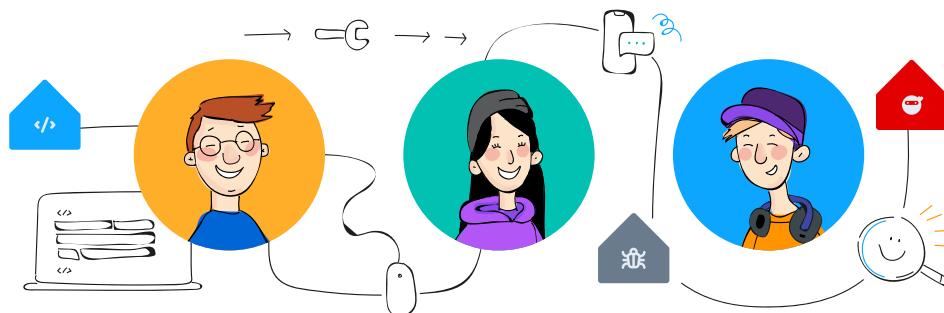


# home Starter

## PROGRAMOWANIE BEZ TAJEMNIC



### PROGRAM KURSU

**CZAS TRWANIA KURSU:** 5 miesięcy / **MIEJSCE KURSU:** siedziba home.pl S.A.

### CEL GŁÓWNY KURSU

Bliższe poznanie świata IT, przejście przez główne ścieżki rozwoju w IT – od dewelopera do architekta. Na kursie nauczymy się podstaw programowania, które pozwolą na łatwiejsze rozpoczęcie przygody z dowolnym językiem programowania. Poznamy także podstawy Linuxa/Unixa – głównej rodziny systemów operacyjnych używanych w IT oraz podstawy projektowania architektury aplikacji oraz infrastruktury.

### CELE SZCZEGÓŁOWE KURSU

#### WIEDZA

- czym jest algorytm, od czego zaczynamy programowanie, czym są zmienne, pętle i warunki; podstawowe pojęcia używane w świecie deweloperów;
- co to jest pseudokod i jak go używać;
- jak zbudowane są systemy z rodziny Linux/Unix;
- czym jest UML, co to jest projektowanie architektury i dlaczego to robimy.

#### UMIĘTNOŚCI

- rozwiązywanie prostych problemów programistycznych za pomocą algorytmów;
- tworzenie pseudokodu rozwiązującego wybrane problemy programistyczne;
- instalacja i konfiguracja systemu Linux;
- korzystanie z podstawowych narzędzi systemu Linux niezbędnych w IT;
- wykorzystanie UML do projektowania schematów prostej architektury.

#### ZAKRES PORUSZANYCH TEMATÓW

- algorytmika;
- czym jest programowanie;
- podstawowe pojęcia i aplikacje systemu Linux;
- czym jest UML;
- projektowanie architektury.

## HARMONOGRAM ZJAZDÓW

Data	Godzina	Temat zjazdu
13.11.2019	15:30	Poznajmy się! Czym jest programowanie? Co to jest algorytm?
27.11.2019	15:30	Algorytmika – ciąg dalszy
04.12.2019	15:30	Zmienne i warunki
18.12.2019	15:30	Pętle w programowaniu
08.01.2020	15:30	Praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy
22.01.2020	15:30	Pseudokod – czym jest i jak pomaga programiście?
02.02.2020	15:30	Jak wygląda praca dewelopera? Czym jest system kontroli wersji?
19.02.2020	15:30	Instalacja i konfiguracja systemu Linux
04.03.2020	15:30	Nawigacja w konsoli Linux
18.03.2020	15:30	Przedstawienie najpopularniejszych narzędzi systemu Linux wykorzystywanych przez deweloperów

## ZALICZENIE CAŁEGO KURSU

Obecność ✓

Zadania domowe ✓

Egzamin ✓

## PROGRAM SZKOLEŃ Z ZAKRESU KOMPETENCJI MIĘKKICH

### CEL GŁÓWNY

Podczas szkoleń w ramach ścieżek merytorycznych (programowanie, testowanie lub marketing) zdobędziecie wiedzę merytoryczną. Jednak to nie wszystko, co jest potrzebne, by pracować efektywnie, mieć fun z tego, co się robi i widzieć sens swojej pracy. Sekret bardzo często tkwi w tym, jak komunikujemy się z innymi, czy rozbudzamy w sobie ciekawość i kreatywność i czy lubimy innych ludzi.

Ta część kursu – dedykowana wszystkim uczestnikom, niezależnie od tego jaką wybieriecie specjalizację – wyposaży Was w kompetencje miękkie, które są niezbędne w pracy zespołowej. Pozwolą one lepiej wykonywać zadania merytoryczne i sprawią, że będziecie bardziej efektywni. Być może zainspirują Was do czegoś :-)

### CELE SZCZEGÓŁOWE KURSU

#### WIEDZA JAKĄ ZDOBĘDZIECIE

- na czym polegają zwinne metodologie zarządzania projektem;
- czym są narzędzia wspierające kreatywność;
- co to jest postawa: ja ok Ty ok;
- dlaczego feedback jest ważny;
- na czym polega teoria kolorów;
- jakie postawy i umiejętności są kompetencjami przyszłości.

## UMIĘTNOŚCI JAKIE PRZETRENUJECIE

- współpraca w zespołach pracujących w metodologiach zwinnych;
- efektywne dawanie i przyjmowanie informacji zwrotnej;
- rozpoznawanie typów osobowości i dobieranie do nich odpowiednich form komunikacji;
- praktycznego używania metod i technik pobudzających kreatywność.

## ZAKRES PORUSZANYCH TEMATÓW

- metodologia zarządzania projektami;
- komunikacja;
- feedback;
- czym jest kreatywność.

## HARMONOGRAM ZJAZDÓW

Data	Godzina	Temat zajęć	Opis
25.10.2019	15:30	homeStarter – czyli co?	Prezentowanie i omówienie celu programu, zakresu, zasad, przedstawienie trenerów
	16:30	homeStarter – po co?	Dlaczego ten projekt jest dla nas ważny; co chcemy Wam dać
	17:00	Poznajmy się!	Podczas praktycznego zadania lepiej się poznamy
	18:30	Wspólna kolacja	
26.10.2019	9:00	Magia współpracy	Na czym polega praca programisty, marketingowca, testera; o zależnościach między nimi
	10:00	Lego Development Game	Zwinne zarządzanie projektami w praktyce
	12:00	Lunch	
	13:00 – 16:00	Pracodawca marzeń?	Czego szukają pracodawcy u swoich pracowników; jakie postawy i zachowania są cenione oraz jak je rozwijać
15.11.2019	15:30 – 18:30	Wszyscy jesteśmy kolorowi	Co to jest teoria kolorów, dlaczego pomaga w komunikacji; instrukcja obsługi poszczególnych kolorów
13.12.2019	15:30 – 18:30	Magia komunikacji	Co decyduje o tym, że się dobrze komunikujemy; komunikaty „ja”; czym jest postawa „ja ok, Ty ok”
10.01.2020	15:30 – 18:30	Feedback jest fajny	Dlaczego feedback jest ważny? Jak dawać feedback? Jak go przyjmować?
07.02.2020	15:30 – 18:30	Kreatywność – czy trzeba się z nią urodzić?	Czym jest kreatywność? Metody i techniki pobudzające kreatywność
06.03.2020	15:30 – 19:30	Inspirujące spotkanie	CEO – jak to się stało, że jestem prezesem? Jakie decyzje, doświadczenia i działania zaprowadziły mnie do tego miejsca? Head of startup – jak to się stało, że jestem szefem firmy. Jakie decyzje, doświadczenia i działania zaprowadziły mnie do tego miejsca?
Marzec 2020		Job shadowing	Każdy z uczestników programu będzie mógł przepracować jeden dzień w home.pl
10.04.2020	15:30	Uroczyste zakończenie programu	

→ **ZGŁOSZENIE** ←

Aby zgłosić się do **homeStartera**,  
wypełnij ankietę, którą znajdziesz na stronie:

**[blog.home.pl/homestarter/](http://blog.home.pl/homestarter/)**

Czekamy na Twoje zgłoszenie do **30.09.2019!**

Aplikuj

