



## English for IT - Kurs języka angielskiego dla pracowników działu IT na poziomie B2 - 56 godzin w formie stacjonarnej

Numer usługi 2024/05/16/165650/2152567

5 500,00 PLN brutto

5 500,00 PLN netto

98,21 PLN brutto/h

98,21 PLN netto/h

CLP SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚĆ  
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 Lublin / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 56 h

📅 07.01.2025 do 28.04.2025

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Języki / Angielski
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Osoby chcące podnieść swoje kompetencje z języka angielskiego ogólnego oraz w zakresie specjalistycznego słownictwa związanego z IT.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	2
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	8
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	23-12-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	stacjonarna
<b>Liczba godzin usługi</b>	56
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna

## Cel

### Cel edukacyjny

Kurs "English for IT – B2" ma na celu rozwinięcie zaawansowanych umiejętności językowych w kontekście technologii informacyjnych. Kurs przygotowuje do skuteczniejszej komunikacji w środowisku IT z wykorzystaniem specjalistycznego słownictwa, zaawansowanych zasad gramatyki oraz funkcji językowych. Kurs przygotowuje do sprawnego porozumiewania się w języku angielskim, zarówno w mowie, jak i w piśmie, na poziomie zaawansowanym.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Direct and Indirect Questions: Uczeń rozróżnia i stosuje struktury pytań bezpośrednich i pośrednich w kontekście profesjonalnej komunikacji w IT.</li> <li>• Present Perfect vs. Past Simple: Uczeń analizuje i wybiera między czasem Present Perfect a Past Simple w celu adekwatnego opisu zdarzeń z przeszłości, które mają wpływ na teraźniejszość lub są od niej niezależne.</li> <li>• Present Perfect Simple vs. Continuous: Uczeń ocenia i stosuje Present Perfect Simple i Continuous do opisywania zakończonych oraz trwających doświadczeń zawodowych w branży IT.</li> <li>• Passive Voice: Uczeń projektuje zdania w stronie biernej, aby skutecznie opisać procesy technologiczne, gdzie wykonawca czynności jest nieznan lub nieistotny.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formułuje pytania bezpośrednio i pośrednio w symulacjach rozmów technicznych, demonstrując zrozumienie różnic w ich stosowaniu</li> <li>• Analizuje zestawienia zdarzeń, wybierając odpowiednie czasy w zależności od kontekstu i potrzeby podkreślenia ich trwania lub zakończenia</li> <li>• Prezentuje przykłady z własnej praktyki zawodowej, używając obu form czasu Present Perfect do różnicowania trwających i zakończonych projektów</li> <li>• Opisuje procesy technologiczne w formie biernej, skupiając się na działaniach i ich efektach zamiast na osobach wykonujących te działania.</li> </ul>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conditional Sentences: Uczeń konstruuje zdania warunkowe, aby formułować realistyczne prognozy i plany w kontekście rozwoju oprogramowania.</li> <li>• Future Forms: Uczeń stosuje różne formy wyrażające przyszłość, planując i przewidując nadchodzące zadania i projekty w IT.</li> <li>• Modal Verbs and Related Phrases: Uczeń wykorzystuje czasowniki modalne do wyrażania możliwości, zdolności, zobowiązań oraz spekulacji, odnosząc się do realnych scenariuszy w pracy programisty.</li> <li>• Quantifiers: Uczeń stosuje kwantyfikatory do precyzyjnego określania ilości i częstotliwości występowania zjawisk w danych oraz kodzie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konstruuje realistyczne scenariusze rozwoju oprogramowania, używając zdań warunkowych do przedstawienia potencjalnych wyników różnych decyzji</li> <li>• Sporządza plany pracy z użyciem różnych form przyszłości, wykazując zrozumienie różnic między nimi</li> <li>• Opisuje swoje zawodowe rutyny, używając odpowiednich czasów do wskazania zmian w nawykach pracy.</li> <li>• Stosuje czasowniki modalne w odpowiednich kontekstach, analizując przypadki użycia w dokumentacji technicznej.</li> <li>• Dokładnie kwantyfikuje elementy w zadaniach związanych z analizą danych, pokazując zrozumienie zastosowania kwantyfikatorów w języku angielskim.</li> </ul>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Past and Mixed Conditionals: Uczeń tworzy zdania warunkowe przeszłe i mieszane do analizy hipotetycznych sytuacji oraz ich możliwych konsekwencji w przeszłości.</li> <li>• Relative Clauses: Uczeń buduje zdania względne w celu tworzenia opisów technologicznych, które wymagają precyzji i szczegółowości.</li> <li>• Articles: Uczeń właściwie stosuje rodzajniki, aby poprawić precyzję i klarowność technicznych opisów i instrukcji.</li> <li>• Past Modals of Probability: Uczeń używa modalności przeszłych do wyrażania prawdopodobieństwa i spekulacji na temat przeszłych zdarzeń w kontekście technologicznym.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przedstawia opisy hipotetycznych scenariuszy technicznych, korzystając z zdań warunkowych przeszłych i mieszanych.</li> <li>• Stosuje zdania względne w technicznych opisach pisemnych i ustnych, pokazując umiejętność tworzenia złożonych informacji.</li> <li>• Demonstruje poprawne użycie rodzajników w pisemnych i ustnych opisach technicznych, zwiększając ich jasność i profesjonalizm.</li> <li>• Ocenia przeszłe zdarzenia technologiczne, używając modalności przeszłych do spekulacji na temat ich przyczyn i skutków.</li> </ul>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traits of a Software Engineer: Uczeń analizuje i charakteryzuje cechy skutecznego inżyniera oprogramowania, takie jak krytyczne myślenie czy zdolność do pracy zespołowej.</li> <li>• User Interface Design: Uczeń omawia interfejsy użytkownika, stosując zasady ergonomii i user-centered design, oraz ocenia ich funkcjonalność i estetykę.</li> <li>• Software Reuse: Uczeń ocenia strategię ponownego wykorzystania oprogramowania, rozważając ich efektywność i zastosowanie w różnych kontekstach projektowych.</li> <li>• Software Reliability: Uczeń definiuje i analizuje metody zapewniania niezawodności oprogramowania, takie jak programowanie obronne i redundancja.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezentuje przykłady, jak wybrane cechy wpływają na efektywność pracy w projektach IT.</li> <li>• Analizuje i omawia interfejsy użytkownika, uzasadniając wybór rozwiązań projektowych.</li> <li>• Analizuje przypadki ponownego wykorzystania kodu, podkreślając korzyści i ograniczenia.</li> <li>• Demonstruje zastosowanie technik niezawodności oprogramowania w symulowanych sytuacjach.</li> </ul>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Software Tools: Uczeń charakteryzuje narzędzia programistyczne i ocenia ich przydatność w różnych etapach tworzenia oprogramowania.</li> <li>• Configuration Management: Uczeń omawia procesy zarządzania konfiguracją, podkreślając ich znaczenie dla utrzymania ciągłości i jakości projektów programistycznych.</li> <li>• Software Quality Control: Uczeń omawia strategię kontroli jakości, stosując normy międzynarodowe i krajowe w celu oceny i doskonalenia procesów.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocenia różne środowiska programistyczne, prezentując wyniki swojej analizy.</li> <li>• Analizuje plany zarządzania konfiguracją dla projektu programistycznego, wyjaśniając ich zastosowanie w praktyce.</li> <li>• Omawia audyty jakości, stosując specyficzne kryteria oceny zgodnie z przyjętymi standardami.</li> <li>• Omawia estymacje kosztów i harmonogramów projektowych, opierając się na analizie danych historycznych i obecnych trendach.</li> </ul>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Development and Cost:</b> Uczeń prognozuje czas i koszty związane z projektami programistycznymi, używając modeli algorytmicznych i empirycznych.</li> <li>• <b>Project Management:</b> Uczeń analizuje proces nadzorowania projektów programistycznych, na przykładzie narzędzi zarządzania projektami do optymalizacji zasobów i czasu.</li> <li>• <b>Cloud Computing:</b> Uczeń omawia zalety i wyzwania związane z modelami SaaS i PaaS, identyfikując potencjalne korzyści dla przedsiębiorstw.</li> <li>• <b>Meetings and Presentations:</b> Uczeń prowadzi spotkania i prezentacje, skutecznie komunikując kluczowe informacje i angażując uczestników w dialog.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizuje koordynację zespołów projektowych, biorąc pod uwagę efektywne zarządzanie zasobami i czasem oraz omawia dokumentację postępów projektu.</li> <li>• Argumentuje na rzecz lub przeciwko implementacji rozwiązań chmurowych w specyficznych scenariuszach biznesowych.</li> <li>• Przeprowadza spotkania i prezentacje, efektywnie wykorzystując narzędzia komunikacyjne i techniki prezentacyjne do angażowania słuchaczy.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

#### Warunki uznania kompetencji

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

Tak, dokument zawiera szczegółowy opis efektów uczenia się osiągniętych przez uczestnika.

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

Tak, dokument potwierdza, że walidacja była przeprowadzona zgodnie z określonymi kryteriami.

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

Tak, proces kształcenia i szkolenia jest oddzielony od walidacji, co zapewnia obiektywność oceny.

## Program

Szkolenie "English for IT – B2" jest adresowane do szerokiego kręgu profesjonalistów z branży IT, w tym:

1. **Programiści i inżynierowie oprogramowania** - Osoby zajmujące się programowaniem i rozwojem oprogramowania, które potrzebują doskonalić swoje umiejętności językowe, aby efektywniej komunikować się w międzynarodowych zespołach oraz wyjaśniać techniczne aspekty swojej pracy klientom i współpracownikom.
2. **Administratorzy systemów i sieci** - Specjaliści odpowiedzialni za zarządzanie systemami i sieciami informatycznymi, którzy muszą być w stanie komunikować się skutecznie w języku angielskim podczas rozwiązywania problemów, implementacji nowych rozwiązań oraz współpracy z dostawcami i klientami.

3. **Analitycy danych i specjaliści od big data** - Osoby zajmujące się analizą danych i big data, które potrzebują poszerzyć swoje umiejętności językowe do efektywnego raportowania wyników analiz oraz komunikowania się z zespołami biznesowymi i technicznymi na całym świecie.
4. **Specjaliści od bezpieczeństwa IT** - Osoby odpowiedzialne za bezpieczeństwo systemów informatycznych i danych, które muszą rozumieć i komunikować się w języku angielskim, aby skutecznie zarządzać zagrożeniami oraz przedstawiać raporty dotyczące bezpieczeństwa przed zarządami i klientami.
5. **Specjaliści ds. wsparcia technicznego** - Pracownicy służby wsparcia technicznego, którzy muszą udzielać pomocy technicznej w języku angielskim klientom z różnych krajów, rozwiązując problemy związane z oprogramowaniem, sprzętem komputerowym i sieciami.

#### **Ramowy Program Usługi:**

- wypełnienie testu kwalifikacyjnego on-line przed przystąpieniem do szkolenia (nie wchodzi w zakres harmonogramu)
- rozmowy stacjonarne w czasie rzeczywistym
- podział na grupy 2-8-osobowe (2-8 uczestników szkolenia w grupie)
- forma prowadzenia zajęć: stacjonarne z zastosowaniem podziału na podgrupy (2-4 uczestników), dyskusji ogólnogrupowej, interaktywnych ćwiczeń i quizów z rejestracją wyników
- forma sprawdzenia wiedzy: test teoretyczny z zadaniami zamkniętymi i otwartymi na koniec szkolenia, obserwacja w warunkach symulowanych
- usługa realizowana w godzinach dydaktycznych (45 min), po dwie godziny w ciągu jednego dnia, bez przerwy.

"Co Ludzie Powiedzą" to szkoła języka angielskiego z siedzibą w Lublinie oferująca kursy stacjonarne i online. Naszą misją jest przełamywanie barier komunikacyjnych między ludźmi z całego świata w sytuacjach codziennych i biznesowych poprzez rewolucyjny i przyjazny zapamiętywaniu sposób nauki. Tworzymy szkolenie szyte na miarę, uwzględniając indywidualne preferencje klienta – założenia, program, dni i godziny spotkań – wszystko to jest dopasowane do potrzeb uczestników.

Nasze metody nauczania oparte są na technikach szybkiego zapamiętywania, wykorzystujemy autorskie fiszki do nauki przez skojarzenia (Mnemobrazki), które umożliwiają szybkie i efektywne przyswajanie słownictwa w języku angielskim - nawet do 40 słów w ciągu godziny.

Stawiamy na intensywne treningi językowe z dużym naciskiem na konwersacje. Dzięki temu uczniowie przełamują barierę językową i zyskują pewność w mówieniu. Nasze zajęcia są pełne praktycznych tematów, gier, quizów i kreatywnych ćwiczeń, które sprawiają, że nauka języka jest dynamiczna i angażująca. Oferujemy także całodobowy dostęp do autorskiej platformy e-learningowej.

**Harmonogram spotkań, trenerzy oraz lokalizacja (w przypadku zajęć stacjonarnych) ustalane będą po zakończeniu rekrutacji.**

#### **Program:**

##### **Unit 1: My job**

- **Mnemocards – quick memorization flashcards**
- **Vocabulary:** dull, dead-end job, sick leave, dog-eat-dog, cushy number
- **Function:** Talking about one's job

##### **Unit 2: GRAMMAR: direct and indirect questions**

##### **Unit 3: User Interface Design 1**

- **Reading Context:** Textbook excerpt
- **Vocabulary:** apparatus level, cognitive view, CLG, communication component, conceptual model, conceptual component, design view, keystroke level, linguistic view, material component, mental model, semantic level, spatial layout level, syntax level, task level, user interface
- **Function:** Assigning tasks

##### **Unit 4: GRAMMAR: present perfect vs. Past simple**

##### **Unit 5: User Interface Design 2**

- **Reading Context:** Job listing
- **Vocabulary:** artistic design, dialog, end user, ergonomics, functionality, groupware, HCI, humanities, layer, MVC paradigm, presentation, Seeheim model, task analysis, UVM, user-centered design
- **Function:** Rating importance

##### **Unit 6: GRAMMAR: present perfect simple vs. Continuous**

## Unit 7: Software Reuse 1

- **Reading Context:** Journal article
- **Vocabulary:** ad hoc, approach, black-box reuse, compositional, COTS, generative, product, scope, substance, software crisis, software reuse, source code, technique, usage, white-box reuse
- **Function:** Making a recommendation

## Unit 8: GRAMMAR: passive voice

## Unit 9: Software Reuse 2

- **Reading Context:** Textbook excerpt
- **Vocabulary:** ADL, application generator, code scavenging, domain analysis, instantiate, intermediate product, middleware, MIL, program library, skeleton, template, transformation system, VHLL
- **Function:** Describing ability

## Unit 10: GRAMMAR: conditional sentences

## Unit 11: Software Reliability

- **Reading Context:** Handbook
- **Vocabulary:** BM, defensive programming, exception domain, expected exception domain, fault-tolerant, LPM, N-version programming, probability, recovery block, redundancy, reliability, robust programming, software reliability model, standard domain, threshold
- **Function:** Stating a preference

## Unit 12: GRAMMAR: future forms

## Unit 13: Software Tools 1

- **Reading Context:** Webpage
- **Vocabulary:** CASE, city, environment, family, individual, integrated environment, language-centered environment, process-centered environment, process scale, state, tool, toolkit, user scale, workbench
- **Function:** Estimating time

## Unit 14: GRAMMAR: present and past habits

## Unit 15: Software Tools 2

- **Reading Context:** Review
- **Vocabulary:** AWB, back-end, IPSE, MWB, PCTE, programming environment, PWB, reserved checkout, SSCS, UNIX, unreserved checkout, visual programming environment
- **Function:** Describing necessity

## Unit 16: GRAMMAR: articles

## Unit 17: Configuration Management

- **Reading Context:** Email
- **Vocabulary:** approve, baseline, CCB, change-oriented, change request, configuration item, configuration management, corresponding, delta, flaw, incorporate, parallel development, retrace, version-oriented, workflow
- **Function:** Describing a process

## Unit 18: GRAMMAR: modal verbs and related phrases

## Unit 19: Travelling for Work

- **Mnemonics – quick memorization flashcards**
- **Vocabulary:** arrival, boarding pass, cancel a booking, double room, garden view, miss the flight, return ticket
- **Function:** Functional language used on business trips

## Unit 20: GRAMMAR: quantifiers

## Unit 21: Software Quality Control

- **Reading Context:** Report
- **Vocabulary:** CMM, common feature, conform to, improve, IEEE Standard for Quality Assurance Plans, ISO 9001, key practice, key process area, maturity level, quality control, quality criteria, quality factor, TQM
- **Function:** Making a realization

## Unit 22: GRAMMAR: past and mixed conditionals

## Unit 23: Development and Cost

- **Reading Context:** Memo
- **Vocabulary:** algorithmic model, budget, base formula, COCOMO, comparison method, Delphi-method, development time, estimate, KLOC, learning effect, man-month, optimistic, Putnam model, Walston-Felix
- **Function:** Delivering good news

## Unit 24: GRAMMAR: relative clauses

## Unit 25: Project Management

- **Reading Context:** Advertisement
- **Vocabulary:** allocation problem, critical path, degree of certainty, design problem, exploration problem, Gantt chart, PERT chart, process certainty, product certainty, realization problem, resource certainty, risk factor, risk management, WBS
- **Function:** Summarizing a point

## Unit 26: Cloud Computing: SaaS & PaaS

- **Reading Context:** Journal article
- **Vocabulary:** bandwidth, browser, cloud computing, computing platform, distribution, metered fee, online, PaaS, pay-as-you-go, SaaS, software as a product, software license, software on demand
- **Function:** Giving an opinion

## Unit 27: Meetings

- **VOCABULARY:** Everyday business slang for meetings like "circle back", "shoot you an email", "get the ball rolling", "I'm swamped", "play it by ear".
- **SPEAKING:** Initiating meetings with casual phrases; discussing agenda items informally; expressing and handling urgent tasks with slang; effectively summarizing using colloquial language.
- **FUNCTIONAL LANGUAGE:** Phrases for deferring topics ("Let's put a pin in that"), checking understanding ("Can you give me a rundown?"), and expressing workload ("I'm swamped right now").

## Unit 28: Presentations

- **VOCABULARY:** Common presentation slang such as "kick off", "wrap up", "takeaway", "touch base", "ping", "deep dive", "on the same page", "loop in".
- **SPEAKING:** Preparing and delivering presentations using conversational phrases; explaining complex information with accessible language; engaging the audience with interactive dialogue.
- **FUNCTIONAL LANGUAGE:** Opening presentations with an informal tone ("Let's kick this off"), guiding through content ("We'll take a deep dive into..."), and concluding with actionable steps ("Let's wrap up").

**Ostatnie spotkanie:** TEST TEORETYCZNY mający na celu sprawdzenie wiedzy zdobytej podczas szkolenia.

W razie potrzeby programu w języku polskim prosimy o kontakt: [info@coludziepowiedza.co](mailto:info@coludziepowiedza.co)

# 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	5 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	98,21 PLN
Koszt osobogodziny netto	98,21 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują autorskie materiały szkoleniowe, dostęp do wybranych tematów Mnemobrazków (autorskich fiszek obrazkowych opartych na mnemotechnikach, ułatwiających i przyspieszających zapamiętywanie nowo-poznanego słownictwa), materiały dydaktyczne wspierające naukę, a także dostęp do autorskiej platformy e-learningowej szkoły Portal Geniusza, na której znajdują się dodatkowe materiały do pracy własnej w domu.

### Warunki uczestnictwa

- Kurs przeznaczony dla osób powyżej 18 roku życia.
- Wymagana znajomość języka angielskiego na poziomie B2 (ukończony poziom B1).
- Przed przystąpieniem do kursu przeprowadzona zostanie weryfikacja poziomu znajomości języka obcego w formie testu.

### Informacje dodatkowe

Cały kurs to 28 spotkań po 90 minut (1 godz. = 45 minut), zajęcia odbywają się 2 razy w tygodniu.

- Uczestnik ma dostęp do zamkniętej społeczności CLP VIP z dodatkowymi materiałami i bezpłatnymi konwersacjami z native speakerem na czas trwania kursu.
- Powyższa usługa jest usługą przykładową. Dla każdego zainteresowanego słuchacza tworzymy całe szkolenie szyte na miarę potrzeb uwzględniając indywidualne preferencje – założenia, program, dni i godziny spotkań – wszystko to uzgadniane jest indywidualnie i dopasowane do Państwa potrzeb.
- Każde szkolenie poprzedzone jest wykonaniem testu weryfikującego znajomość języka. Po ukończeniu szkolenia przeprowadzana jest podobna walidacja.
- Istnieje możliwość zorganizowania szkolenia w miejscu wskazanym przez Zamawiającego po uprzednim porozumieniu z Wykonawcą.



# Adres

Lublin

Lublin

woj. lubelskie

Zajęcia możemy zorganizować w naszej szkole w Lublinie, adres: Krakowskie Przedmieście 21; lub po wcześniejszym uzgodnieniu w siedzibie firmy klienta w Lublinie oraz do 8km od Lublina.

# Kontakt



**Arkadiusz Mikrut**

**E-mail** [info@coludziepowiedza.co](mailto:info@coludziepowiedza.co)

**Telefon** (+48) 531 001 133