



Programowanie w języku JavaScript (ES6+)

Numer usługi 2024/03/25/17164/2105837

3 677,70 PLN brutto

2 990,00 PLN netto

105,08 PLN brutto/h

85,43 PLN netto/h

Dagma sp. z o.o.



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 35 h

📅 19.08.2024 do 23.08.2024

Informacje podstawowe

| | |
|--|---|
| Kategoria | Informatyka i telekomunikacja / Programowanie |
| Sposób dofinansowania | wsparcie dla pracodawców i ich pracowników |
| Grupa docelowa usługi | Szkolenie przeznaczone jest dla osób pracujących w sektorze IT, spełniających poniższe wymagania: <ul style="list-style-type: none">znajomość struktury dokumentu HTML i składni stylów CSS |
| Minimalna liczba uczestników | 4 |
| Maksymalna liczba uczestników | 10 |
| Data zakończenia rekrutacji | 12-08-2024 |
| Forma prowadzenia usługi | zdalna w czasie rzeczywistym |
| Liczba godzin usługi | 35 |
| Podstawa uzyskania wpisu do BUR | Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych |

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest dostarczenie kompetencji z zakresu programowania w języku JavaScript (ES6+), dzięki którym uczestnik będzie samodzielnie budować projekty z użyciem webpack, konfigurować package.json, używać narzędzia do konwersji (transpilacji), np. sass do css, używać technologii AJAX w jQuery i formatować transfery danych: JSON, XML, BLOB.

Uczestnik po ukończonym szkoleniu nabędzie kompetencje społeczne takie jak samokształcenie, rozwiązywanie problemów, kreatywność w działaniu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|--|---|--------------------------------------|
| Uczestnik nabędzie kompetencje społeczne, takie jak samokształcenie, rozwiązywanie problemów, kreatywność w działaniu. | samodzielna praca i wykonywanie zadań w środowisku wirtualnym podczas szkolenia | Obserwacja w warunkach rzeczywistych |
| Uczestnik dowie się jak wykorzystać w pełni współczesne przeglądarki internetowe, poznasz nową składnię i możliwości modułowości środowiska Node w budowaniu nowoczesnych aplikacji internetowych. | samodzielna praca i wykonywanie zadań w środowisku wirtualnym podczas szkolenia | Obserwacja w warunkach rzeczywistych |

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak

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

Tak

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

Tak

Program

Moduł 1: WPROWADZENIE DO TEMATYKI SZKOLENIA - zajęcia teoretyczne (wykład)

- Rola JavaScript w aktualnym Frontend Developer RoadMap
- Środowisko programowania Visual Studio Code
 - Instalacja
 - Konfiguracja
 - Instalacja niezbędnych rozszerzeń
 - Skróty klawiaturowe
- Konfiguracja struktury projektu witryny www

Moduł 2: PODSTAWY JAVASCRIPT - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Osadzanie kodu w dokumencie HTML
- Zmienne i stałe – deklaracja i konwersja
- Komentarze
- Okna dialogowe
- Typy danych
- Operatory
- Instrukcje warunkowe
- Instrukcje typu pętle
- Debugowanie kodu z poziomu przeglądarki

Moduł 3: PROGRAMOWANIE Z UŻYCIEM TYPÓW I OBIEKTÓW - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Funkcje (Function)
- Tablice (Array)
- Daty (Date)
- Wyrażenia regularne (RegExp)
- Math
- Teksty (String, Template strings)
- Liczby
- NaN, Undefined, Null
- Map, Set
- Symbol
- Object
- Iteratory
- Generatory

Moduł 4: PROGRAMOWANIE DOCUMENT OBJECT MODEL (DOM) - zajęcia teoretyczne (wykład)

- Metody wyszukujące tagi w dokumencie HTML
- Atrybuty tagów HTML
- Dodawanie i usuwanie tagów z dokumentu HTML
- Praca z zdarzeniami tagów HTML
- Praca z stylami przypisywanymi do tagów HTML

Moduł 5: PRACA Z OBIEKTAMI BROWSER OBJECT MODEL (BOM) - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Windows,
- Location,
- Navigator,
- Screen,
- History

Moduł 6: PRACA Z FORMULARZAMI HTML - zajęcia teoretyczne (wykład)

- Budowa formularza
- Walidacja danych po stronie HTML
- Walidacja danych po stronie JavaScript
- Rola tokena CSRF w zabezpieczaniu formularza

Moduł 7: PROGRAMOWANIE W TECHNOLOGII AJAX - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Wprowadzenie do technologii asynchronicznych
- Funkcje typu zwrotnego (Callback)
- Formaty transferu danych: JSON, XML, BLOB, i inne
- Użycie obiektu klasy XMLHttpRequest
- Zastosowanie obietnic (Promise)
- Zastosowanie Fetch API
- Składnia async / await

Moduł 8: PROGRAMOWANIE Z UŻYCIEM BIBLIOTEKI JQUERY - zajęcia teoretyczne (wykład)

- Instalacja biblioteki i dołączenie do strony
- Obsługa zdarzeń tagów HTML z użyciem jQuery
- Użycie animacji wbudowanych w jQuery (opcjonalnie)

- Użycie technologii AJAX w jQuery

Moduł 9: PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Projektowanie klas
- Deklaracja właściwości i akcesoriów
- Deklaracja konstruktora
- Deklaracja metod i metod statycznych
- Destrukturyzacja obiektów
- Rola wskazania this w pracy z obiektami
- Implementacja dziedziczenia

Moduł 10: PRACA Z PLIKAMI ORAZ MAGAZYNAMI DANYCH - zajęcia teoretyczne (wykład)

- Użycie technologii AJAX
- Użycie FileReader
- Użycie local i session storage
- Użycie cookies
- Użycie IndexedDB
- Użycie WebSQL (opcjonalnie)

Moduł 11: PRACA Z MODUŁAMI - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Deklaracja skryptu jako modułu
- Oznaczenie klas i metod w module do eksportu
- Import modułu
- Domyślna klasa modułu
- Alias nazwy
- Warunkowe importowanie

Moduł 12: ŚRODOWISKO NODE.JS - zajęcia teoretyczne (wykład)

- Wprowadzenie do środowiska
- Instalacja środowiska
- Instalacja wybranych pakietów
- Konfiguracja package.json
- Użycie narzędzia npx
- Użycie narzędzie do konwersji (transpilacji), np. sass do css
- Reakcja na zdarzenia zmian w zawartości plików js, css, i innych

Moduł 13: UŻYCIE NARZĘDZI AUTOMATYZUJĄCYCH (BUNDLERÓW) - zajęcia teoretyczne (wykład)

- Wprowadzenie do webpack, parcel, rollupjs
- Instalacja webpack
- Konfiguracja webpack
- Użycie konwerterów
- Użycie optymalizatorów
- Budowa przykładowego projektu z użyciem webpack

Moduł 14: PROJEKTY PRZYKŁADOWYCH APLIKACJI (OPCJONALNIE) - zajęcia praktyczne (ćwiczenia)

- Projekt Angular
- Projekt React
- Projekt Vue

Godzinowy harmonogram usługi ma charakter orientacyjny - trener, w zależności od potrzeb uczestników, może zmienić długość poszczególnych modułów (przy zachowaniu łącznego wymiaru 35 godz. lekcyjnych). Podczas szkolenia, w zależności od potrzeb uczestników, będą robione krótkie przerwy. Trener ustali z uczestnikami konkretne godziny przerw.

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 przypadający na 1 uczestnika brutto | 3 677,70 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto | 2 990,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto | 105,08 PLN |
| Koszt osobogodziny netto | 85,43 PLN |

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- materiały dydaktyczne w formie elektronicznej (e-book, lub dostęp do materiałów autorskich, przygotowanych przez trenera, przesłane na adres e-mail uczestnika)
- dostęp do przygotowanego środowiska wirtualnego

Warunki uczestnictwa

Prosimy o zapisanie się na szkolenie przez naszą stronę internetową www.acsdagma.com.pl w celu rezerwacji miejsca.

Informacje dodatkowe

- Jedna godzina lekcyjna to 45 minut
- W cenę szkolenia nie wchodzi koszt związany z dojazdem, wyżywieniem oraz noclegiem.
- Szkolenie nie zawiera egzaminu.
- Uczestnik otrzyma zaświadczenie ACS o ukończeniu szkolenia
- Uczestnik ma możliwość złożenia reklamacji po zrealizowanej usłudze, sporządzając ją w formie pisemnej (na wniosku reklamacyjnym) i odsyłając na adres szkolenia@dagma.pl. Reklamacja zostaje rozpatrzona do 30 dni od dnia otrzymania dokumentu przez Autoryzowane Centrum Szkoleniowe DAGMA.

Warunki techniczne

WARUNKITECHNICZNE:

a) platforma/rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa:

- **ZOOM i/lub MS Teams**
- w przypadku kilku uczestników przebywających w jednym pomieszczeniu, istnieją dwie możliwości udziału w szkoleniu:

1) każda osoba bierze udział w szkoleniu osobno (korzystając z oddzielnych komputerów), wówczas należy wyciszyć dźwięki z otoczenia by uniknąć sprzężeń;

2) otrzymujecie jedno zaproszenie, wówczas kilka osób uczestniczy w szkoleniu za pośrednictwem jednego komputera

- Można łatwo udostępnić sobie ekran, oglądać pliki, bazę handlową, XLS itd.

b) minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji:

- Uczestnik potrzebuje komputer z przeglądarką Chrome lub Edge (NIE firefox), mikrofon, głośniki.

c) minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik:

- łącze internetowe o przepustowości minimum 10Mbit,

d) niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów:

- uczestnik na tydzień przed szkoleniem otrzyma maila organizacyjnego, ze szczegółową instrukcją pobrania darmowej platformy ZOOM.
- Z platformy MS Teams można korzystać za pośrednictwem przeglądarki, nie trzeba nic instalować.

e) okres ważności linku:

- link będzie aktywny od pierwszego dnia rozpoczęcia się szkolenia do ostatniego dnia trwania usługi (czyt. od 10 października do 14 października)

Szczegóły, związane z prowadzonymi przez nas szkoleniami online, znajdziesz na naszej stronie:

<https://www.acsdagma.com/pl/szkolenia-online>

Kontakt



Agnieszka Palenga

E-mail palenga.a@dagma.pl

Telefon (+48) 322 591 139