KODILLA

Szkoła Programowania Online

INFORMATOR BOOTCAMP ONLINE

dla wszystkich szkoleń Kodilli

Dla rozpoczynających przygodę z programowaniem! :)

Dotyczy szkoleń startujących w listopadzie 2020

Spis treści

Czym jest Kodilla? 3

Czy bez studiów można wejść w branżę IT? 4

Przewaga bootcampów online z Mentorem 5

Jak uczymy? 6

Bootcamp Web Developer 7

Bootcamp Web Developer Plus 8

Bootcamp Java Developer 9

Bootcamp Java Developer Plus 10

Bootcamp Front-end: React 11

Co dostajesz dodatkowo w ramach Bootcampa? 12

Zakres bootcampa Web Developer Plus (tabela) 14

Zakres bootcampa Web Developer (tabela) 14

Zakres bootcampa Java Developer Plus (tabela) 17

Zakres bootcampa Java Developer (tabela) 17

Zakres bootcampa Front-end: React (tabela) 20

Program Gwarancja Pracy 23

Dodatkowe tygodnie z Mentorem 24

Twoje zaangażowanie 25

Przebieg bootcampa od strony organizacyjnej i technicznej 26

Przystąpienie do bootcampa 28

Czym jest Kodilla?

Założona w 2015 r. (Codemy S.A.) Kodilla to **“Najchętniej Wybierana Szkoła Programowania”** według Instytutu Badań Rynku i Opinii DRB. Jako pierwsza w Polsce zaczęła prowadzić bootcampy programistyczne online. Od maja 2016 skorzystało z nich już **ponad 2.000 osób**, a ok. 75% absolwentów, którzy szukali etatu w IT, znalazło pracę jako programiści.

Firma ma **siedzibę we Wrocławiu** i pracuje w niej około 20 osób odpowiedzialnych za: utrzymanie platformy szkoleniowej, tworzenie materiałów edukacyjnych oraz wspieranie kursantów w sprawach organizacyjnych.

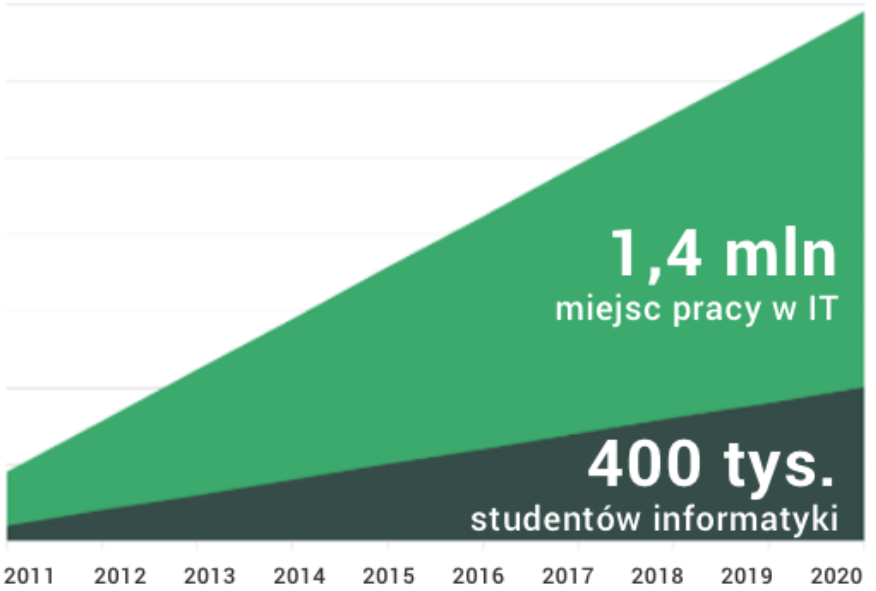
Prezesem firmy jest Maciej Olaczek, pasjonat IT i technologii.

Czy bez studiów można wejść w branżę IT?

Uczelnie techniczne nie są w stanie wykształcić tylu programistów, ilu potrzebuje rynek pracy. Jednak prawie 60% programistów[1] nie ma wyższego wykształcenia technicznego! Dlaczego? Ponieważ w dzisiejszym świecie bardziej od dyplomu liczą się umiejętności. Studia nie są więc potrzebne, by zostać programistą. Jesteśmy realistami i wiemy, że nie każdy nim zostanie..., ale każdy może spróbować :)

- Wykonaj nasz test predyspozycji (https://kodilla.com/pl/test). Wynik testu otrzymasz mailowo, a z niego dowiesz się, czy Twoje umiejętności logicznego myślenia są wystarczające, czy Twoja wiedza nie jest za duża na szkolenie dla początkujących, czy nie umiesz za mało na szkolenie, które wymaga już jakiejś wiedzy na start.

- Wejdź na stronę naszych darmowych kursów (https://kodilla.com/pl/kursy). Wykonaj jeden lub oba kursy i odpowiedz sobie na JEDNO zasadnicze pytanie: “Czy robienie tych kursów sprawia mi przyjemność i wzbudza ciekawość, aby iść dalej?”. Jeśli odpowiedź brzmi “TAK”, to dobry sygnał, że wystarczy Ci motywacji na długo i nie przerwiesz Bootcampa po kilku dniach.



[1] Źródło: Stackoverflow, 2018

Przewaga bootcampów online z Mentorem nad innymi formami nauki

Co wyróżnia szkolenie przez Internet z Mentorem 1-do-1 w porównaniu z innymi formami:

- **Bootcamp przez internet to nie tylko teksty czy wideo,** to przede wszystkim indywidualna nauka z Mentorem i społecznością na bazie praktycznych ćwiczeń. Tu nie ma różnicy pomiędzy bootcampem online a stacjonarnymi szkoleniami.
- **Mentor, który prowadzi Cię indywidualnie,** w Twoim własnym tempie i w dogodnych dla Ciebie terminach.
- **Elastyczny grafik,** który pozwala pogodzić intensywną naukę z codziennymi obowiązkami, co daje ogromną przewagę nad każdą formą nauki stacjonarnej (studia i bootcampy stacjonarne).
- **Wysoki współczynnik zatrudnienia** i dużo bardziej atrakcyjne oferty pracy.
- **Cena adekwatna do długości i jakości szkolenia** - dłuższe szkolenie pozwala zaadaptować się do nowej wiedzy (zamiast szaleńczego tempa na krótszych szkoleniach, które utrudnia przyswajanie wiedzy).
- **Czas trwania: 4-9 miesięcy,** czyli znacznie krócej niż kilkuletnie studia, ale na tyle długo, by nauczyć się znacznie więcej niż podczas kilkutygodniowych bootcampów stacjonarnych
- **Zakres technologii** dostosowany do bieżącego rynku pracy w odróżnieniu od tego, czego uczą uczelnie wyższe.
- **75% absolwentów chcących przebranżowienia,** do 3 mies. po Bootcampie dostaje pracę lub płatny staż. Wsparcie Doradcy HR przyspiesza znalezienie pracy.
- **Wsparcie innych kursantów** - Kursant ma dostęp do dedykowanego czata, na którym są dostępni Mentorzy, Koordynator bootcampa, Doradca HR i inni Kursanci, z którymi może dzielić się doświadczeniami i wymieniać uwagi

Jak uczymy?

Kodilla współpracuje z kilkudziesięcioma zdalnymi Mentorami z całej Polski, którzy mają co najmniej 3-letnie (średnio 6-letnie) doświadczenie pracy w IT jako programiści, wciąż aktywni zawodowo i jednocześnie potrafiącymi przekazywać wiedzę. Każdy mentor opiekuje się kilkoma kursantami.

Mentor kontaktuje się z Tobą przez platformę Kodilla i prowadzi Cię indywidualnie, w twoim własnym tempie i w dogodnych dla Ciebie terminach.

Kluczem w naszej metodzie nauki są:

- **ZDALNA I ELASTYCZNA FORMA**, która pozwala pogodzić intensywną naukę z codziennymi obowiązkami w dowolnym miejscu na świecie.
- **DEDYKOWANY MENTOR 1-DO-1** i społeczność, którzy prowadzą Cię krok po kroku przez kolejne zadania.
- **UCZYMY CIĘ JAK UCZYĆ SIĘ SAMEMU**, a więc z czasem przestajemy dawać Ci gotowe rozwiązania (co nie zmniejsza naszego czasu na pomoc Tobie), na rzecz nauki poszukiwania rozwiązań samemu.
- **PRAKTYKA W KONTEKŚCIE ZAWODU.** Cały program ma na celu odniesienie się wprost do potrzeb rynku pracodawców, bez zbędnego teoretyzowania.

Bootcamp Web Developer

Web Developement to dziedzina tworzenia oprogramowania głównie dla Internetu, np. **budowa witryn, aplikacji internetowych, czy serwisów WWW**. Na tym szkoleniu tworzysz bardzo namacalne strony i aplikacje internetowe.

To szkolenie jest dla Ciebie, jeśli:

- nie wiesz co wybrać :)
- nie miałeś/aś wcześniej styczności z programowaniem;
- **lubisz widzieć od razu efekt pracy;**
- chcesz tworzyć strony internetowe, które spodobają się klientom;
- chcesz pracować jako junior web developer;
- możesz poświęcić 15-20h tygodniowo przez ok 6 miesięcy;
- chcesz pracować raczej w mniejszych firmach;

Po szkoleniu: Kompetencje Absolwenta to tworzenie aplikacji webowych z obsługą bazy danych oraz zaawansowane implementacje JavaScriptu w warstwie frontendu.

Absolwent bootcampa może szukać pracy lub płatnego stażu w software house'ach i start-upach jako JavaScript Developer. Oprócz Node.js, może rozwijać się później w kierunku programowania w stricte backendowych językach, typu Python czy PHP.

Może też pozostać na ścieżce do zostania mistrzem JavaScriptu :), który jest coraz popularniejszy oraz "samowystarczalny" przy budowaniu kompletnych aplikacji.

✔ **27 tygodni nauki programowania**
✔ **Indywidualny Mentor**
✔ **Możliwość wzięcia 2 urlopów**

Bootcamp Web Developer Plus

Web Developer Plus zawiera ten sam zakres materiału, co Web Developer (sprawdź na poprzedniej stronie Informatora), czyli 6 miesięcy nauki, a dodatkowo **9 tygodni udziału w praktycznych projektach**.

3 praktyczne projekty

Podczas szkolenia Web Developer Plus weźmiesz udział w 3 trzytygodniowych projektach.

- **Projekt Samodzielny** - stworzysz rozbudowaną witrynę internetową.
- **Projekt Grupowy** - razem z zespołem innych kursantów zbudujecie aplikację pracując w Jirze.
- **Praca Dyplomowa** - stworzysz własną aplikację i zaprezentujesz ją egzaminatorowi.

Projekty są zorganizowane w taki sposób, że możesz dostosować ich zakres do ilości wolnego czasu.

To szkolenie jest dla Ciebie, jeśli:

- **liczy się dla Ciebie jak najwięcej praktyki**
- możesz poświęcić 15-20h tygodniowo przez 9 miesięcy;
- chcesz jak najszybciej znaleźć pracę.

Po szkoleniu: Kompetencje Absolwenta to tworzenie aplikacji webowych z obsługą bazy danych oraz zaawansowanych implementacji JavaScriptu w warstwie frontendu.

Będziesz gotowa/gotowy do prezentowania własnych projektów podczas rozmów o pracę.

- ✔ **36 tygodni nauki programowania**
- ✔ **w tym 3 trzytygodniowe projekty**
- ✔ **Indywidualny Mentor**
- ✔ **Możliwość wzięcia 3 urlopów**

Bootcamp Java Developer

Java to od lat najpopularniejszy język programowania wykorzystywany do tworzenia dużych aplikacji, takich jak np. systemy bankowe. Na początku wymaga rozwiązywania bardziej abstrakcyjnych problemów niż przy Web Developemencie, jednak zwraca się to w postaci wyższych pensji.

To szkolenie jest dla Ciebie, jeśli:

- nastawiasz się na dużą dawkę nauki (alternatywę do studiów technicznych);
- nie miałeś/aś styczności wcześniej z programowaniem lub zacząłeś/ełaś naukę programowania na studiach;
- chcesz **tworzyć aplikacje** w jednej z najbardziej pożądanych technologii na rynku pracy;
- możesz poświęcić 15-20h tygodniowo przez 6 miesięcy;
- **zależy Ci na wysokich zarobkach.[2];**
- wykazujesz się myśleniem abstrakcyjnym;
- chcesz pracować w dużej firmie, np. korporacji;

Po szkoleniu: Kompetencje Absolwenta to tworzenie aplikacji serwerowych z obsługą bazy danych oraz doskonałe przygotowanie do pracy w zespołach programistycznych tworzących rozbudowane aplikacje np. dla instytucji finansowych i międzynarodowych firm.

Absolwent tego bootcampa może szukać pracy lub płatnego stażu w działach IT korporacji i dużych software house'ach, zwykle działających dla międzynarodowych firm.

Możesz rozwijać się w kierunku coraz bardziej popularnego programowania funkcyjnego, pójść w kierunku baz danych lub automatyzacji testów.

- ✔ **1 tydzień preworku (samodzielna nauka bez Mentora) przed rozpoczęciem szkolenia**
- ✔ **24 tygodnie nauki programowania**
- ✔ **Indywidualny Mentor**
- ✔ **Możliwość wzięcia 2 urlopów**

[2] Mediana wynagrodzeń specjalistów Java jest o ok. 20% wyższa od mediany wynagrodzeń Front-end Developerów, źródło: Wynagrodzenia.pl, 2017

Bootcamp Java Developer Plus

Java to od lat najpopularniejszy język programowania wykorzystywany do tworzenia dużych aplikacji, takich jak np. systemy bankowe. Na początku wymaga rozwiązywania bardziej abstrakcyjnych problemów niż przy Web Developemencie, jednak zwraca się to w postaci wyższych pensji.

To szkolenie jest dla Ciebie, jeśli:

- nastawiasz się na dużą dawkę nauki (alternatywę do studiów technicznych);
- nie miałeś/aś styczności wcześniej z programowaniem lub zacząłeś/ełaś naukę programowania na studiach;
- chcesz **tworzyć aplikacje** w jednej z najbardziej pożądanych technologii na rynku pracy;
- możesz poświęcić 15-20h tygodniowo przez 9 miesięcy;
- **zależy Ci na wysokich zarobkach.[3];**
- wykazujesz się myśleniem abstrakcyjnym;
- chcesz pracować w dużej firmie, np. korporacji;

Po szkoleniu: Kompetencje Absolwenta to tworzenie aplikacji serwerowych z obsługą bazy danych oraz przygotowanie do pracy w zespołach programistycznych tworzących rozbudowane aplikacje np. dla instytucji finansowych i międzynarodowych firm.

Absolwent tego bootcampa może szukać pracy lub płatnego stażu w działach IT korporacji i dużych software house'ach.

Możesz rozwijać się w kierunku coraz bardziej popularnego programowania funkcyjnego, pójść w kierunku baz danych lub automatyzacji testów.

- ✔ **1 tydzień preworku (samodzielna nauka bez Mentora) przed rozpoczęciem szkolenia**
- ✔ **36 tygodni nauki programowania**
- ✔ **w tym 3 czterotygodniowe projekty**
- ✔ **Indywidualny Mentor**
- ✔ **Możliwość wzięcia 3 urlopów**

[3] Mediana wynagrodzeń specjalistów Java jest o ok. 20% wyższa od mediany wynagrodzeń Front-end Developerów, źródło: Wynagrodzenia.pl, 2017

Bootcamp Front-end: React

Front-end to część stron i aplikacji, którą widzi użytkownik, a React to jedna z najpopularniejszych i najbardziej perspektywicznych technologii wykorzystywanych przy tworzeniu front-endu aplikacji internetowych.

To szkolenie jest dla Ciebie, jeśli:

- masz za sobą pierwsze próby tworzenia stron WWW;
- jesteś osobą samodzielną;
- chcesz nauczyć się front-endu dopasowanego do realiów 2019 roku;
- chcesz pracować jako Front-end developer;
- zmotywujesz się, by samodzielnie przerobić materiały wstępne (16-60h);
- możesz poświęcić 15-20h tygodniowo przez 4 miesiące;
- chcesz pracować w nowoczesnych firmach;

Po szkoleniu: Kompetencje Absolwenta to tworzenie wizualnej części aplikacji webowych (front-endu), bez obsługi bazy danych i implementacja JavaScriptu po stronie front-endowej (bez „silnika" aplikacji).

Absolwent bootcampa może szukać pracy lub płatnego stażu w software house'ach i start-upach jako Front-end Developer. Po szkoleniu może rozwijać się dalej w technologii React.

- ✔ **1 tydzień preworku (samodzielna nauka bez Mentora) przed rozpoczęciem szkolenia**
- ✔ **16 tygodni nauki programowania**
- ✔ **Indywidualny Mentor przez 15 tygodni (poza preworkiem)**
- ✔ **Możliwość wzięcia 2 urlopów**

Co dostajesz dodatkowo w ramach Bootcampa?

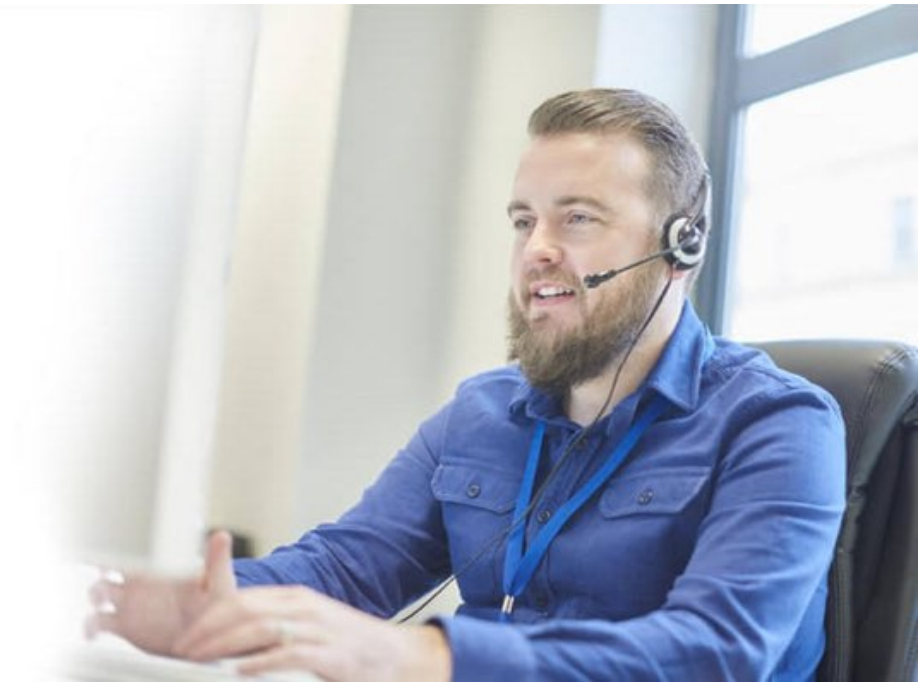
Na każdym z bootcampów, oprócz wymienionego zakresu szkolenia, dostajesz:

- **DEDYKOWANY MENTOR**, z którym rozmawiasz w trybie wideo raz w tygodniu (45 min) oraz o wiele więcej na czacie oraz e-mail! Na czacie Twój Mentor (aktywny zawodowo programista) odpowie Ci, gdy tylko będzie dostępny. Twój Mentor dodatkowo wykonuje, poprzez naszą dedykowaną platformę, zdalne przeglądy kodu (code reviews) dla zadań koderskich, które wykonujesz. Ile? Tyle razy ile trzeba, aż się nauczysz :)
- **CZAT Z POMOCĄ**, czyli codziennie w godz. 9-22 (w weekendy krócej), możesz otrzymać pomoc online od innych Mentorów i społeczności studentów, pisząc na grupy publiczne. Nigdy nie jesteś sam(a)! Także koordynatorzy Kodilla służą pomocą. Warunkiem korzystania z tego czatu jest stosowanie się do ogólnych zasad kultury i reguł ustalanych przez koordynatora.
- **100% GWARANCJA** możliwości rezygnacji z Bootcampa w 14 dni dni od jego startu. Dla nas najważniejsza jest Twoja satysfakcja!
- **DEDYKOWANY Doradca HR** to osoba, która pomaga Ci przygotować CV, szukać ofert pracy lub pomaga znaleźć zlecenia dla freelancerów oraz wspiera Cię mentalnie w razie kryzysów w nauce.
- **90 DNI** - tyle dajemy Ci czasu dodatkowego dostępu do materiałów po zakończeniu Bootcampa oraz do czatu naszej społeczności, jeśli wybierzesz kurs Web Developer Plus lub Java Developer Plus. W przypadku pozostałych kursów, dostęp do materiałów trwa 60 dni. Wszystko po to, abyś pomimo potknięć, mógł(a) dokończyć edukację u nas.

- **MATERIAŁY I ZADANIA DODATKOWE.** Wszystkie nasze materiały edukacyjne są autorskie i dostosowane do jak najbardziej wydajnej nauki, także dla osób początkujących. W razie sytuacji, gdy kursant szybko wykonuje zadania, zawsze mamy także pakiet zadań dodatkowych :)

- **NASTAWIENIE NA WYMAGANIA PRACODAWCÓW.** Po przejściu Bootcampa masz około 3-5 projektów, którymi możesz pochwalić się w portfolio lub w czasie rozmowy o pracę lub staż.

- **ZAŚWIADCZENIE UKOŃCZENIA SZKOLENIA**. Każdy uczestnik Bootcampa otrzyma imienne, elektroniczne zaświadczenie zgodne ze standardem Ministerstwa Edukacji Narodowej, potwierdzające przejście intensywnego szkolenia programowania, pod warunkiem ukończenia co najmniej 90% zadań (na podstawie akceptacji przez Mentora).



Zakres bootcampów Web Developer (WD), Web Developer Plus (WD+)

Nr	WD	WD+	Moduł	Zakres	Technologie
0	✔	✔	**Moduł organizacyjny**	Uczestnicy szkolenia otrzymują podstawowe informacje na temat organizacji bootcampa.	Wprowadzenie
1	✔	✔	**Wstęp do HTML, CSS, Sass**	Pierwszy moduł z opieką mentora. Kursanci poznają lub przypominają sobie składnię języków HTML, CSS, Sass. Jako zadanie samodzielne, podążając za poleceniami, uczestnicy tworzą pierwszą małą stronę.	HTML5, CSS3
2	✔	✔	**Praktyka CSS i RWD**	Moduł mający na celu rozszerzenie wiedzy z zakresu CSS (w tym RWD - strony mobilne) i poznanie dobrych praktyk, dostosowanych do obecnego stanu technologii.	CSS3, RWD
3	✔	✔	**Bootstrap**	W tym module kursanci będą uczyć się posługiwania frameworkami HTML/CSS na przykładzie Bootstrapa (podpinanie, użycie, customizacja).	Bootstrap 4
4	✔	✔	**Narzędzia developerskie**	Kursant zostaje wprowadzony w ideę wersjonowania kodu, uczy się instalować i wykorzystywać Gita, a także dowiaduje się o GitHubie - jednej z najbardziej popularnych platform do obsługi i przechowywania repozytoriów Gita.	Git, GitHub
5	✔	✔	**Wprowadzenie do JavaScriptu**	Ten moduł wprowadza kursantów w zupełne podstawy języka programowania JavaScript. Uczestnicy poznają podstawowe pojęcia z zakresu tego języka oraz tworzą prostą grę.	JavaScript
6	✔	✔	**Praktyka JavaScriptu**	W tym module kontynuujemy zapoznawanie się z JavaScriptem poprzez kolejne, coraz bardziej złożone zadania. Uczestnicy dowiadują się, czym są eventy, obiekty i pętle, pracując nad prostą "aplikacją" bloga.	JavaScript
7	✔	✔	**Struktury danych - tablice i obiekty**	Uczestnicy dalej rozwijają projekt z poprzedniego modułu, poznając przy okazji tablice i obiekty. Uczą się również korzystać z szablonów HTML oraz sprawdzać swój kod JS za pomocą zewnętrznych narzędzi.	JavaScript, AJAX
8	✔	✔	**Programowanie obiektowe w JSie**	W tym module kursanci poznają zasady podejścia obiektowego w programowaniu, oraz zagadnienia klas i instancji. Wykorzystują wiedzę w praktyce, rozpoczynając pracę nad stroną pizzerii.	JavaScript, AJAX
9	✔	✔	**AJAX i API - komunikacja z serwerem**	Kursanci pracują nad projektem z poprzedniego modułu, dodając bardziej zaawansowane funkcjonalności. Dowiadują się, jak wykonywać zapytania do zewnętrznych API za pomocą JS-a oraz odświeżać dane na stronie bez przeładowania.	AJAX, API
10	✔	✔	**Warsztaty JS**	Ten moduł kontynuuje temat projektowania obiektowego. Kursanci uczą się dzielić pliki JS na komponenty, a także dowiedzą się czym jest dziedziczenie klas w OOP.	JavaScript, AJAX, API
11	✔	✔	**Warsztaty JS**	Kursanci kończą swoją stronę pizzerii. Dowiedzą się również jak opublikować swój projekt na Heroku.	JavaScript, AJAX, API
P1		✔	**Projekt Indywidualny - tydz. 1**	Kursant wykorzystuje dotychczas zdobytą wiedzę i umiejętności i tworzy własną stronę.	HTML, JS, CSS
P1		✔	**Projekt indywidualny - tydz. 2**	Kursant wykorzystuje dotychczas zdobytą wiedzę i umiejętności i tworzy własną stronę.	HTML, CSS, JS
P1		✔	**Projekt indywidualny - tydz. 3**	Kursant wykorzystuje dotychczas zdobytą wiedzę i umiejętności i tworzy własną stronę.	HTML, CSS, JS

Nr	WD	WD+	Tytuł	Zakres	Technologie
12	✔	✔	**React + Webpack**	Ten moduł wprowadza kursantów w Reacta. Budując proste komponenty dodajemy coraz bardziej szczegółową wiedzę na temat Reacta - cykl życia komponentów i obsługę zdarzeń. Kursanci skonfigurują swój pierwszy projekt oparty o React i napiszą pierwszą aplikację w React.js. Poznają też narzędzie Webpack.	React, Webpack, ECMAScript 6 (ES6 / ES2015)
13	✔	✔	**React Redux - stan aplikacji**	Zagłębiając się w ekosystem Reacta, skupimy się na Reduksie, czyli bibliotece do zarządzania stanem. W tym module, kursanci poznają wzorce architektoniczne stojące za Reduksem oraz uczą się wykorzystywać go w praktyce, w połączeniu z Reactem. Kursanci poznają pojęcia akcji, reducerów i store. Nauczą się też kontrolować stan aplikacji i przepływ danych za pomocą Reduksa.	Redux
14	✔	✔	**React Router - dodajemy podstrony**	W tym module opisujemy dokładnie czym są Single Page Applications oraz przedstawiamy kursantom bardzo popularną w ekosystemie Reacta bibliotekę pomocną w ich tworzeniu - React Router. Kursanci poznają samo pojęcie routingu, a także nauczą się tworzyć animowane przejścia między stronami w aplikacji. Wykorzystując informacje i technologie poznane w poprzednich modułach, uczestnicy tworzą projekt.	Router
15	✔	✔	**Praktyka Reacta**	W tym module kursanci, wykorzystując wiedzę z dotychczasowych modułów, zaczną tworzyć projekt agencji turystycznej. W ramach pracy nad projektem nauczą się dodawać do aplikacji obsługę bazy danych oraz połączą się z bazą za pomocą REST API.	React
16	✔	✔	**Testy jednostkowe**	W tym module uczestnicy dowiedzą się dlaczego testy jednostkowe są ważne. Nauczą się obsługiwać narzędzia Jest i Enzyme. Wykorzystując zdobytą wiedzę napiszą prostą aplikację i stworzą testy dla jej poszczególnych komponentów.	Unit testy
17	✔	✔	**Test-driven Development**	W tym module uczestnicy poznają popularną metodykę programowania – Test Driven Development i zastosują ją do rozbudowy aplikacji wg naszych sugestii lub własnych pomysłów. Rezultatem będzie opublikowanie aplikacji na Heroku.	React
18	✔	✔	**Warsztaty Reacta**	Kursanci ćwiczą wykorzystanie zdobytej do tej pory wiedzy, pisząc aplikację opartą o Reacta, z wykorzystaniem Create React App, Material Design, Redux, Thunk oraz Axios.	React
19	✔	✔	**Warsztaty Reacta**	Kursanci ćwiczą wykorzystanie zdobytej do tej pory wiedzy, pisząc aplikację opartą o Reacta, z wykorzystaniem Create React App, Material Design, Redux, Thunk oraz Axios.	React
P2		✔	**Projekt Zespołowy - tydz. 1**	W tym module kursant we współpracy z innymi kursantami i pod opieką Mentora, wspólnie tworzą aplikację z wykorzystaniem Reacta. Zakres aplikacji jest dostosowany do umiejętności kursantów. Projekt prowadzony jest w oparciu o Jirę.	JavaScript, React, Jira
P2		✔	**Projekt Zespołowy - tydz. 2**	W tym module kursant we współpracy z innymi kursantami i pod opieką Mentora, wspólnie tworzą aplikację z wykorzystaniem Reacta. Zakres aplikacji jest dostosowany do umiejętności kursantów. Projekt prowadzony jest w oparciu o Jirę.	JavaScript, React, Jira
P2		✔	**Projekt Zespołowy - tydz. 3**	W tym module kursant we współpracy z innymi kursantami i pod opieką Mentora, wspólnie tworzą aplikację z wykorzystaniem Reacta. Zakres aplikacji jest dostosowany do umiejętności kursantów. Projekt prowadzony jest w oparciu o Jirę.	JavaScript, React, Jira
20	✔	✔	**Node.js - JS na serwerze**	Uczestnicy uczą się poruszać w ekosystemie Node.js. Jako podsumowanie, kursanci tworzą małą aplikację, umożliwiającą upload obrazków na serwer.	Node.js

Nr	WD	WD+	Tytuł	Zakres	Technologie
21	✔	✔	**ExpressJS - własny serwer HTTP**	Ta część kursu opisuje tworzenie back-endowej strony aplikacji za pomocą ExpressJS. Omawiane są zagadnienia takie jak routing, middleware, szablony HTML tworzone za pomocą biblioteki Pug. W zadaniach z tego modułu kursant uczy się tworzyć zapytania do serwera.	ExpressJS
22	✔	✔	**Websocket - natychmiastowa komunikacja**	Moduł skupia się na procesie tworzenia projektu od każdej strony. Uczestnicy poznają bibliotekę Socket.io, która służy do obsługi komunikacji serwera z klientem w czasie rzeczywistym. Efektem finalnym tego modułu będzie samodzielnie napisana aplikacja czatu.	Redux, React
23	✔	✔	**MongoDB - baza danych dla backendu**	Moduł o MongoDB to przede wszystkim solidna dawka wiedzy o różnych typach baz danych. Oprócz opisu samego Mongo, kursanci dowiedzą się jak tworzyć własne bazy danych oraz wypełniać je rekordami. Ponadto dowiedzą się czym jest CRUD oraz jak wykonywać podstawowe operacje na bazie danych.	MongoDB
24	✔	✔	**Testy jednostkowe w backendzie**	W tym module uczestnicy zostają wprowadzeni do automatycznego testowania kodu backendowego.	MongoDB, ExpressJS
25	✔	✔	**Zabezpieczona aplikacja**	Kursanci wykorzystują dotychczas zdobytą wiedzę o technologiach backendowych w praktyce, tworząc aplikację z użyciem ExpressJS i MongoDB oraz uczą się zabezpieczać aplikację za pomocą logowania użytkowników przez Auth0.	MongoDB, ExpressJS
26	✔	✔	**Warsztaty backendu cz.1**	W tym module uczestnicy napiszą własną aplikację backendową.	MongoDB, ExpressJS
27	✔	✔	**Warsztaty backendu cz.2**	W tym module uczestnicy napiszą własną aplikację backendową.	MongoDB, ExpressJS
P3		✔	**Projekt Końcowy - tydz. 1**	Projekt zaliczeniowy, sprawdzający nabyte umiejętności w zakresie frontendu i backendu. Uczestnicy samodzielnie tworzą projekt, wykorzystując technologie React i Node. Projekt jest realizowany samodzielnie (bez rozmów video).	React, MongoDB, Node.js, ExpressJS
P3		✔	**Projekt Końcowy - tydz.2**	Projekt zaliczeniowy, sprawdzający nabyte umiejętności w zakresie frontendu i backendu. Uczestnicy samodzielnie tworzą projekt, wykorzystując technologie React i Node. Projekt jest realizowany samodzielnie (bez rozmów video).	React, MongoDB, Node.js, ExpressJS
P3		✔	**Projekt Końcowy - tydz. 3**	Projekt zaliczeniowy, sprawdzający nabyte umiejętności w zakresie frontendu i backendu. Uczestnicy samodzielnie tworzą projekt, wykorzystując technologie React i Node. Projekt jest realizowany samodzielnie (bez rozmów video).	React, MongoDB, Node.js, ExpressJS
28	✔	✔	**Moduł pożegnalny**	Podstawowe informacje na temat działań po zakończeniu bootcampa.	Brak

Każdy kolejny moduł jest udostępniany maksymalnie w kolejną środę o godz. 10:00.

Zakres bootcampów Java Developer (JD), Java Developer Plus (JDP)

Nr	JD	JDP	Moduł	Zakres	Technologie
0	✔	✔	**Prework**	Uczestnicy w ramach samodzielnej nauki przygotowującej do szkolenia (przed jego rozpoczęciem) poznają podstawy składni Javy (typy podstawowe, zmienne, tablice, instrukcje warunkowe) oraz obiektowości (pojęcia klasy, obiektu, pól, metod i dziedziczenia). Zostaje wprowadzone pojęcie kompilacji. Wiedza jest od razu utrwalana w formie kilku zadań.	Java 14
1	✔	✔	**Programowanie obiektowe**	Uczestnicy po rozszerzeniu pojęcia obiektowości, przechodzą do pisania pierwszego programu zorientowanego obiektowo. Wykorzystują najważniejsze założenia obiektowości (polimorfizm, enkapsulacja, interfejsy, klasy danych) oraz wprowadzone zostają wrappery dla typów podstawowych.	Java 14
2	✔	✔	**Dane i Kolekcje**	Uczestnicy poznają najpopularniejsze kolekcje i piszą własną implementację kilku rodzajów kolekcji, poznając w praktyce różnice między nimi. Wprowadzone zostaje pojęcie złożoności obliczeniowej.	Java 14
3	✔	✔	**Operacja na kolekcjach**	Moduł ma na celu oswojenie się z kolekcjami. Uczestnicy wykorzystują pętle w swoim programie, aby poruszać się po kolekcjach. Ćwiczenia pozwalają na utrwalenie różnic między poszczególnymi typami kolekcji, aby ich stosowanie było naturalne.	Java 14
4	✔	✔	**Narzędzia Java Developera**	Moduł ma na celu zapoznanie się z Intelij IDEA, najlepszym środowiskiem pracy do Javy. Zostaje wprowadzona obsługa systemu kontroli wersji (Git, SVN, SourceTree), czyli narzędzia używanego przez każdą szanującą się firmę do zarządzania tworzonym kodem. Uczestnicy szkolenia uczą się współdzielić kod z innymi programistami.	Intelij IDEA, Git, SourceTree
5	✔	✔	**Testowanie programów**	Zostaje wprowadzona idea Test Driven Developement (TDD). Uczestnicy uczą sie testować swoje programy za pomocą JUnit i Mockito jeszcze zanim program będzie napisany. Szybkie wprowadzenie TDD ma za zadanie nauczyć szybkiej i wydajnej pracy, co pozwoli oszczędzić czas w dalszej części szkolenia.	JUnit, Mockito
6	✔	✔	**Stream, czyli magia Javy 14**	Uczestnicy poznają podstawy programowania funkcyjnego wprowadzonego przez Javę 8. W module zostaje wprowadzony Stream (strumienie) i wyrażenia lambda oraz funkcyjny sposób iterowania po kolekcjach. Zadania skupiają się na wykorzystaniu rozwiązań takich jak mapowanie, filtrowanie, IntStream i FlatMap.	Java 14, Stream
7	✔	✔	**Obsługa błędów w Javie**	Uczestnicy uczą się zabezpieczać swoje programy przed błędami. Uczą się, jak sobie radzić z nieoczekiwanymi błędami i poprawnie przechwytywać błędy i informować o nich użytkowników aplikacji i programistów, korzystając z wyjątków (exceptions) Checked i Unchecked.	Java 14
P1		✔	**Projekt Indywidualny - tydz. 1**	W tym module kursant zbiera całą zdobytą wiedzę i wykorzystuje ją w praktyce, tworząc pierwszą aplikację składającą się z wielu elementów. Kursant pracuje pod okiem Mentora. Kursant napisze prostą grę obsługiwaną za pomocą klawiatury - np. warcaby, game of ur, chińczyk, kółko i krzyżyk.	Java 14, Stream, JUnit, Git
P1		✔	**Projekt Indywidualny - tydz. 2**	W tym module kursant zbiera całą zdobytą wiedzę i wykorzystuje ją w praktyce, tworząc pierwszą aplikację składającą się z wielu elementów. Kursant pracuje pod okiem Mentora. Kursant napisze prostą grę obsługiwaną za pomocą klawiatury - np. warcaby, game of ur, chińczyk, kółko i krzyżyk.	Java 14, Stream, JUnit, Git

Nr	JD	JDP	Tytuł	Zakres	Technologie
P1		✔	**Projekt Indywidualny - tydz. 3**	W tym module kursant zbiera całą zdobytą wiedzę i wykorzystuje ją w praktyce, tworząc pierwszą aplikację składającą się z wielu elementów. Kursant pracuje pod okiem Mentora. Kursant napisze prostą grę obsługiwaną za pomocą klawiatury - np. warcaby, game of ur, chińczyk, kółko i krzyżyk.	Java 14, Stream, JUnit, Git
P1		✔	**Projekt Indywidualny - tydz. 4**	W tym module kursant zbiera całą zdobytą wiedzę i wykorzystuje ją w praktyce, tworząc pierwszą aplikację składającą się z wielu elementów. Kursant pracuje pod okiem Mentora. Kursant napisze prostą grę obsługiwaną za pomocą klawiatury - np. warcaby, game of ur, chińczyk, kółko i krzyżyk.	Java 14, Stream, JUnit, Git
8	✔	✔	**Praktyki dobrego programisty**	Cały moduł poświęcony jest zasadom wytwarzania czystego kodu i spójnego oprogramowania. Wprowadzone zostają pojęcia SOLID, DRY, OCP i DI. Uczestnicy dowiadują się, czym jest Code Smell i jak go unikać. Ćwiczenia w tym module skupiają się na wykorzystaniu wcześniej nabytej wiedzę o kolekcjach i obiektach. Uczestnicy piszą kod zgodnie z najlepszymi praktykami, uczą się unikania stałych poprawek kodu i przygotowują się do pokazania kodu przyszłemu pracodawcy.	Java 14
9	✔	✔	**Spring - konfiguracja**	Uczestnicy konfigurują swoje środowisko dowiadując się jak wygląda struktura projektu w Javie 14. Zostaje wprowadzone narzędzie Gradle, a następnie uczestnicy szkolenia uczą się korzystać z zewnętrznych bibliotek.	Spring 5, Gradle
10	✔	✔	**Framework Spring**	Uczestnicy poznają Spring (najpopularniejszy frameworku do Javy 14) oraz idee DI i IoC. Uczą się programować używając gotowych komponentów. Zostaje wprowadzony model MVC. Model MVC zostaje wykorzystany w praktyce podczas rozwiązywania zadań. Uczestnicy wykorzystają @Bean i @Component.	Spring 5
11	✔	✔	**Wzorce projektowe (1)**	Uczestnicy poznają wzorce projektowe Singleton, Prototype, Strategia i Fabryka. Zadania polegają na zastosowaniu wzorców projektowych i napisaniu programu z wykorzystaniem popularnych wzorców projektowych. Implementacja tych 4 wzorców ma na celu przygotowanie do rozwiązywania zadań z prawie każdej rozmowy o pracę. W tym module wprowadzone zostają także typy wyliczeniowe.	Java 14
12	✔	✔	**Budowa aplikacji w Springu**	Moduł skupia się na zaprojektowaniu i stworzeniu aplikacji z wykorzystaniem frameworka Spring. Uczestnicy wykorzystują zdobytą wiedzę o obiektach i wzorcach projektowych w praktyce, rozpoczynając przygotowanie projektu do portfolio. Uczestnicy piszą testy do złożonych funkcji oraz tworzą obiekty domenowe.	Spring 5, JUnit
13	✔	✔	**Komunikacja przez REST API**	Uczestnicy uczą się sposobów komunikowania się z serwisami, pobierania informacji z innych serwisów przez API i przetwarzania danych otrzymanych z serwisu. Korzystając z biblioteki spring-social i RestTemplate, uczestnicy szkolenia dowiadują się jak zaimplementować REST API.	Spring 5, spring-social, RestTemplate
14	✔	✔	**Tworzenie widoku aplikacji**	Moduł skupia się na budowie wizualnej części aplikacji w HTML i CSS. Uczestnicy poznają podstawowe tagi i selektory, niezbędne do zbudowania prostego widoku aplikacji. Dowiadują się jak przesyłać dane z serwera do przeglądarki i odwrotnie, wykorzystując AJAX do dynamicznego wyświetlania danych. Uwaga! Wiedza w tym module dotyczy jedynie podstaw HTML, CSS i AJAX, niezbędnych do realizacji szkolenia. Więcej o technologiach webowych można dowiedzieć się na bootcampach Web Developer i Frontend Developer.	HTML5, CSS3, AJAX

Nr	JD	JDP	Tytuł	Zakres	Technologie
15	✔	✔	**Rozbudowa aplikacji**	Uczestnicy dodają do swojej aplikacji zaawansowane funkcje, tworzą testy do kluczowych modułów aplikacji, zgłębiają wiedzę o pętlach. Tworzą RestController i przygotowują kontroler @RequestMapping i @RequestParam. Korzystają z Java Mail Sender, dowiadują się jak wysyłać e-maile z aplikacji.	Spring 5, Java Mail Sender
P2		✔	**Projekt Grupowy - tydz. 1**	W tym module kursant we współpracy z innymi kursantami i pod opieką Mentora, wspólnie tworzy aplikację. Jej zakres jest dostosowany do umiejętności kursantów. Projekt prowadzony jest w Jirze pod okiem Project Managera. Zadaniem będzie wymyślenie i stworzenie aplikacji umożliwiającej zarządzanie np. studentami (grupy, przedmioty, oceny), pracownikami (pensja, urlopy), samochodami w wypożyczalni (rezerwacje, wypożyczenia, obliczanie cen).	Java 14, Spring 5, Jira
P2		✔	**Projekt Grupowy - tydz. 2**	W tym module kursant we współpracy z innymi kursantami i pod opieką Mentora, wspólnie tworzy aplikację. Jej zakres jest dostosowany do umiejętności kursantów. Projekt prowadzony jest w Jirze pod okiem Project Managera. Zadaniem będzie wymyślenie i stworzenie aplikacji umożliwiającej zarządzanie np. studentami (grupy, przedmioty, oceny), pracownikami (pensja, urlopy), samochodami w wypożyczalni (rezerwacje, wypożyczenia, obliczanie cen).	Java 14, Spring 5, Jira
P2		✔	**Projekt Grupowy - tydz. 3**	W tym module kursant we współpracy z innymi kursantami i pod opieką Mentora, wspólnie tworzy aplikację. Jej zakres jest dostosowany do umiejętności kursantów. Projekt prowadzony jest w Jirze pod okiem Project Managera. Zadaniem będzie wymyślenie i stworzenie aplikacji umożliwiającej zarządzanie np. studentami (grupy, przedmioty, oceny), pracownikami (pensja, urlopy), samochodami w wypożyczalni (rezerwacje, wypożyczenia, obliczanie cen).	Java 14, Spring 5, Jira
P2		✔	**Projekt Grupowy - tydz. 4**	W tym module kursant we współpracy z innymi kursantami i pod opieką Mentora, wspólnie tworzy aplikację. Jej zakres jest dostosowany do umiejętności kursantów. Projekt prowadzony jest w Jirze pod okiem Project Managera. Zadaniem będzie wymyślenie i stworzenie aplikacji umożliwiającej zarządzanie np. studentami (grupy, przedmioty, oceny), pracownikami (pensja, urlopy), samochodami w wypożyczalni (rezerwacje, wypożyczenia, obliczanie cen).	Java 14, Spring 5, Jira
16	✔	✔	**Walidacja danych**	W tym module aplikacja zostaje rozbudowana o walidatory danych. Uczestnicy dodają do aplikacji funkcję sprawdzania poprawności danych, przygotowują testy do walidatora i dopracowują ostatnie szczegóły aplikacji. Zostają wprowadzone zagnieżdżone pętle.	Java 14, Spring 5
17	✔	✔	**Publikacja aplikacji w sieci**	Uczestnicy konfigurują własny serwer korzystając z technologii TomCat. Poznają podstawy shella i pracy w konsoli, po czym dowiadują się jak zbudować pliki WAR i publikują aplikację na serwerze lokalnym. Uwaga! W ramach modułu zostają wprowadzone podstawowe zagadnienia związane z shellem i pracą w konsoli. Nie jest wymagana wcześniejsza znajomość shella.	TomCat, shell
18	✔	✔	**Refaktoryzacja kodu**	Moduł ma na celu poprawę jakości kodu stworzonego w poprzednich modułach, co jest normalną praktyką przy tworzeniu projektów programistycznych. Uczestnicy dodają do aplikacji obsługę logowania zachowań z wykorzystaniem fasady.	SL4JF, Java 14
19	✔	✔	**Testy integracyjne**	Moduł skupia się na nauce szukania błędów w interakcjach między modułami aplikacji z wykorzystaniem testów integracyjnych i rozbudowaniu testów jednostkowych o przypadki krytyczne. Uczestnicy zadbają o spójność całej aplikacji. Zostaje poszerzona wiedza o testowaniu kodu za pomocą JUnit.	Mockito, JUnit
20	✔	✔	**Bazy danych**	Uczestnicy szkolenia dowiadują się o sposobach przechowywania danych oraz poznają bazy danych. Uczestnicy tworzą bazę danych korzystając z Hibernate. Zostaje wprowadzony język SQL oraz zapytania do pobierania danych z bazy danych. Uczestnicy piszą pierwsze zapytania do bazy danych korzystając z m.in. z SELECT, WHERE, FROM, JOIN, ORDER.	Spring, SQL, Hibernate/JDBC

Nr	JD	JDP	Tytuł	Zakres	Technologie
21	✔	✔	**Bazy danych w Javie**	Moduł skupia się na przećwiczeniu pisania zapytań, poprzez napisanie większej ich liczby do bazy danych. Uczestnicy uczą się filtrowania danych pochodzących z bazy, wykorzystując narzędzie Hibernate, aby łatwiej operować na bazie danych. Zostaje omówione czym jest ORM. Uczestnicy dowiadują się jak zintegrować Springa z Hibernate i JDBC.	Spring, SQL, Hibernate/JDBC
22	✔	✔	**Dodanie bazy do aplikacji**	Zostaje wprowadzone pojęcie komponentów Data Access Object (DAO) oraz zapytania zapisujące informacje do bazy. Uczestnicy rozbudowują swoją aplikację o bazę danych za pomocą Hibernate, następnie piszą testy do DAO's i uzupełniają bazę danymi.	Spring, SQL, Hibernate/JDBC
23	✔	✔	**Obsługa poczty**	Moduł skupia się na rozbudowaniu aplikacji o wysyłkę e-maili. Uczestnicy ćwiczą korzystanie z instrukcji warunkowych oraz uczą się przekazywania zmiennych do widoków. Korzystając z instrukcji warunkowych, tworzą szablony do Thymeleaf. Moduł kończy się uzupełnienem aplikacji o rozbudowaną funkcję wysyłania e-maili.	Thymeleaf, XML
24	✔	✔	**Wzorce projektowe (2)**	Zostają wprowadzone kolejne wzorce projektowe: Fasada, Builder, Visitor, Mediator, Observer. Uczestnicy powtarzają zebraną wiedzę dotyczącą programowania w Javie 14 z wykorzystaniem TDD, podczas implementacji nowych wzorców projektowych. Zadania przygotowują do typowych rozmów o pracę na stanowisko Junior Java Developera.	Java 14
P3		✔	**Praca Dyplomowa - tydz. 1**	Uczestnik samodzielnie tworzy projekt, wykorzystując technologie poznane podczas całego szkolenia. Projekt jest wstępnie konsultowany z Mentorem, a następnie realizowany samodzielnie (bez rozmów video). Na podstawie własnego pomysłu, kursant zbuduje platformę sprzedażową - np. sklep internetowy, aplikację do sprzedaży produktów cyfrowych czy wypożyczalnię. Stworzona aplikacja będzie umożliwiała prezentację oferty i zakupy.	Java 14, SQL, Spring, Hibernate, JUnit
P3		✔	**Praca Dyplomowa - tydz. 2**	Uczestnik samodzielnie tworzy projekt, wykorzystując technologie poznane podczas całego szkolenia. Projekt jest wstępnie konsultowany z Mentorem, a następnie realizowany samodzielnie (bez rozmów video). Na podstawie własnego pomysłu, kursant zbuduje platformę sprzedażową - np. sklep internetowy, aplikację do sprzedaży produktów cyfrowych czy wypożyczalnię. Stworzona aplikacja będzie umożliwiała prezentację oferty i zakupy.	Java 14, SQL, Spring, Hibernate, JUnit
P3		✔	**Praca Dyplomowa - tydz. 3**	Uczestnik samodzielnie tworzy projekt, wykorzystując technologie poznane podczas całego szkolenia. Projekt jest wstępnie konsultowany z Mentorem, a następnie realizowany samodzielnie (bez rozmów video). Na podstawie własnego pomysłu, kursant zbuduje platformę sprzedażową - np. sklep internetowy, aplikację do sprzedaży produktów cyfrowych czy wypożyczalnię. Stworzona aplikacja będzie umożliwiała prezentację oferty i zakupy.	Java 14, SQL, Spring, Hibernate, JUnit
P3		✔	**Praca Dyplomowa - tydz. 4**	Uczestnik samodzielnie tworzy projekt, wykorzystując technologie poznane podczas całego szkolenia. Projekt jest wstępnie konsultowany z Mentorem, a następnie realizowany samodzielnie (bez rozmów video). Na podstawie własnego pomysłu, kursant zbuduje platformę sprzedażową - np. sklep internetowy, aplikację do sprzedaży produktów cyfrowych czy wypożyczalnię. Stworzona aplikacja będzie umożliwiała prezentację oferty i zakupy.	Java 14, SQL, Spring, Hibernate, JUnit

Każdy kolejny moduł jest udostępniany maksymalnie w kolejną środę o godz. 10:00.

Zakres bootcampa Front-end: React (FE:R)

Nr	FE:R	Moduł	Zakres	Technologie
0	✔	**Prework HTML, CSS, Sass**	Praca samodzielna kursantów (przed rozpoczęciem szkolenia) mająca na celu poznanie lub przypomnienie składni języków HTML, CSS, Sass (Sass dla chętnych). Jako zadanie samodzielne kursanci tworzą pierwsze, małe strony podążając za poleceniami.	HTML5, CSS3, Sass
1	✔	**Praktyka CSS i RWD**	Pierwszy moduł z opieką mentora, mający na celu rozszerzenie wiedzy z zakresu CSS (w tym RWD - strony mobilne) i poznanie dobrych praktyk, dostosowanych do obecnego stanu technologii.	HTML5, CSS3
2	✔	**Bootstrap (CSS Pro)**	W tym module kursanci będą uczyć się posługiwania frameworkami HTML/CSS na przykładzie Bootstrapa (podpinanie, użycie, customizacja) i pogłębią wiedzę o flexboksie. Aby utrwalić zdobytą wiedzę, kursanci stworzą obowiązkowy projekt na Bootstrapie. Dla osób, ktorym uda się ukończyć projekt przed czasem, przewidujemy projekt dodatkowy - już bez użycia frameworków, by poćwiczyć samodzielne kodowanie.	HTML5, CSS3
3	✔	**Narzędzia developerskie**	Zawartość tego modułu skupia się głównie na technologii Git. Kursant zostaje wprowadzony w ideę wersjonowania kodu, uczy się instalować i wykorzystywać Gita, a także dowiaduje się o GitHubie - jednej z najbardziej popularnych platform do obsługi i przechowywania repozytoriów Gita.	Git, GitHub, NPM, Webpack
4	✔	**Prework JavaScript**	Ten moduł to praca własna (bez mentora), wprowadzająca kursantów w zupełne podstawy języka programowania JavaScript. Uczestnicy poznają podstawowe pojęcia z zakresu tego języka oraz tworzą prostą grę.	JavaScript
5	✔	**Podstawy JavaScript**	W tym module kontynuujemy zapoznawanie się z JavaScriptem poprzez kolejne, coraz bardziej złożone zadania. Uczestnicy dowiadują się, czym są eventy, obiekty i pętle, pracując nad prostą "aplikacją".	JavaScript
6	✔	**Struktury danych w JS**	Uczestnicy dalej rozwijają projekt z poprzedniego modułu, poznając przy okazji tablice i obiekty. Uczą się również korzystać z szablonów HTML oraz sprawdzać swój kod JS za pomocą zewnętrznych narzędzi.	JavaScript
7	✔	**Programowanie obiektowe**	W tym module kursanci poznają zasady podejścia obiektowego w programowaniu, oraz zagadnienia klas i instancji. Wykorzystują wiedzę w praktyce, tworząc dynamiczną i elegancką stronę.	JavaScript, AJAX
8	✔	**AJAX i API**	Kursanci dalej pracują nad projektem z poprzedniego modułu, dodając coraz bardziej zaawansowane funkcjonalności. Uczestnicy dowiadują się, jak wykonywać zapytania do zewnętrznych API za pomocą JavaScriptu oraz odświeżać dane na stronie bez przeładowania.	JavaScript

Nr	FE:R	Tytuł	Zakres	Technologie
9	✔	**Projekt Indywidualny - tydz. 1**	Kursant coraz bardziej samodzielnie pracuje nad aplikacją. Poznaje przy tym zaawansowane metody pracy z kodem JS (podział na komponenty) oraz uczy się o dziedziczeniu klas w OOP. Całość odbywa się pod okiem Mentora.	HTML, CSS, Sass, RWD, Git
10	✔	**Projekt Indywidualny - tydz. 2**	W tym module kursant kończy pracę nad swoim projektem. Całkowicie samodzielnie dodaje do niego wybraną funkcjonalność, a na zakończenie publikuje swoją aplikację w internecie.	JavaScript, Git
11	✔	**React i Webpack**	Ten moduł wprowadza kursantów w Reacta. Budując proste komponenty dodajemy coraz bardziej szczegółową wiedzę na temat Reacta - cykl życia komponentów i obsługę zdarzeń. Oprócz Reacta, kursanci poznają narzędzie Webpack.	React, Webpack, ECMAScript 6 (ES6 / ES2015)
12	✔	**Redux - aplikacja pod kontrolą**	Zagłębiając się w ekosystem Reacta, skupimy się na Reduksie, czyli bibliotece do zarządzania stanem. W tym module, kursanci poznają wzorce architektoniczne stojące za Reduksem oraz uczą się wykorzystywać go w praktyce, w połączeniu z Reactem. Oprócz samego Reduksa, omawiamy także narzędzia developerskie dedykowane dla Reduksa - Redux DevTools.	Redux, React, Redux DevTools
13	✔	**React Router**	W tym module opisujemy dokładnie czym są Single Page Applications oraz przedstawiamy kursantom bardzo popularną w ekosystemie Reacta bibliotekę pomocną w ich tworzeniu - React Router. Wykorzystując informacje i technologie poznane w poprzednich modułach, uczestnicy tworzą duży projekt - Single Page Application przedstawiającą państwa świata z kilkoma widokami o różnych funkcjach, np. filtrowaniem państw według kontynentów czy wyświetlaniem szczegółów o danym kraju.	React, React Router
14	✔	**Stosowanie Reacta**	W tym module skupiamy się na „cięciu" aplikacji do projektu Reacta. Kursanci ćwiczą tworzenie aplikacji na praktycznych zadaniach. Oprócz samego Reacta, omawiamy także szablon aplikacji create-react-app (CRA).	React, CRA
15	✔	**Praktyka Reacta**	Kolejny moduł poświęcony na praktyczne wykorzystywanie Reacta. Kursanci ćwiczą tworzenie aplikacji na kolejnych zadaniach praktycznych.	React, CRA
16	✔	**Przygotowanie do projektu**	Kursant pod okiem Mentora planuje realizację własnego projektu i rozpoczyna jego tworzenie. Projekt jest realizowany samodzielnie, po zakończeniu bootcampa.	React, React Router

Program Gwarancja Pracy

Na czym polega?

Program Gwarancja Pracy jest rozszerzeniem bootcampów **Web Developer+ oraz Java Developer+.** To dodatkowe wsparcie, którego obecnie nie oferuje żadna inna szkoła programowania w Polsce (nawet studia informatyczne).

Poszukiwanie pracy będzie odbywało się w wybranych miastach: **Warszawa, Kraków, Łódź, Wrocław, Poznań, Katowice.**

Program umożliwia **otrzymanie zwrotu poniesionych kosztów** w przypadku nieznalezienia pracy po ukończeniu bootcampa. By to jednak nastąpiło, muszą zostać spełnione określone warunki.

Wszystkie szczegóły wraz z dokładnym opisem i zasadami **Programu Gwarancja Pracy** znajdziesz na stronie https://kodilla.com/pl/gwarancja.

Dodatkowe tygodnie z Mentorem

Dodatkowe tygodnie z Mentorem to możliwość wydłużenia szkolenia wraz ze wszystkimi jego składowymi i funkcjonalnościami o 1, 4 lub 12 tygodni. Możesz z tego skorzystać, jeśli potrzebujesz więcej czasu na ułożenie zdobytej wiedzy, rozwianie dodatkowych wątpliwości czy nadrobienie zaległości w kursie.

Usługa nie dotyczy kursantów z aktywnym Programem Gwarancja Pracy.

W trakcie dotatkowych tygodni z Mentorem otrzymujesz:

- **45 minut wideorozmowy z Mentorem (jedna w tygodniu)**,
- możliwość wysyłania zadań do Mentora, który je sprawdza,
- zaliczone zadania liczą się jako postęp w kursie,
- przedłużony dostęp do treści bootcampa uzależniony od ilości tygodni, którą wybierzesz,
- dostęp do Mentorów dyżurujących na komunikatorze,
- dostęp do grup pomocy na komunikatorze,
- obsługę naszego Supportu.

Twoje zaangażowanie

Przewidujemy, że szkolenie powinno zająć Ci 15-20 godzin tygodniowo, uwzględniając wszystkie aktywności (samodzielne programowanie, tworzenie projektów, rozmowy na czacie, spotkania online z Mentorami, opcjonalnie inne formy nauki).

Naukę możesz rozłożyć w dowolny sposób (np. 2-3 godziny dziennie lub 2 całe dni). Jedynym ograniczeniem jest dostępność Mentorów. Przed startem Bootcampa umawiamy dogodne, stałe godziny.

Twoje zaangażowanie jest kluczowe!

Tylko przy ciężkiej pracy, razem z nami, możesz osiągnąć satysfakcjonujące wyniki. Robienie Bootcampa „przy okazji" może być niewystarczające.

Nauka na bootcampie to w znacznej większości praktyka. Na kodowaniu trzeba się skupić i samodzielnie pracować, to nie jest słuchanie wykładu.

Przerwy w szkoleniu

W naszym Bootcampie możesz zaznaczyć, że potrzebujesz przerwy (np. wyjazd na wakacje, święta). Jedna przerwa może trwać maksymalnie 2 tygodnie (pokrycie daty z 2 modułami szkolenia).

Dla poszczególnych bootcampów można wziąć:

- Web Developer Plus — 3 przerwy,
- Web Developer — 2 przerwy,
- Java Developer Plus — 3 przerwy,
- Java Developer — 2 przerwy,
- Front-end:React — 2 przerwy,

Musisz nas poinformować o przerwie minimum 14 dni wcześniej, przed startem modułu, na którym chcesz już mieć urlop. Po takiej przerwie **kontynuujesz Bootcamp od miejsca, w którym go przerwałaś/eś**.
Przerw nie można brać w ostatnim miesiącu Bootcampa.

Przebieg bootcampa od strony organizacyjnej i technicznej

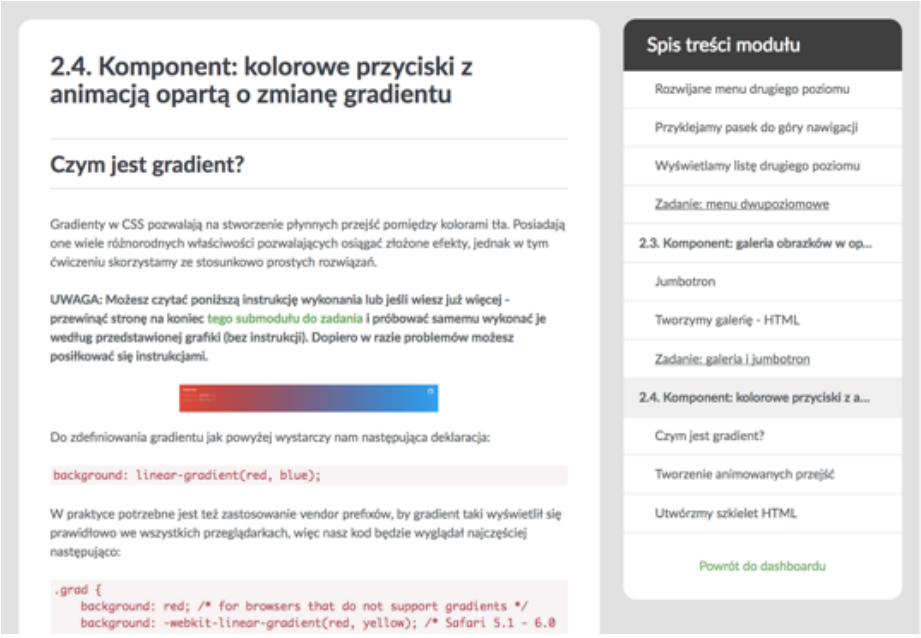
Jak wygląda bootcamp ze strony organizacyjnej?

1. Zapisanie się Kursanta **(poprzez płatność)** na wybrany Bootcamp za pomocą formularza na naszej stronie.
2. Kursant po płatności, przed startem Bootcampa, dostaje dostęp do specjalnego panelu, w którym ma wgląd do modułu wprowadzającego. Dostaje także dostęp do czatu Bootcampa.
3. Koordynator Bootcampa pomaga wybrać kursantowi Mentora w oparciu o harmonogram dostępności Mentorów, oraz ustala z obiema stronami dogodne terminy kontaktów **(możliwe są też wieczory i weekendy)**. Terminy mogą się zmieniać w trakcie szkolenia, np. na prośbę Kursanta z tygodniowym wyprzedzeniem i po ustaleniach z Mentorem.
4. W każdym kolejnym tygodniu szkolenia Kursant dostaje dostęp do kolejnego modułu. Zapoznaje się z pakietem materiałów, a następnie **wykonuje kilka zadań/projektów** do sprawdzenia przez Mentora. Mentor odsyła code review najpóźniej na drugi dzień. Zdzwaniają się także na wideorozmowę raz w tygodniu, ale kontakt może być intensywniejszy na czacie i e-mailach.
5. Kursant w trakcie nauki i wykonywania zadań stale komunikuje się na czacie publicznym ze społecznością i innymi Mentorami (w razie niedostępności w danej chwili jego Mentora). **Nigdy nie zostajesz bez odpowiedzi na publicznych czatach!**
6. Po każdym Bootcampie wystawiamy Zaświadczenie jego ukończenia (po zrealizowaniu materiału w terminie). Następnie zainteresowani kursanci mogą skorzystać z **doradztwa zawodowego**, które polega na pomocy kursantowi w aktywnym poszukiwania stażu, pracy.
7. W grudniu, w okresie świątecznym, przyznawany jest dodatkowy i obligatoryjny tygodniowy urlop dla wszystkich kursantów. Okres urlopu świątecznego przedłuża czas trwania kursu.
8. Po zakończeniu Bootcampa masz jeszcze 90 lub 60 dni dostępu do materiałów szkoleniowych oraz czatu.

Jak wygląda bootcamp ze strony technicznej?

1. W trakcie szkolenia potrzebujesz wyłącznie komputera z w miarę dobrym łączem internetowym i z przeglądarką Chrome.

2. Większość szkolenia odbywa się na naszej specjalnej platformie, do której będziesz miał dostęp tylko Ty i inni kursanci. Są tam materiały szkoleniowe i zadania.



3. Zadania wykonujesz w naszym edytorze online, zatwierdzasz je, wtedy Mentor automatycznie dostaje o tym informację, dopisuje komentarze i odsyła wiadomość do kursanta.

4. Wideorozmowy z Mentorem będą prowadzone w naszym komunikatorze albo w innym narzędziu.

5. Będzie też możliwość komunikacji poprzez GitLab przy użyciu GIT oraz wrzucenie swojego portfolio na GitHub. Wtedy poprowadzimy Cię jak zainstalować odpowiednie środowisko na Twoim komputerze. Na pewno nie potrzebujesz od początku własnego serwera. Strona internetowa Twojego portfolio może być opublikowana w wielu darmowych miejscach, które Ci wskażemy.

Przystąpienie do bootcampa

Aby przystąpić do Bootcampa należy dokonać płatności na naszej stronie.

Tylko dokonanie wpłaty gwarantuje miejsce na szkoleniu (nie prowadzimy wstępnych zapisów ani rezerwacji miejsc).

Możliwe są 2 sposoby zakupu:

1. **Płatność na osobę indywidualną** - w formularzu płatności możesz wybrać płatność w 5/6/9 ratach bez żadnych dodatkowych formalności (tyle rat, ile miesięcy ma wybrany bootcamp) lub opłacić całe szkolenie z góry. W przypadku płatności ratalnej, pierwszą ratę należy wpłacić przed rozpoczęciem bootcampa, kolejne przed rozpoczęciem kolejnego miesiąca.
2. **Płatność na firmę** - w formularzu składania zamówienia, wybierz opcję płatności na firmę. Dane kontaktowe kursanta i osoby odpowiedzialnej za rozliczenia mogą być różne. **Uwaga:** jeśli w firmie, w której pracujesz jest dział IT, zapytaj szefa lub działu HR o możliwość przekwalifikowania wewnątrz firmy. Wiele firm dofinansowuje szkolenia dla swoich pracowników.

Masz pytania?

Napisz do nas na adres...

bootcamp@kodilla.com

...zadzwoń **+48 737 690 577**

...lub napisz przez nasz czat na stronie :)

KODILLA