupowania nawiasów;
- być w stanie przeprowadzić podstawową dwukierunkową komunikację z użytkownikiem programu za pomocą okien dialogowych alertów, potwierdzeń i monitów.

Moduł 4 Przepływ sterowania – wykonywanie warunkowe i pętle

W tym module będziesz potrafił:

- umieć wymusić warunkowe wykonanie grupy instrukcji (podejmować decyzje i rozgałęziać przepływ) za pomocą poleceń if-else i switch;
- być w stanie zmusić grupę instrukcji do powtarzania się w pętli za pomocą poleceń for, while i do-while, używając zarówno zależnych, jak i niezależnych warunków liczby iteracji;
- rozumieć i umieć stosować instrukcje break i continue specyficzne dla pętli;
- być w stanie użyć instrukcji for-in do iteracji po właściwościach obiektu;
- być w stanie użyć instrukcji for-of do przeglądania elementów tablicy.

Moduł 5 Funkcje

W tym module będziesz potrafił:

- umieć deklarować i wywoływać funkcje;
- wiedzieć, jak przekazać argumenty wywołania funkcji i zwrócić z niej wynik jej działania;
- zrozumieć pojęcie zmiennej lokalnej i efekt cieniowania zmiennych o tych samych nazwach w ramach funkcji;
- wiedzieć, że funkcja w JS jest członkiem pierwszej klasy i umieć to wykorzystać, deklarując funkcje za pomocą wyrażenia funkcji i przekazując funkcje jako argumenty do wywołań innych funkcji;
- rozumieć pojęcie rekurencji w kontekście funkcji i umieć z jego wykorzystaniem rozwiązywać proste problemy programistyczne;
- mieć podstawową wiedzę na temat funkcji wywołania zwrotnego i być w stanie używać jej asynchronicznie w połączeniu z metodami setTimeout i setInterval;
- mieć jasne zrozumienie notacji funkcji strzałkowej i być w stanie pisać funkcje alternatywnie jako zwykłą deklarację, wyrażenie funkcyjne i funkcję strzałkową.

Moduł 6 Błędy, wyjątki, debugowanie i rozwiązywanie problemów

W tym module będziesz potrafił:

- rozumieć różnice między błędami składniowymi, semantycznymi i logicznymi;
- rozumieć pojęcie wyjątku i rozróżnić podstawowe wyjątki generowane przez JS w przypadku wystąpienia błędu: SyntaxError, ReferenceError, TypeError, RangeError;
- mieć możliwość obsługi wyjątków za pomocą instrukcji try-catch-finally;
- być w stanie generować własne wyjątki za pomocą instrukcji throw;

- posiadać umiejętności wykorzystania debuggera do podstawowej analizy własnego kodu, w tym: wykonywania krok po kroku, przeglądania i modyfikowania zmiennych oraz mierzenia czasu wykonania kodu.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	6 500,00 PLN
Koszt usługi netto	6 500,00 PLN
Koszt godziny brutto	135,42 PLN
Koszt godziny netto	135,42 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Trener West Pomeranian

Trener z dużym doświadczeniem z zakresu programowania

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik szkolenia otrzymuje autoryzowane materiały JSE - Certified Entry-Level JavaScript Programmer w postaci e-learningu do modułów, dostępu do testów, laboratoriów. Materiał jak i certyfikat jest w języku angielskim, natomiast kurs jest realizowany przez doświadczonego prowadzącego w języku polskim, na żywo. Uczestnicy po zakończeniu kursu nadal mają dostęp do materiałów.

Po zakończonym szkoleniu, uczestnik zajęć może wykupić voucher na certyfikat JSE z własnych zasobów lub korzystając z innej karty usług w BUR.

Informacje dodatkowe

Za 1 godzinę usługi szkoleniowej uznaje się godzinę dydaktyczną tj. (45 minut).

[Chcesz zmienić termin bądź zakres szkolenia? - zadzwoń do nas!](#)

Szkolenie będzie zwolnione z VAT pod warunkiem uzyskania minimum 70% dofinansowania ze środków publicznych.

Warunki techniczne

Dotyczy szkolenia zdalnego:

- usługa prowadzona za pośrednictwem technologii MS Teams
- minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika:
 - system operacyjny: Windows 10 lub nowszy, MacOS lub Linux
 - procesor Intel i5 lub AMD A10
 - minimum 8GB RAM
 - 10 GB wolnego miejsca na dysku
 - kamera internetowa (laptop lub USB)
 - słuchawki i mikrofon systemu: Windows, MacOS
 - zalecany drugi monitor
- minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego to prędkość połączenia co najmniej 10 Mbit/s
- niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: instalacja aplikacji MS Teams oraz np. Slack (komunikator), każda przeglądarka internetowa.

Kontakt



Tomasz Krysiak

E-mail biuro@westpomeranian.pl

Telefon (+48) 535 858 656