

Zakres obowiązków uczestnika szkolenia / praktyk zawodowych

Dane organizacyjne

Stanowisko praktykanta: Uczestnik szkolenia indywidualnego – Junior Developer (praktykant)

Profil edukacyjny: Technik informatyk / technik programista

Miejsce realizacji praktyk: Radosław Rybarczyk „Capybit” – szkolenie indywidualne z mentorem

Forma praktyk: Praca własna z zadaniami, zajęcia z mentorem, praca projektowa

Czas trwania: 90h / 140h / 320h (w zależności od wybranego wariantu)

Cele praktyk

- Rozwijanie praktycznych umiejętności programistycznych w językach obiektowych (Java i C#).
- Nabycie umiejętności projektowania aplikacji oraz rozumienia ich struktury i architektury.
- Kształtowanie kompetencji związanych z analizą problemów informatycznych i tworzeniem rozwiązań.
- Rozwijanie nawyków pracy zespołowej, komunikacji technicznej, dokumentacji i prezentacji projektu.

Zakres obowiązków uczestnika

Obowiązki programistyczne i techniczne:

- Tworzenie aplikacji w językach Java oraz C# w środowisku programistycznym (IDE).
- Projektowanie i implementacja klas oraz modułów zgodnie z zasadami programowania obiektowego (OOP).
- Stosowanie wzorców projektowych w tworzonych projektach (np. Singleton, Factory, MVC).
- Wdrażanie prostych aplikacji wielowątkowych i asynchronicznych.
- Pisanie kodu zgodnie z zasadami czystej architektury oraz SOLID.
- Tworzenie prostych aplikacji graficznych (GUI) lub tekstowych z wykorzystaniem JavaF..

- Realizacja mini-projektów programistycznych oraz jednego większego projektu końcowego.
- Tworzenie i prowadzenie dokumentacji technicznej tworzonych projektów (README, opisy funkcji, diagramy klas).

Obowiązki edukacyjne i organizacyjne:

- Udział w zajęciach teoretycznych i praktycznych prowadzonych przez mentora.
- Regularne wykonywanie zadań edukacyjnych, ćwiczeń i projektów zgodnie z harmonogramem szkolenia.
- Konsultacje z mentorem w formie spotkań 1:1 – omawianie postępów i kodu.
- Udział w sesjach przeglądu kodu (code review), poprawa kodu według uwag prowadzącego.
- Samodzielna praca z materiałami dydaktycznymi oraz zadaniami domowymi pomiędzy zajęciami.
- Przestrzeganie zasad etyki pracy programisty (samodzielność, uczciwość, czytelność kodu).

Kompetencje miękkie i dokumentacja:

- Współpraca z mentorem i innymi uczestnikami przy zadaniach (dyskusje, przeglądy rozwiązań).
- Przygotowanie prezentacji lub opisu swojego projektu końcowego.
- Prowadzenie dziennika pracy (np. Git, Notion, PDF lub dokument tekstowy).
- Wypełnianie arkusza postępów praktyk – cotygodniowe raportowanie zadań i trudności.

Uczestnik po zakończeniu szkolenia powinien umieć

- Tworzyć kompletne, działające aplikacje w Javie i C#.
- Stosować dobre praktyki kodowania i architektury.
Korzystać z podstawowych frameworków i bibliotek (Spring Boot, ASP.NET, JavaFX).
- Pracować w środowisku projektowym, wersjonować kod i przygotowywać dokumentację.