**NEFORMALIOJO PROFESINIO MOKYMO PROGRAMA**

**1. PROGRAMOS APIBŪDINIMAS**

1.1. Programos pavadinimas lietuvių kalba

|  |
| --- |
| Java programavimo neformaliojo profesinio mokymo programa |

1.2. Programos valstybinis kodas *(suteikiamas įregistravus programą)*

|  |
| --- |
| N43061301 |

1.3. Švietimo sritis

|  |
| --- |
| Informacijos ir ryšio technologijos |

1.4. Švietimo posritis / posričiai

|  |
| --- |
| Programinės įrangos, taikomųjų programų kūrimas ir analizė |

1.5. Programos apimtis mokymosi kreditais

|  |
| --- |
| 30 |

1.6. Programos apimtis akademinėmis valandomis kontaktiniam darbui, jų pasiskirstymas teoriniam ir praktiniam mokymui

|  |
| --- |
| 540 akademinių valandų kontaktiniam darbui, iš kurių 162 akademinės valandos skiriama teoriniam mokymui, 378 akademinės valandos – praktiniam mokymui. |

1.7. Minimalūs reikalavimai, norint mokytis pagal programą (jeigu nustatyta)

|  |
| --- |
| Vidurinis išsilavinimas |

1.8. Programoje įgyjamos ar tobulinamos kompetencijos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencijos pavadinimas | Kvalifikacijos pavadinimas, lygis pagal Lietuvos kvalifikacijų sandarą, jos valstybinis kodas | Profesinio standarto pavadinimas, jo valstybinis kodas |
| Projektuoti ir programuoti žiniatinklio puslapių vartotojo sąsajas | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Taikyti programinės įrangos kūrimui naudojamus informatikos principus ir metodus | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Kurti tipinę programinę įrangą | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Analizuoti skirtingų tipų reikalavimus, apibūdinančius kompiuterinę programą | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Projektuoti tipines reliacines ir nereliacines (NoSQL) duomenų bazes | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Programiškai įgyvendinti ir administruoti duomenų bazes | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Naudoti tarnybinių stočių operacines sistemas | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Taikyti aktualias programinės įrangos kūrimo metodikas | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |
| Valdyti savo paties ir komandos atliekamą programinio kodo kūrimą | Jaunesnysis programuotojas, LTKS IV | Informacinių ir ryšių technologijų sektoriaus profesinis standartas, PSJ02 |

1.9. Papildomi reikalavimai mokymą pagal programą užsakančios ir (ar) mokymą finansuojančios institucijos

|  |
| --- |
| * Jei asmens mokymas yra finansuojamas iš Užimtumo tarnybos lėšų, asmeniui, baigusiam programą yra būtinas įgytų kompetencijų vertinimas. |

**2. PROGRAMOS TURINYS**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Modulio pavadinimas (valstybinis kodas[[1]](#footnote-1))** | **Modulio LTKS lygis** | **Kompetencija(-os)** | **Kompetencijos(-jų) pasiekimą nurodantys mokymosi rezultatai** | **Modulio apimtis mokymosi kreditais** | **Akademinės valandos kontaktiniam darbui** | | |
| **Teoriniam mokymui** | **Praktiniam mokymui** | **Iš viso** |
| Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas (Java) | IV | Projektuoti ir programuoti žiniatinklio puslapių vartotojo sąsajas. | Pateikti internetinio puslapio turinį naudojant kompiuterinę žymėjimo kalbą.  Apipavidalinti internetinį puslapį naudojant pakopinius stilių šablonus ir karkasus.  Programuoti vartotojo užduočių vykdymą naudojant *JavaScript* kalbą. | 15 | 81 | 189 | 270 |
| Taikyti programinės įrangos kūrimui naudojamus informatikos principus ir metodus. | Suprasti skaičiavimo sistemas.  Taikyti algoritmų ir logikos mokslo pagrindus programuojant.  Taikyti programinio kodo dizaino modelius programuojant.  Naudoti informacinių sistemų kūrimo principus ir metodus programinės įrangos projektavime. |
| Kurti tipinę programinę įrangą. | Naudoti Java programavimo kalbos įrankius ir sintaksę.  Kurti nesudėtingą programinį kodą Java programavimo kalba.  Taikyti objektinio programavimo principus programuojant.  Testuoti programinę įrangą naudojant su Java programavimo kalba suderinamus testavimo įrankius ir metodus. |
| Analizuoti skirtingų tipų reikalavimus, apibūdinančius kompiuterinę programą. | Vykdyti reikalavimų peržiūros procesą naudojant vartotojo pasakojimo reikalavimų programinei įrangai formatą.  Naudoti funkcinius, nefunkcinius ir techninius kompiuterinės programos reikalavimus. |
| Nesudėtingų duomenų bazių projektavimas ir kūrimas (Java) | IV | Projektuoti tipines reliacines ir nereliacines (NoSQL) duomenų bazes. | Pateikti reliacinės duomenų bazės schemą.  Pateikti nereliacinės (NoSQL) duomenų bazės schemą. | 5 | 27 | 63 | 90 |
| Programiškai įgyvendinti ir administruoti duomenų bazes. | Diegti ir valdyti duomenų bazių valdymo sistemą.  Naudoti SQL kalbą duomenų bazės užpildymui ir informacijos išrinkimui.  Kurti duomenis duomenų bazėje valdančią programinę įrangą. |
| Programavimo aplinkos ir kūrimo proceso valdymas (Java) | IV | Naudoti tarnybinių stočių operacines sistemas. | Administruoti skaitmenines bylas bei tarnybinės stoties vartotojus naudojant tos tarnybinės stoties operacinę sistemą.  Valdyti tarnybinę stotį naudojant jos komandinės eilutės sąsają ir jos pagrindines komandas.  Valdyti programinius paketus.  Naudoti Web serverio programinę įrangą HTTP bylų viešinimui.  Valdyti tarnybines stotis per nuotolinę prieigą. | 10 | 54 | 126 | 180 |
| Taikyti aktualias programinės įrangos kūrimo metodikas. | Suprasti SCRUM proceso dalis ir komandos narių atsakomybes.  Analizuoti pateiktus reikalavimus, nustatant programos atitikimą reikalavimams.  Naudoti projekto eigos valdymo principus. |
| Valdyti savo paties ir komandos atliekamą programinio kodo kūrimą. | Diegti ir valdyti programavimo Java kalba darbo aplinką.  Sekti programavimo darbų vykdymą naudojant komandinio darbų planavimo sistemas.  Vykdyti programinio kodo versijavimą naudojant programinio kodo versijavimo įrankius, tinkamus Java kalbai. |

**3. MODULIŲ APRAŠAI**

**Modulio pavadinimas – „Informacinių sistemų projektavimas ir kūrimas (Java)“**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Valstybinis kodas[[2]](#footnote-2) |  | | | | |
| Modulio LTKS lygis | IV | | | | |
| Apimtis mokymosi kreditais | 15 | | | | |
| Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma) | Netaikoma | | | | |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai | Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti | Akademinės valandos kontaktiniam darbui | | |
| Teoriniam mokymui | Praktiniam mokymui | Iš viso |
| 1. Projektuoti ir programuoti žiniatinklio puslapių vartotojo sąsajas. | 1.1. Pateikti internetinio puslapio turinį naudojant kompiuterinę žymėjimo kalbą. | **Tema. *Pagrindinės HTML kalbos žymės***   * Internetinis puslapis – kur jis yra, kaip jis patenka į naršyklę * Kas yra užklausa ir kokie failai sudaro internetinį puslapį * Kokie struktūriniai elementai sudaro HTML puslapį * Kas yra HTML žymė, kokia jos struktūra * Pagrindinės HTML žymės | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *HTML kalbos turinio žymės***   * Semantinės HTML žymės * Firebug / Chrome Dev Tools naudojimas * Sukurtų puslapių išeities teksto peržiūra ir žymių identifikavimas * Puslapio kūrimas HTML kalba | 2 | 4 | 6 |
| 1.2. Apipavidalinti internetinį puslapį naudojant pakopinius stilių šablonus ir karkasus. | **Tema*. CSS pagrindai***   * Kas yra stilius ir kaip jį naudoti * Kodėl stiliai kaskadiniai? Pirmumo taisyklė ir specifiškumas * Kas yra selektorius ir kokios yra selektorių kategorijos * Pseudo klasės ir elementai | 2 | 4 | 6 |
| **Tema. *CSS tinklalapio maketo kūrimo technikos***   * CSS maketų kūrimo technikos ir moduliai * CSS3 ir Bootstrap karkasas * SCSS pagrindai | 2 | 5 | 7 |
|  | 1.3. Programuoti vartotojo užduočių vykdymą naudojant *JavaScript* kalbą. | **Tema*. JavaScript kalbos pagrindai***   * Kas yra dinaminis puslapis ir kaip jame naudojami skriptai * Kaip į puslapį įdėti skriptus * Pagrindinės *JavaScript* kalbos konstrukcijos * Būdai, kaip įdėti *Javascript* (žymės, atributai, failai) * EcmaScript 2015 (ES6) ir ReactJs apžvalga | 3 | 7 | 10 |
| **Tema. *Dinaminis manipuliavimas naudojant DOM API***   * Selektoriai: sąsajos su CSS, filtrai, formos * Atributai: CSS-stiliai, dydžiai, pozicionavimas * HTML struktūra ir jos keitimas, HTML medžio navigavimas * Pagrindiniai įvykiai * Ajax užklausų metodas ir darbas su API | 2 | 5 | 7 |
|  |  | **Tema. *Javascript įrankių ir ReactJS naudojimas***   * ReactJS (AngularJS, VueJS, ekvivalentiškas) karkasas * Kodo transpiliavimo įrankiai * Priklausomybių valdymo įrankiai * Modulių apjungimo įrankiai | 2 | 4 | 6 |
| 2. Taikyti programinės įrangos kūrimui naudojamus informatikos principus ir metodus. | 2.1. Suprasti skaičiavimo sistemas. | **Tema. *Skaičiavimo sistemos***   * Skaičiavimo sistemų reikšmė mokslui, technikai ir skaitmeninei elektronikai * Įvairios skaičiavimo sistemos * Skaičiavimo sistemų skaičių išreiškimas ir atvirkštinis perėjimas | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Informacijos matavimo vienetai***   * Bitas, baitas * Informacijos kiekio apskaičiavimas * Informacijos perdavimo greitis | 2 | 4 | 6 |
| 2.2. Taikyti algoritmų ir logikos mokslo pagrindus programuojant. | **Tema. *Logikos mokslo pagrindai***   * Logikos principai * Logikos mokslo pagrindų taikymas programuojant (Boolean algebra, De Morgano taisyklė) | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Algoritmai ir algoritmavimas***   * Klasikiniai algoritmų tipai (iteratyvūs, rekursyvūs) * Dinaminis programavimas * Algoritmų rašymas * Duomenų struktūrų pagrindai | 2 | 4 | 6 |
| 2.3. Taikyti programinio kodo dizaino modelius programuojant. | **Tema. *Dizaino šablonai***   * Dizainų šablonų rūšys * Dažniausiai naudojami dizaino šablonai | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Dizaino šablonų taikymas***   * Dizaino šablonų parinkimas * Dizaino šablonų taikymas programuojant | 2 | 4 | 6 |
| 2.4. Naudoti informacinių sistemų kūrimo principus ir metodus programinės įrangos projektavime. | **Tema. *Daugiasluoksnė programų architektūra ir MVC struktūra***   * Daugiasluoksnės architektūros modelis, jo panaudojimo galimybės ir savybės * MVC architektūros modelis ir jo taikymas kuriant programinę įrangą | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Pagrindiniai programavimo principai***   * Programavimo principų taikymas (SOLID, DRY, Separation of Concerns, code reuse) * Funkcinio programavimo principai | 2 | 4 | 6 |
| 3. Kurti tipinę programinę įrangą. | 3.1. Naudoti Java programavimo kalbos įrankius ir sintaksę. | **Tema*. Java aplinka***   * Java JDK ir JRE diegimas ir konfigūravimas * Java projekto kūrimas ir konfigūravimas * Java komandinės eilutės įrankių naudojimas * Java Classpath parametras ir classloader | 2 | 5 | 7 |
| **Tema*. Java kalbos sintaksė***   * Java kalbos elementai ir jų funkcijos * Sakiniai, išraiškos ir kintamieji * Java duomenų tipai * Paprogramės (Methods) | 10 | 24 | 34 |
| 3.2. Kurti nesudėtingą programinį kodą Java programavimo kalba. | **Tema. *Darbas su duomenimis***   * Duomenų savybės (Properties) * Duomenų tipai, jų konvertavimas * Duomenų įvestis ir išvestis, naudojant specifines funkcijas (io streams, buffers) | 5 | 12 | 17 |
| **Tema*. Java klasių biblioteka***   * Enum tipai * Java biblioteka * Java kolekcijos | 5 | 12 | 17 |
| **Tema. *Kodavimo standartai***   * Oracle Java programavimo standartai (coding standard) * Programinio kodo dokumentavimas naudojant JavaDoc standartą | 3 | 7 | 10 |
| 3.3. Taikyti objektinio programavimo principus programuojant. | **Tema. *Objektinis programavimas***   * Objekto sąvoka (klasė, objektas) * Enkapsuliacija * Paveldėjimas * Polimorfizmas | 5 | 12 | 17 |
| **Tema. *UML klasių diagramos***   * Klasių ir sekų diagramos * Klasių kūrimas UML kalba | 5 | 12 | 17 |
| 3.4. Testuoti programinę įrangą naudojant su Java programavimo kalba suderinamus testavimo įrankius ir metodus. | **Tema. *Programų testavimas***   * Programų testavimo principai * JUnit biblioteka * Išimtys (Exceptions) ir jų naudojimas | 5 | 11 | 16 |
| **Tema. *Programų derinimas***   * Žurnalai (Logging) * Programinio kodo derinimas | 2 | 4 | 6 |
| 4. Analizuoti skirtingų tipų reikalavimus, apibūdinančius kompiuterinę programą. | 4.1. Vykdyti reikalavimų peržiūros procesą naudojant vartotojo pasakojimo reikalavimų programinei įrangai formatą. | **Tema. *Reikalavimų programinei įrangai formatai***   * Vartotojo pasakojimo reikalavimų formatas, jo panaudojimo sritys, galimybės ir apribojimai * Vartojimo atvejų formatas | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Reikalavimų peržiūros procesas***   * Reikalavimų peržiūros žingsniai * Reikalavimų paruošimo rezultatai. Ready ir done kriterijai * Reikalavimuose apibūdintos programinės įrangos integravimas į ją naudojančios įmonės verslo procesus | 2 | 5 | 7 |
| 4.2. Naudoti funkcinius, nefunkcinius ir techninius kompiuterinės programos reikalavimus. | **Tema. *Funkciniai reikalavimai***   * Funkciniai kompiuterinės programos reikalavimai * Atitikimo funkciniams reikalavimams nustatymas | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Nefunkciniai reikalavimai***   * Nefunkciniai (techniniai, saugos) kompiuterinės programos reikalavimai * Atitikimo nefunkciniams reikalavimams nustatymas | 2 | 5 | 7 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Sukurtas atitinkantis W3C standartus HTML puslapis, kuriame panaudoti skirtingi HTML5 elementai. Sukurtas žiniatinklio puslapio stilius, kuriame panaudoti pagrindiniai CSS kalbos elementai. Sukurtas dinamiškas vartotojo sąsajos puslapis, kuriame panaudotos *JavaScript* kalbos konstrukcijos. JavaScript pagalba panaudojant selektorius ir Ajax asinchronines užklausas sukurta taikomoji programa, kuri gali dinamiškai parodyti ir paslėpti elementus, atlikti įvedamų duomenų patikrą, realizuotas duomenų apsikeitimas su RESTful servisais.  Laikantis kodavimo standartų, sukurta interaktyvi programa, panaudotos programos eigos kontrolės struktūros, programa išskaidyta į paprogrames, pritaikyti sudėtingesni logikos dėsniai ir algoritmai. Programoje realizuotas paveldėjimas, metodų perdengimas, polimorfizmas ir inkapsuliacija. Sukurta programa, kurioje pagal paskirtį panaudotas bent vienas dizaino šablonas. Sukurta programa panaudojant daugiasluoksnės architektūros modelį. Programai parašyti *JUnit* testai, panaudotas žurnalas. | | | | |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:*   * Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga   *Mokymo(si) priemonės:*   * Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti | | | | |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymuisi pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis mokymo(si) medžiagai pateikti (kompiuteriu, vaizdo projektoriumi) ir kompiuteriais, skirtais mokinių darbui.  Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta kompiuteriais, programine įranga (naršykle, tarnybinės stoties operacine sistema, Web serveriu, programavimo karkasais, SQL DBVS, išeities kodo saugykla, komandinio darbų planavimo sistema). | | | | |
| Kvalifikaciniai ir kompetencijų reikalavimai mokytojams (dėstytojams) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis:  1) Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir Reikalavimų mokytojų kvalifikacijai apraše, patvirtintame Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2014 m. rugpjūčio 29 d. įsakymu Nr. V-774 „Dėl Reikalavimų mokytojų kvalifikacijai aprašo patvirtinimo“, nustatytą išsilavinimą ir kvalifikaciją;  2) Informacinių technologijų mokytojo ar, programuotojo, ar lygiavertę kvalifikaciją arba informatikos mokslų studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų programuotojo profesinės veiklos patirtį. | | | | |

**Modulio pavadinimas – „Nesudėtingų duomenų bazių projektavimas ir kūrimas (Java)“**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Valstybinis kodas[[3]](#footnote-3) |  | | | | |
| Modulio LTKS lygis | IV | | | | |
| Apimtis mokymosi kreditais | 5 | | | | |
| Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma) | Netaikoma | | | | |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai | Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti | Akademinės valandos kontaktiniam darbui | | |
| Teoriniam mokymui | Praktiniam mokymui | Iš viso |
| 1. Projektuoti tipines reliacines ir nereliacines (NoSQL) duomenų bazes. | 1.1. Pateikti reliacinės duomenų bazės schemą. | **Tema. *Įvadas į DBVS ir SQL kalbą***   * DBVS sąvokos bei taikymo galimybės (reliacinės duomenų bazės, SQL kalba, SQL sakinių tipai) * Koreguoti duomenų bazę naudojant komandas insert, select, update ir delete | 2 | 4 | 6 |
| **Tema. *Duomenų bazių projektavimas (CREATE TABLE sakinys, duomenų normalizavimas)***   * Reliacinis duomenų modeliavimas, norminės formos (pirma, antra, trečia, Boyce-Codd, ketvirta) * CREATE TABLE sakinys, pagrindiniai duomenų tipai. Pirminis ir išorinis raktai, indeksai. Unique indeksai | 2 | 4 | 6 |
| 1.2. Pateikti nereliacinės (NoSQL) duomenų bazės schemą. | **Tema. *ACID suderinamumas ir palyginimas su reliacinėmis DB***   * ACID ir BASE transakcijos * Skirtumai tarp NoSQL ir reliacinių duomenų bazių | 2 | 4 | 6 |
| **Tema. *NoSQL duomenų bazių tipai ir jų savybės***   * Key-Value DB tipas * Document DB tipas * Column family * Graph DB tipas | 2 | 4 | 6 |
| **Tema*. NoSQL duomenų bazių valdymas***   * Užklausų vykdymas * Optimizacijos technikos | 2 | 4 | 6 |
| 2. Programiškai įgyvendinti ir administruoti duomenų bazes. | 2.1. Diegti ir valdyti duomenų bazių valdymo sistemą. | **Tema. *DBVS diegimas***   * DBVS (H2, MySQL, T-SQL) diegimas tarnybinėje stotyje | 2 | 4 | 6 |
| **Tema.*DBVS administravimas***   * Administruoti DBVS (H2, MySQL, T-SQL) naudojant pagrindines jos funkcijas | 2 | 4 | 6 |
| 2.2. Naudoti SQL kalbą duomenų bazės užpildymui ir informacijos išrinkimui. | **Tema. *Duomenų išrinkimas naudojant SQL select sakinį ir pagrindinius select elementus***   * Duomenų išrinkimas pagal nurodytas sąlygas, įskaitant sudėtingesnius sąlyginio išrinkimo (where) atvejus (and, or) * Distinct funkcija * Duomenų rikiavimas panaudojant order by * Duomenų agregavimas panaudojant funkcijas min, max, sum, avg, count * Duomenų grupavimas, naudojant group by * Sakinių kūrimas naudojant having | 6 | 17 | 23 |
| **Tema. *Duomenų išrinkimas naudojant sąryšius (SQL select su join)***   * Lentelių duomenų jungimo būdai * Paprasta Dekarto sandauga * Join sakinio variantai | 5 | 14 | 19 |
| 2.3. Kurti duomenis duomenų bazėje valdančią programinę įrangą. | **Tema. *Duomenų bazių naudojimas programų sistemose naudojant Java ir JDBC sąsają***   * Java ir JDBC sąsaja * JDBC sąsajos naudojimas įtraukiant duomenų bazes į programų sistemas | 2 | 4 | 6 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Išrinkti, pakeisti, ištrinti duomenys naudojant bazinius SQL sakinius ir funkcijas duotoje duomenų bazėje.  Sukurtas duomenų bazės projektas: sukurtos pagal nurodytas sąlygas duomenų lentelės, lentelės laukams parinkti tinkami duomenų tipai, atlikti veiksmai užklausų optimizavimui: sukurti indeksai, pirminiai ir išoriniai raktai, panaudota automatiškai didinamos reikšmės galimybė, suprojektuota duomenų bazė yra suderinta iki reikiamos norminės formos (būtina iki 3-ios). Pagal pateiktą užduotį atlikta duomenų transformacija ir sukurti DTO objektai. Susieta duomenų bazė ir taikomoji programa naudojant JDBC priemones. | | | | |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:*   * Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga   *Mokymo(si) priemonės:*   * Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti | | | | |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymuisi pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis mokymo(si) medžiagai pateikti (kompiuteris, vaizdo projektorius) ir kompiuteriais, skirtais mokinių darbui (praktinių užduočių sprendimui).  Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta kompiuteriais, programine įranga (naršykle, tarnybinės stoties operacine sistema, SQL DBVS). | | | | |
| Kvalifikaciniai ir kompetencijų reikalavimai mokytojams (dėstytojams) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis:  1) Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir Reikalavimų mokytojų kvalifikacijai apraše, patvirtintame Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2014 m. rugpjūčio 29 d. įsakymu Nr. V-774 „Dėl Reikalavimų mokytojų kvalifikacijai aprašo patvirtinimo“, nustatytą išsilavinimą ir kvalifikaciją;  2) Informacinių technologijų mokytojo ar programuotojo, ar lygiavertę kvalifikaciją arba informatikos mokslų studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų programuotojo profesinės veiklos patirtį. | | | | |

**Modulio pavadinimas – „Programavimo aplinkos irkūrimo proceso valdymas (Java)“**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Valstybinis kodas[[4]](#footnote-4) |  | | | | |
| Modulio LTKS lygis | IV | | | | |
| Apimtis mokymosi kreditais | 10 | | | | |
| Asmens pasirengimo mokytis modulyje reikalavimai (jei taikoma) | Netaikoma | | | | |
| Kompetencijos | Mokymosi rezultatai | Rekomenduojamas turinys mokymosi rezultatams pasiekti | Akademinės valandos kontaktiniam darbui | | |
| Teoriniam mokymui | Praktiniam mokymui | Iš viso |
| 1. Naudoti tarnybinių stočių operacines sistemas. | 1.1. Administruoti skaitmenines bylas bei tarnybinės stoties vartotojus naudojant tos tarnybinės stoties operacinę sistemą. | **Tema. *Serveriai ir jų operacinės sistemos***   * Serverių pagrindinės funkcijos, paskirtis ir panaudojimo galimybės * Baziniai operacinės sistemos veikimo principai bei panaudojimo galimybės | 2 | 2 | 4 |
| **Tema. *Serverio operacinės sistemos diegimas***   * Virtualizacijos tipai, naudojimas * Virtualizacijos įrankiai * Operacinės sistemos diegimas ir konfigūravimas virtualioje aplinkoje | 3 | 8 | 11 |
| **Tema. *Bazinis serverio operacinės sistemos funkcionalumas***   * Bylų sistema * Tinklo resursai * Pagrindiniai operacinės sistemos katalogai ir jų turinio administravimas * Saugumo grupių ir vartotojų administravimas | 2 | 2 | 4 |
| 1.2. Valdyti tarnybinę stotį naudojant jos komandinės eilutės sąsają ir jos pagrindines komandas. | **Tema. *Linux tarnybinės stoties komandinės eilutės funkcionalumas***   * Komandinės eilutės pritaikymo galimybės ir funkcijos * Pagalbinės komandos (chmod, chown, sudo, less, find, awk, regexp) * Skaitmeninių bylų tvarkymas naudojantis komandine eilute | 3 | 8 | 11 |
| 1.3. Valdyti programinius paketus. | **Tema. *Programiniai paketai***   * Programinių paketų koncepcija * Programinių paketų valdymo sistemos * Programinių paketų priklausomybės * Programinių paketų diegimas, konfigūravimas ir valdymas | 3 | 7 | 10 |
| **Tema. *Programinių paketų repozitorijos***   * Programinių paketų repozitorijos * Programinių paketų repozitorijų konfigūravimas ir valdymas * Programinių paketų papildomų repozitorijų konfigūravimas ir valdymas | 3 | 7 | 10 |
| 1.4. Naudoti Web serverio programinę įrangą HTTP bylų viešinimui. | **Tema. *Web serverio aplinka operacinėje sistemoje***   * Web serverio pagrindinės funkcijos ir savybės * Web serverio diegimas ir konfigūravimas * Web serverio apsauga | 2 | 4 | 6 |
| **Tema. *Web serverio naudojimas***   * Statinių tinklapių viešinimas naudojant Web serverį * Dinaminių tinklapių viešinimas naudojant Web serverį | 2 | 4 | 6 |
| 1.5. Valdyti tarnybines stotis per nuotolinę prieigą. | **Tema. *Nuotolinis pasiekiamumas***   * Pagrindiniai protokolai, naudojami nuotoliniam pasiekiamumui * SSL šifravimas ir duomenų perdavimo saugumas * Pagrindiniai nuotolinio pasiekiamumo įrankiai | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Serverio valdymas naudojant nuotolinį pasiekiamumą***   * Serverio valdymas naudojant SSH * Serverio valdymas naudojant VNC * Skaitmeninių bylų perdavimas (naudojant SMB, FTP, SFTP) | 2 | 5 | 7 |
| 2. Taikyti aktualias programinės įrangos kūrimo metodikas. | 2.1. Suprasti SCRUM proceso dalis ir komandos narių atsakomybes. | **Tema. *SCRUM proceso dalis***   * SCRUM metodologija * SCRUM proceso vaidmenys * SCRUM proceso dokumentai * SCRUM proceso fazės ir iteracijos | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *SCRUM proceso komandos narių atsakomybės***   * SCRUM procesas ir jo poveikis dirbant komandoje * SCRUM projekto planavimas naudojant fazes ir iteracijas * SCRUM komandos atsakomybės vykdant projektą | 2 | 5 | 7 |
| 2.2. Analizuoti pateiktus reikalavimus, nustatant programos atitikimą reikalavimams. | **Tema. *Programinės įrangos reikalavimų analizė***   * Vartotojo poreikių nustatymas ir analizė * Vartotojo reikalavimų analizė kuriant iteracijos užduotis * Vartotojo poreikių ir reikalavimų analizavimas taikant baigtumo kriterijus | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Programinės įrangos atitikimas reikalavimams***   * Programinės įrangos atitikimo reikalavimams nustatymas * Programinės įrangos atitikimo reikalavimams vertinimas | 2 | 5 | 7 |
| 2.3. Naudoti projekto eigos valdymo principus. | **Tema. *Projekto eiga***   * Projekto planavimas * Projekto darbų apimtys * Projekto fazės ir iteracijos * Projekto užbaigimas | 2 | 5 | 7 |
| **Tema. *Projekto eigos valdymas***   * Projekto darbų apimties nustatymas ir planavimas * Projektų darbų apimties skaičiavimas * Projekto darbų eigos sekimas ir valdymas * Projekto dinamika | 2 | 5 | 7 |
| 3. Valdyti savo paties ir komandos atliekamą programinio kodo kūrimą. | 3.1. Diegti ir valdyti programavimo Java kalba darbo aplinką. | **Tema. *Java programavimo aplinka***   * IDE programavimo aplinkos funkcijos ir panaudojimo galimybės * IDE aplinkų diegimas * Pagrindinės IDE aplinkos funkcijos | 3 | 8 | 11 |
| **Tema. *IDE naudojimas projektuose***   * Naujo projekto kūrimas naudojant IDE * Komandinis darbas naudojant IDE | 3 | 8 | 11 |
| 3.2. Sekti programavimo darbų vykdymą naudojant komandinio darbų planavimo sistemas. | **Tema. *Komandinio darbų planavimo sistemos***   * Pagrindiniai programinės įrangos kūrimo etapai * Sistemos funkcionalumas ir jos panaudojimo galimybės * Pagrindiniai sistemos aplinkos elementai | 3 | 7 | 10 |
| **Tema. *Programavimo darbų vykdymo sekimas***   * Projekto struktūros elementai (projektas, darbai, nuorodos) * Užduotys ir jų elementai (darbų sukūrimas, planavimas, apimties nurodymas, sunaudoto ir likusio laiko užrašymas) * Darbų priskyrimas atskiriems vartotojams, komentarų kūrimas, kitų sukurtų komentarų ir kodo pakeitimų peržiūra * Darbų užbaigimo valdymas * Paieška darbų planavimo sistemoje | 3 | 7 | 10 |
| 3.3. Vykdyti programinio kodo versijavimą naudojant programinio kodo versijavimo įrankius, tinkamus Java kalbai. | **Tema. *Išeities kodo saugyklos***   * Išeities kodo saugyklų pagrindinės funkcijos ir panaudojimo galimybės * Išeities kodo saugyklos konfigūravimas * Bazinės komandos (Clone, Commit, Merge) * Šakų kūrimas ir valdymas | 3 | 7 | 10 |
| **Tema. *Programinio kodo versijavimo vykdymas***   * Naujo projekto sukūrimas ir esamo projekto administravimas * Kodo pataisymų eksportas | 3 | 7 | 10 |
| Mokymosi pasiekimų vertinimo kriterijai | Virtualioje aplinkoje įdiegta bazinė OS distribucija. Sukurtos naujos skaitmeninės bylos operacinės sistemos bylų sistemoje, saugumo grupės, saugumo grupėms priskirti vartotojai, pakeistas pagrindinių direktorijų turinys, atlikti kompleksiški pakeitimai skaitmeninių bylų sistemoje. Panaudotos pagrindinės ir pagalbinės komandos naudojant komandinę eilutę, atlikti paprasti ir sudėtingi veiksmai su skaitmeninėmis bylomis. Įdiegti programiniai paketai, sukurtos ir sukonfigūruotos papildomos repozitorijos. Įdiegtas ir parengtas darbui *HTTP* serveris; naudojant *HTTP* serverį įkeltos, pakoreguotos ir paviešintos HTTP bylos. Naudojant SSH ar analogišką įrankį prisijungta prie nutolusio serverio ir atnaujinti baziniai paketai, perduotos skaitmeninės bylos (pvz. naudojant SMB, FTP, SFTP).  Paaiškintos Scrum proceso ir vaidmenų sąvokos, jų svarba dirbant komandoje. Pademonstruotas supratimas ir gebėjimas naudoti skirtingus Scrum proceso elementus (vaidmenys, įvykiai, artefaktai, taisyklės), suprantama jų paskirtis ir tikslai. Apibūdintas projekto darbų sąrašo peržiūra (*grooming*), planavimas, demonstracija, retrospektyva, ir progreso sekimas. Nurodytos projekto komandos ir jos narių atsakomybės. Suplanuotas projektas panaudojant įvykius ir iteracijos (sprint) planus. Išanalizuoti reikalavimai, pagal juos parengtos iteracijos užduotys, teisingai įvertintas programinės įrangos atitikimas reikalavimams. Nustatyta darbų apimtis naudojant pasakojimo taškus, planavimo pokerį bei idealias ir realias darbo valandas. Parodytas gebėjimas sekti projekto eigą stebint projekto ir iteracijos darbų sąrašus, likusių darbų apimtis ir jų dinamiką. Paskaičiuotas darbų vykdymo greitis.  Užrašyti programos atitikimo reikalavimams kriterijai. Jira sistemoje atlikti įrašai: priskirtas darbas, užrašytas ir apskaitytas darbo laikas, įrašyti komentarai, pranešimai kitiems sistemos vartotojams.  Darbo aplinkoje sukonfigūruota integracija su TFS, Git kodo saugykla. Panaudotas išeities kodo pasiėmimui iš saugyklos veiksmas, atlikti kodo pakeitimai pasinaudojant Git versijavimo principais (pull request, merge). | | | | |
| Reikalavimai mokymui skirtiems metodiniams ir materialiesiems ištekliams | *Mokymo(si) medžiaga:*   * Vadovėliai ir kita mokomoji medžiaga   *Mokymo(si) priemonės:*   * Techninės priemonės mokymo(si) medžiagai iliustruoti, vizualizuoti, pristatyti | | | | |
| Reikalavimai teorinio ir praktinio mokymo vietai | Klasė ar kita mokymuisi pritaikyta patalpa su techninėmis priemonėmis mokymo(si) medžiagai pateikti (kompiuteriu, vaizdo projektoriumi) ir kompiuteriais, skirtais mokinių darbui.  Praktinio mokymo klasė (patalpa), aprūpinta kompiuteriais, programine įranga (naršykle, tarnybinės stoties operacine sistema, Web serveriu). | | | | |
| Kvalifikaciniai ir kompetencijų reikalavimai mokytojams (dėstytojams) | Modulį gali vesti mokytojas, turintis:  1) Lietuvos Respublikos švietimo įstatyme ir Reikalavimų mokytojų kvalifikacijai apraše, patvirtintame Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2014 m. rugpjūčio 29 d. įsakymu Nr. V-774 „Dėl Reikalavimų mokytojų kvalifikacijai aprašo patvirtinimo“, nustatytą išsilavinimą ir kvalifikaciją;  2) Informacinių technologijų mokytojo ar programuotojo (specializacija Java), ar lygiavertę kvalifikaciją arba informatikos mokslų studijų krypties ar lygiavertį išsilavinimą, arba ne mažesnę kaip 3 metų Java programuotojo profesinės veiklos patirtį. | | | | |

1. Pildoma, jei į programą įtraukiamas formaliojo profesinio mokymo modulinės programos modulis. [↑](#footnote-ref-1)
2. Pildoma, jei į programą įtraukiamas formaliojo profesinio mokymo modulinės programos modulis. [↑](#footnote-ref-2)
3. Pildoma, jei į programą įtraukiamas formaliojo profesinio mokymo modulinės programos modulis. [↑](#footnote-ref-3)
4. Pildoma, jei į programą įtraukiamas formaliojo profesinio mokymo modulinės programos modulis. [↑](#footnote-ref-4)