

Учебен план

Ключова компетентност: Дигитална компетентност
 Курс: Въведение в програмирането с Java
 Форма на обучение: Дневна, вечерна, съботно-неделна, дистанционна
 Изпит: Обучението приключва с полагане на писмен изпит
 Преподавателски състав: Сертифицирани преподаватели от Adecco, отговарящи на изискванията за квалификация и опит със завършено висше образование в направление на преподаване и минимум 3 (три) години професионален опит.

Учебна група

10 – 24 курсиста
 В педагогическата теория и практика е общоприето разбирането, според което положителните взаимоотношения учител – ученик, както и между самите ученици са необходимо условие за оптимизиране на образователните резултати. Функционалното значение на груповата учебна работа се проявява при повече от 10 участника, като се гарантира процес на централизация на комуникацията. Проявява в следните аспекти:

- Съдейства за усъвършенстване на вътрешноколективните отношения, на уменията за групова дейност; за развитие на чувството за лична и колективна отговорност; за изграждане на положителни черти на волята и характера и др.
- Стимулира съревнованието между учениците и развитието на умения за организация и координация на съвместните действия; развитието на самоконтрол и самооценка у учениците.

#	Описание	Брой часове по теория	Брой часове по практика	Общ брой часове
1.	Въведение <ul style="list-style-type: none"> • Въведение в "Java" • Java- езикът на интернета • Предимствата на " Java" • Основните изграждащи блокове/елементи на "JDK" 	1	2	3
2.	Типове данни, Променливи, и Методи <ul style="list-style-type: none"> • Типове данни • Променливи, Константи и Литерали • Съхранение и извличане на стойности • Методи 	2	2	4

3.	Обектно ориентиране, Част 1	2	2	4
	<ul style="list-style-type: none"> • Класове и копия • Методи • Опции • Абстракция и Капсуловане 			
4.	Организиране на времето	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Основни компоненти • Създаване на заявка • Изграждане на малка компютърна програма • Параметри, покрай които ще се премине 			
5.	Обектно ориентиране, Част 2	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Наследство • "Java" Условия • Модификатори • Претоварени методи • Конструктори/Строители • Използване на вътрешни класове • Капсуловане 			
6.	Езикът "Java" - твърдения и изрази	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Твърдения и изрази • Автоматични и изрични видове разговори • Събиране на боклука 			
7.	Разклоняване и въвеждане на цикли	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Вземане на решения • Въвеждане на цикли 			
8.	Библиотека "JAVA" клас	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Стандартни пакети • Стандартни интерфейси • Рамка на колекцията 			

9.	Разглеждане на "java.lang"	2	2	4
	<ul style="list-style-type: none"> • Класове и интерфейси • Низов клас • Математически клас 			
10.	Стилове, графики и изображения	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Стилове и цветове • Графики • Изображения 			
11.	Управление на събитията	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Управление на събитията • Ключови събития • Плахи събития 			
12.	Заплахи	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Архитектура на малки компютърни програми • Управление на изключенията • Заплахи 			
13.	"AWT" и "GUI"	1	2	3
	<ul style="list-style-type: none"> • Abstract Window Toolkit (AWT)" пакет • Построяване на "GUI" 			

Общо: **16** **29** **45**

Обучението приключва с полагане на писмен изпит (тест).
 Успешно положилите изпит участници получават удостоверение за придобита
 ключова компетентност.