



ΚΕΕΑ ΒΙΜ ΚΕΝΤΡΟ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ & ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗΣ



Ειδικός Εφαρμογών Λογισμικού

Ελλάδα 2.0
ΕΘΝΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ ΑΝΑΚΑΜΨΗΣ
ΚΑΙ ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑΣ



Με τη χρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης
NextGenerationEU

Σύντομη Περιγραφή

ΤΣκοπός του προγράμματος είναι η ενδυνάμωση και η αναβάθμιση των προσόντων και των δεξιοτήτων των συμμετεχόντων σε θέματα που αφορούν τον κλάδο της Πληροφορικής και ειδικότερα σε εφαρμογές λογισμικού για τη λειτουργία των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών προκειμένου να εισέλθουν στην αγορά εργασίας με περισσότερες γνώσεις και εφόδια. Πιο συγκεκριμένα, μετά το πέρας της παρακολούθησης οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει γνώσεις και εμπειρία σε βασικά θέματα πληροφορικής και υπολογιστικών συστημάτων, στην επεξεργασία εικόνας, στο διαδίκτυο, σε βάσεις δεδομένων, στον σχεδιασμό ιστοσελίδων, στον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό, ακόμα και σε εξειδικευμένες περιπτώσεις όπως η κατασκευή ηλεκτρονικών παιχνίτων.

Σκοπός Προγράμματος

Στόχος του προγράμματος είναι η ενδυνάμωση και η αναβάθμιση των προσόντων και των δεξιοτήτων των συμμετεχόντων σε θέματα που αφορούν τον κλάδο της Πληροφορικής και ειδικότερα σε εφαρμογές λογισμικού για τη λειτουργία των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών προκειμένου να ενισχύσουν την παρουσία τους στην αγορά εργασίας.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

Σε επίπεδο γνώσεων

- Θα έχουν αποκτήσει γνώσεις και εμπειρία σε βασικά θέματα πληροφορικής, εφαρμογών λογισμικού και υπολογιστικών συστημάτων.

Σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Θα μπορούν να επεξεργάζονται εικόνες
- Θα γνωρίζουν τις βασικές αρχές που διέπουν το διαδίκτυο, θα διαχειρίζονται βάσεις δεδομένων
- Θα σχεδιάζουν και θα κατασκευάζουν ιστοσελίδες
- Θα χρησιμοποιούν τον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό ως βασικό εργαλείο ανάπτυξης εφαρμογών αλλά και σε εξειδικευμένες περιπτώσεις λογισμικού όπως η δημιουργία ηλεκτρονικών παιχνίτων.

Σε επίπεδο ικανοτήτων

- Θα αποκτήσουν πρόσθετες γνώσεις οι οποίες θα έχουν άμεσο και θετικό αντίκτυπο στην βελτίωση των προσωπικών δεξιοτήτων τους, στην προσαρμογή τους στο σύγχρονο εργασιακό περιβάλλον, στη διασφάλιση θέσεων εργασίας και στην ενίσχυση του επαγγελματικού προφίλ αλλά και της περαιτέρω εξέλιξής τους.

Διδακτικές Ενότητες

- Εισαγωγή - Βασικά θέματα Πληροφορικής, Λογισμικού και Συστημάτων
- Δίκτυα και Διαδίκτυο
- Βασικά στοιχεία HTML
- Φύλλα Αλληλουχίας Υφών (Cascading Style Sheets - CSS)
- Προχωρημένα στοιχεία HTML
- Javascript & Javascript Frameworks
- Επεξεργασία Εικόνας
- Βάσεις δεδομένων
- Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός (Java)
- Δημιουργία 3D Παιγνίων (Unity)

Διάρκεια

- 200 ώρες
- 2,5 μήνες

Προαπαιτούμενα Συμμετοχής

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να είναι απόφοιτοι Λυκείου.
Γνώση αγγλικής γλώσσας: Επίπεδο B2