



Szkolenie MS-55244 JavaScript For Developers

Numer usługi 2024/11/13/142469/2409255

5 166,00 PLN brutto

4 200,00 PLN netto

147,60 PLN brutto/h

120,00 PLN netto/h

SOFTRONIC
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 35 h

📅 03.02.2025 do 07.02.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie MS-55244 JavaScript For Developers jest dedykowane programistom i deweloperom, którzy chcą pogłębić swoją wiedzę na temat języka JavaScript oraz zdobyć umiejętności niezbędne do efektywnego tworzenia zaawansowanych aplikacji internetowych. Kurs adresowany jest zarówno do osób początkujących w programowaniu w JavaScript, jak i do doświadczonych programistów, poszukujących zaawansowanej wiedzy i praktycznych umiejętności w obszarze tworzenia aplikacji webowych.</p> <p>Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek – Rozwój</p>
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	7
Data zakończenia rekrutacji	20-01-2025
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

Szkolenie ma na celu dostarczenie uczestnikom głębokiej wiedzy na temat języka programowania JavaScript oraz rozwinięcie umiejętności potrzebnych do skutecznego projektowania i implementacji zaawansowanych aplikacji webowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Posługuje się podstawami pisania skryptów i JavaScript.	Definiuje podstawowe składniki skryptów (zmiennie, funkcje, warunki). Pisze proste skrypty w JavaScript. Wyjaśnia różnice między JavaScript a ECMAScript. Określa wersję JavaScript używaną w projekcie.	Test teoretyczny
Stosuje Shims, Shivs i Polyfills w projektach JavaScript.	Definiuje pojęcia Shims, Shivs i Polyfills. Integruje Polyfills w celu zapewnienia zgodności z różnymi przeglądarkami. Testuje kod JavaScript pod kątem kompatybilności z różnymi wersjami przeglądarek.	Test teoretyczny
Pisze, testuje i debuguje kod JavaScript z wykorzystaniem edytorów i narzędzi F12.	Pisze i testuje kod JavaScript w wybranych edytorach (np. Visual Studio Code). Używa narzędzi deweloperskich przeglądarek (F12) do debugowania kodu. Diagnostuje i naprawia błędy w kodzie JavaScript.	Test teoretyczny
Zarządza obiektywnym modelem dokumentu (DOM).	Wyjaśnia strukturę DOM. Uzyskuje dostęp do obiektów DOM i manipuluje nimi. Reaguje na zdarzenia w DOM (kliknięcia, zmiany).	Test teoretyczny
Integruje i stosuje jQuery w projektach.	Pobiera i ładuje bibliotekę jQuery. Wybiera elementy DOM za pomocą jQuery. Manipuluje właściwościami CSS i wykonuje funkcje na zestawie zwróconym przez jQuery.	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Stosuje technologie Ajax i usługi sieciowe.	Wyjaśnia zastosowanie Ajax w aplikacjach webowych. Wykonuje zapytania HTTP (GET, POST) w JavaScript. Przetwarza dane w formatach XML i JSON. Integruje usługi sieciowe RESTful i OData w projekcie.	Test teoretyczny
Rozwija umiejętności zaawansowanego programowania w JavaScript.	Definiuje pojęcie kompilacji JavaScript. Rozróżnia typy danych i obiekty w JavaScript. Stosuje zaawansowane konstrukcje językowe (funkcje, zmienne, zakresy, rekursja).	Test teoretyczny
Zarządza zmiennymi, zakresami i słowem kluczowym "this" w JavaScript.	Wyjaśnia działanie zmiennych i ich zakresów w JavaScript. Stosuje słowo kluczowe "this" w różnych kontekstach. Rozwiązuje problemy związane z podnoszeniem (hoisting).	Test teoretyczny
Identyfikuje i rozwiązuje błędy w kodzie JavaScript.	Wykrywa i diagnozuje błędy składniowe oraz logiczne. Używa narzędzi do debugowania i testowania kodu JavaScript. Implementuje techniki obsługi błędów i wyjątków.	Test teoretyczny
Wdraża procedury operacyjne i korzysta z narzędzi pomocniczych w programowaniu.	Tworzy i wdraża procedury operacyjne w projektach programistycznych. Używa narzędzi pomocniczych i skryptowych do automatyzacji zadań (np. npm, Gulp). Dokumentuje procesy i procedury związane z zarządzaniem kodem i projektami.	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak, Uczestnik szkolenia, poza certyfikatem, otrzymuje zaświadczenie o ukończeniu szkolenia z zawartym opisem efektów uczenia się.

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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak

Program

Szkolenie **MS-55244 JavaScript For Developers** skupia się na dostarczeniu uczestnikom wszechstronnej wiedzy z zakresu języka JavaScript, obejmując zarówno jego podstawy, jak i zaawansowane aspekty. Uczestnicy zdobywają umiejętności praktycznego zastosowania JavaScript do projektowania zaawansowanych aplikacji webowych, koncentrując się na manipulacji DOM, obsłudze zdarzeń i komunikacji asynchronicznej. Szkolenie obejmuje również stosowanie nowoczesnych technologii JavaScript, takich jak Angular, React lub Vue, umożliwiając uczestnikom rozwijanie rozbudowanych komponentów i modułów aplikacji. Dodatkowo, uczestnicy zdobywają umiejętności optymalizacji kodu JavaScript, testowania oraz debugowania, co przekłada się na zdolność tworzenia wydajnych i skalowalnych rozwiązań. Całość szkolenia uwzględnia również aspekty związane z bezpieczeństwem danych, projektowaniem interfejsu oraz zasadami dostępności w kontekście aplikacji webowych.

Szkolenie składa się z wykładu wzbogaconego o prezentację. W trakcie szkolenia każdy Uczestnik wykonuje indywidualne ćwiczenia - laboratoria, dzięki czemu zyskuje praktyczne umiejętności. W trakcie szkolenia omawiane jest również studium przypadków, w którym Uczestnicy wspólnie wymieniają się doświadczeniami. Nad case-study czuwa autoryzowany Trener, który przekazuje informację na temat przydatnych narzędzi oraz najlepszych praktyk do rozwiązania omawianego zagadnienia.

Aby Uczestnik osiągnął zamierzony cel szkolenia niezbędne jest wykonanie przez niego zadanych laboratoriów. Pomocne będzie również ugruntowanie wiedzy i wykonywanie ćwiczeń po zakończonej usłudze.

Przed rozpoczęciem szkolenia Uczestnik rozwiązuje pre-test badający poziom wiedzy na wstępie.

Walidacja: Na koniec usługi Uczestnik wykonuje post-test w celu dokonania oceny wzrostu poziomu wiedzy.

Szkolenie trwa 40 godzin zegarowych, realizowane w ciągu 5 dni.

W trakcie szkolenia przewidziane są dwie krótkie przerwy "kawowe" oraz przerwa lunchowa.

Program szkolenia:

Podstawy pisania skryptów

Podstawy JavaScript

JavaScript czy ECMAScript?

Której wersji JavaScriptu używam?

Shims, Shivs i Polyfills

Pisanie i testowanie kodu JavaScript

Edytory i narzędzia F12

Kluczowe części skryptu

Obiektowy model dokumentu

DOM

Uzyskiwanie dostępu do obiektów z DOM

Reagowanie na zdarzenia

Dodawanie elementów do DOM

Wprowadzenie do jQuery

jQuery

Pobieranie biblioteki jQuery

Wersje jQuery

Łączenie z biblioteką

Wybieranie elementów za pomocą jQuery

Praca z danymi zwracanymi przez jQuery

Ustawianie właściwości CSS

Uruchamianie funkcji względem zestawu zwracanego przez jQuery

Ajax i usługi sieciowe

Usługi sieciowe

Czasowniki HTTP

Formaty danych - XML i JSON

Ajax

Usługi sieciowe RESTful

OData

Zapytania OData

Aktualizacje OData

Zanurz się głębiej

Czy JavaScript się kompiluje?

Typy danych i obiekty

Rozszerzanie typów danych

Zmienne, zakresy i podnoszenie

Funkcje

Słowo kluczowe "this"

Błędy

Rekursja

SOFTRONIC Sp. z o. o. zastrzega sobie prawo do zmiany terminu szkolenia lub jego odwołania w przypadku niezbrania się minimalnej liczby Uczestników tj. 3 osób.

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	5 166,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	147,60 PLN
Koszt osobogodziny netto	120,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Każdemu Uczestnikowi zostaną przekazane materiały szkoleniowe w formie elektronicznej.

Warunki uczestnictwa

Oczekujemy podstawowych umiejętności związanych z pracą w środowisku Windows oraz najczęściej używanych przeglądarek internetowych. Przydatna, ale niewymagana jest znajomość języków programowania C, C# lub Java oraz HTML i CSS.

Informacje dodatkowe

Istnieje możliwość zastosowania zwolnienia z podatku VAT dla szkoleń mających charakter kształcenia zawodowego lub służących przekwalifikowaniu zawodowemu pracowników, których poziom dofinansowania ze środków publicznych wynosi co najmniej 70% (na podstawie § 3 ust. 1 pkt 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. zmieniającego rozporządzenie w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień (Dz. U. z 2013 r. poz. 1722 ze zm.)

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek – Rozwój;

kompetencja związana z cyfrową transformacją;

Warunki techniczne

Szkolenie realizowane jest w formule distance learning - szkolenie **on-line w czasie rzeczywistym**, w którym możesz wziąć udział z każdego miejsca na świecie.

Szkolenie odbywa się za pośrednictwem platformy **Microsoft Teams**, która umożliwia transmisję dwukierunkową, dzięki czemu Uczestnik może zadawać pytania i aktywnie uczestniczyć w dyskusji. Uczestnik, który potwierdzi swój udział w szkoleniu, przed rozpoczęciem szkolenia, drogą mailową, otrzyma link do spotkania wraz z hasłami dostępu.

Wymagania sprzętowe:

- komputer z dostępem do internetu o minimalnej przepustowości 20Mb/s.
- wbudowane lub peryferyjne urządzenia do obsługi audio - słuchawki/głośniki oraz mikrofon.
- zainstalowana przeglądarka internetowa - Microsoft Edge/ Internet Explorer 10+ / **Google Chrome** 39+ (sugerowana) / Safari 7+
- aplikacja MS Teams może zostać zainstalowana na komputerze lub można z niej korzystać za pośrednictwem przeglądarki internetowej

Kontakt



Ewa Kasprzak

E-mail ewa.kasprzak@softronic.pl

Telefon (+48) 618 658 840