

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

**JAUNESNIOJO PROGRAMUOTOJO
MODULINĖ PROFESINIO MOKYMO PROGRAMA
MOKYMO PLANAS**

Kodas ir suteikiama kvalifikacija: **P42061304 jaunesnysis programuotojas**

Bazinis išsilavinimas: **10 klasių (pagrindinis)**

Programos trukmė: **2,3 metų, 60 kreditų**

Eil. Nr.	Dalykai								
		1 kursas 36 savaitės		2 kursas 34 savaitės		3 kursas savaitės		Iš viso valandų I, II, III kursuose	Iš viso kreditų I, II, III kursuose
		Kreditai	Iš viso val. I kurse	Kreditai	Iš viso val. II kurse	Kreditai	Iš viso val. III kurse		
	Profesinio mokymas								
	Įvadinis modulis								
	Įvadas į profesiją	1	22					22	1
	Bendrieji moduliai								
	Saugus elgesys ekstremaliose situacijose	1	22					22	1
	Sąmoningas fizinio aktyvumo reguliavimas					1	22	22	1
	Darbuotojų sauga ir sveikata	2	44					44	2
	Kvalifikaciją sudarančioms kompetencijoms įgyti skirti moduliai								
1.	<i>Vartotojo sąsajos projektavimas ir programavimas</i>						0		
1.1.	Taikyti programinės įrangos kūrimui naudojamus informatikos principus ir metodus.	5	110				0	110	5
1.2.	Projektuoti ir programuoti žiniatinklio puslapių vartotojo sąsajas			5	110		0	110	5
2.	<i>Nesudėtingų duomenų bazių projektavimas ir kūrimas</i>	3	66	2	44			110	5
2.1.	Projektuoti tipines reliacines ir nereliacines (NoSQL) duomenų bazes							0	0
2.2.	Naudoti ir integruoti duomenų bazes							0	0
3.	<i>Programavimo aplinkos ir kūrimo proceso valdymas (JavaScript)</i>							220	10
3.1.	Naudoti tarybinių stočių operacines sistemas.	4	88						
3.2.	Analizuoti skirtingų tipų reikalavimus, keliamus kuriamai programinei įrangai.			4	88				
3.3.	Kurti programinę įrangą individualiai ir dirbant komandoje, taikant programinės įrangos kūrimo metodus.			2	44				
	Privalomai pasirenkamieji moduliai moduliai (iš viso 20 kreditų)								
4.	<i>Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas JavaScript programavimo kalba</i>	2	44	4	88	14	308	440	20
4.1.	Kurti tipinę programinę įrangą JavaScript programavimo kalba						0	0	0
4.2.	Kurti JavaScript taikomąsias programas, naudojant karkasus						0	0	0
5.	<i>Žaidimų programavimas naudojant Unity platformą</i>						0		
5.1.	Naudoti Unity platformą nesudėtingiems žaidimams kurti.						0	0	0
5.2.	Programuoti sudėtingesnius žaidimus, naudojant Unity platformą.						0	0	0
	Pasirenkamieji moduliai (iš viso 5 mokymosi kreditai)*								
6.1.	Vartotojo sąsajos kūrimas naudojant TypeScript programavimo kalbą						0	0	0
6.2.	Dirbtinio intelekto taikymas programinės įrangos kūrimo ir testavimo procesuose						0	0	0
6.3.	Skaitmeninio turinio kūrimas	2	44	3	66		0	110	5
	Baigiamasis modulis (iš viso 5 mokymosi kreditai)								
	Įvadas į darbo rinką					5	110	110	5
	Bendras profesinio mokymo valandų skaičius:	20	440	20	440	20	440	1320	60

