

LIETUVOS RESPUBLIKOS ŠVIETIMO, MOKSLO IR SPORTO MINISTERIJA
KAUNO INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ MOKYKLA

**JAUNESNIOJO PROGRAMUOTOJO MODULINĖS PROFESINIO MOKYMO PROGRAMOS
MOKYMO PLANAS**

Kodas ir suteikiama kvalifikacija **P43061306, jaunesnysis programuotojas**

Bazinis išsilavinimas: **vidurinis**

Programos trukmė: **1 m., 60 kr.**

	Dalyko pavadinimas		
		Iš viso valandų	Iš viso kreditų
		1320	60
	Ivadinis modulis (iš viso 1 mokymosi kreditai)*		
	Ivadas į profesiją.	22	1
	Bendrieji moduliai (iš viso 4 mokymosi kreditai)*		
	Saugus elgesys ekstremaliose situacijose	22	1
	Sąmoningas fizinio aktyvumo reguliavimas	22	1
	Darbuotojų sauga ir sveikata	44	2
	Kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirti moduliai (iš viso 25 mokymosi kreditai)		
	Privalomieji (iš viso 25 mokymosi kreditai)		
1.	Vartotojo sąsajos projektavimas ir programavimas		
1.1.	Taikyti programinės įrangos kūrimui naudojamus informatikos principus ir metodus.	110	5
1.2.	Projektuoti ir programuoti žiniatinklio puslapių vartotojo sąsajas.	110	5
2.	Nesudėtingų duomenų bazių projektavimas ir kūrimas	110	5
2.1.	Projektuoti tipines reliacines ir nereliacines (NoSQL) duomenų bases.		
2.2.	Naudoti ir integruoti duomenų bases.		
3.	Programavimo aplinkos ir kūrimo proceso valdymas		
3.1.	Naudoti tarnybinių stočių operacines sistemas.	110	5
3.2.	Analizuoti skirtingų tipų reikalavimus, keliamus kuriamai programinei įrangai	44	2
3.3.	Kurti programinę įrangą individualiai ir dirbant komandoje, taikant programinės įrangos kūrimo metodus.	66	3
	Privalomai pasirenkamieji (iš viso 20 mokymosi kreditų)	440	20
4.	Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas Java programavimo kalba		
4.1.	Kurti tipinę programinę įrangą Java programavimo kalba.		
4.2.	Naudoti Spring karkasą Java platformai		
4.3.	Naudoti Java Persistence API duomenų valdymui Java programose		
5.	Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas JavaScript programavimo kalba		
5.1.	Kurti tipinę programinę įrangą JavaScript programavimo kalba.		
5.2.	Kurti JavaScript taikomąsias programas, naudojant karkasus		
6.	Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas C# programavimo kalba		
6.1.	Kurti tipinę programinę įrangą C# programavimo kalba		
6.2.	Kurti C# taikomąsias programas, naudojant karkasus		
7.	Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas PHP programavimo kalba		
7.1.	Kurti tipinę programinę įrangą PHP programavimo kalba.		
7.2.	Kurti taikomąsias PHP programas, naudojant Laravel karkasą		
8.	Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas Python programavimo kalba		
8.1.	Kurti tipinę programinę įrangą Python programavimo kalba.		
8.2.	Kurti taikomąsias programas, naudojant Python karkasus		
9.	Žaidimų programavimas naudojant Unity platformą		
9.1.	Naudoti Unity platformą nesudėtingiems žaidimams kurti.		
9.2.	Programuoti sudėtingesnius žaidimus, naudojant Unity platformą		
10.	Pasirenkamieji moduliai (iš viso 5 mokymosi kreditai)*		
10.1.	Vartotojo sąsajos kūrimas naudojant TypeScript programavimo kalbą	110	5
10.2.	Dirbtinio intelekto taikymas programinės įrangos kūrimo ir testavimo procesuose		

11.	Baigiamasis modulis (iš viso 5 mokymosi kreditai)		
11.1.	Įvadas į darbo rinką	110	5
	Iš viso :	1320	60
12.	Neformalusis švietimas	20	