

Vi får folk i arbeid!

Utviklerkurs

Utviklerkurset

Varighet: 4 måneder

Arbeidsmengde: 15 timer uken *(fordelt på 3 dager; hvorav 2 dager er kursdager og 1 dag er selvstudiet)*

Krav til forkunnskaper: Ingen

Vanskelighetsgrad: Middels

Passer for: Deltakere som er interessert i teknologi, liker å arbeide med utvikle ting fra start til slutt og som liker avanserte mentale oppgaver, samt trives med både selvstendig arbeid og arbeid i grupper.

Hva jobber kan deltaker få etter endt kurs? Deltaker er ikke ferdig utlært etter endt kurs, så målet er å finne praksisplasser hvor deltaker kan utvikle seg videre. I hovedsak vil egnede praksisplasser bestå i jobb som tester, analytiker eller junior utvikler innenfor valgt spesialisering.

Utviklerkursets mål

- Gi deltakeren et innblikk i arbeidslivet innenfor IT og hva muligheter som finnes
- Gi deltakeren et innblikk i mulige utdannelser innenfor IT
- Gi deltakeren opplæring i oppsett av CV og åpen søknad
- Hjelp deltakeren å sette opp bruker på store jobbsøker-plattformer
- Lære opp deltakerne i å sette opp nettsider fra bunnen (HTML og CSS)
- Lære opp deltakerne i å skrive funksjonelt skript (Javascript)
- Lære opp deltakerne i programmering (Python)
- Lære opp deltakerne i Systemutvikling (Planlegging, strukturering, budsjettering og teamarbeid)
- Gi deltakerne en variert erfaring av arbeidstype (Fysisk, hjemmekontor, selvstendig og i gruppe)
- Gi deltakerne mulighet til å velge en spesialisering, slik at de får trening opp imot ønsket IT-jobb

Kursoversikt

Fellesfag

Spesialisering

MODUL 1

Arbeidslivstrening,
Generell IT og
Systemutvikling

MODUL 2

HTML & CSS
(Nettside og design)

MODUL 3

Javascript
(Applikasjoner)

MODUL 4

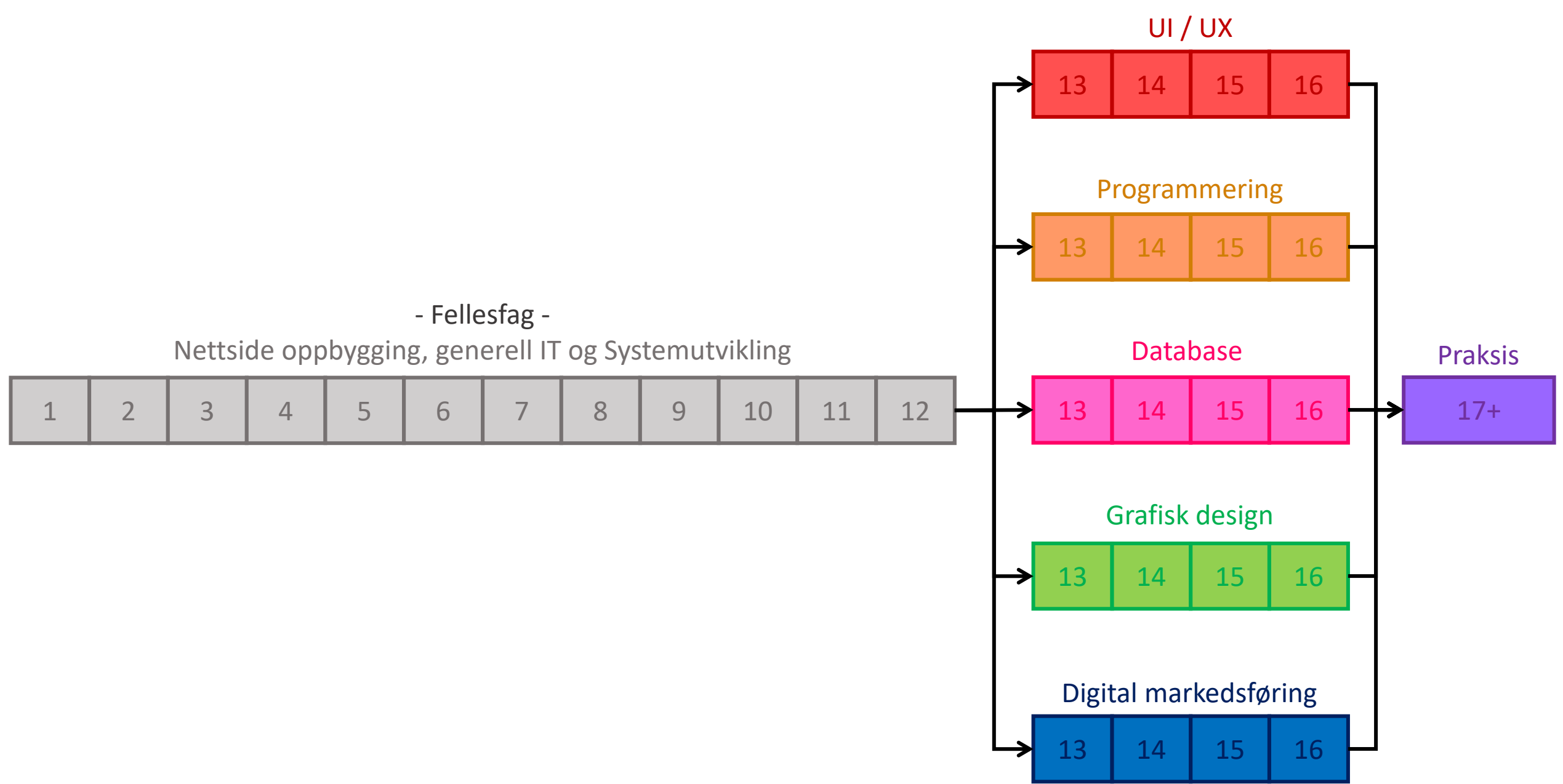
UI / UX

Grafisk design

Programmering

Digital
markedsføring

Database



- Fellesfag -
Nettside oppbygging, generell IT og Systemutvikling

UI / UX



Programmering



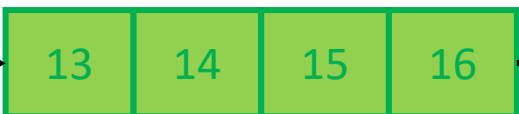
Database



Praksis



Grafisk design



Digital markedsføring



Fellesfag: Nettside oppsett og generell IT

UKE 1

Introduksjon til IT, generell IT-forståelse og arbeid med CV/åpen søknad/lage brukere på jobbsøker plattformer

UKE 2-5

HTML og CSS – teori og praksis på hvordan å benytte disse markup-språkene for å kunne danne grunnlaget for en nettside

UKE 6

Gruppeoppgave: sette opp en nettside for et produkt/bedrift eller annet (HTML og CSS)

UKE 7-10

Javascript – teori og praksis på hvordan å bruke script til å skape funksjoner på nettsiden.

UKE 11

Gruppeoppgave: sette opp en nettside for et produkt/bedrift eller annet (HTML, CSS og Javascript)

UKE 12

Generell IT innenfor emnene IT-sikkerhet, operativsystem, AI og virtuelle servere

Valgfag: UI / UX

UKE 13

Teori bak UI og UX design – hvorfor er det viktig å tenke slik?

UKE 14

Oppgave: finn 1 dårlig og 1 god nettside og beskriv hva som er bra og dårlig med dem

UKE 15

Arbeidsverktøy for å designe gode nettsider og hvordan disse skal brukes for å få et godt resultat.

UKE 16

Prosjekt: lag en nettside som viser god forståelse av UI og UX. Beskriv hvorfor den er bra og hva som eventuelt kunne vært bedre.

Valgfag: Programmering

UKE 13

Kodeteori – Hva er koding og hvordan brukes det?

UKE 14

Enkle funksjoner og metoder i Python

UKE 15

Mer avanserte funksjoner og metoder i Python

UKE 16

Prosjekt: lage et lite spill eller program som er tilpasset en fiktiv kunde.

Valgfag: Database

UKE 13

Hva er databaser og hvordan fungerer de, samt lære Database koding

UKE 14

Lære mer om Database-koding spårket SQL (Structured Query Language)

UKE 15

Lære avanserte søkemetoder i Databaser

UKE 16

Prosjekt: Sette opp en database og hente ned info via en webapplikasjon

Valgfag: Grafisk design

UKE 13

Hva er grafisk design og hvordan designe med tanke på kunden

UKE 14

Hvordan bruke Photoshop og Lightroom

UKE 15

Gjennomføre fiktive grafiske bestillinger for mengdetrening

UKE 16

Prosjekt: Sette opp en nettside og lage eget design på den. Dette inkludert logo, bilder og alt annet grafisk.

Valgfag: Digital markedsføring

UKE 13

Hva er digital markedsføring og hvordan nå ut til riktig bruker

UKE 14

Google ads gjennomføring

UKE 15

Facebook/instagram ads gjennomføring

UKE 16

Prosjekt: Sette opp et prosjekt og bruke gjeldende programmer til å markedsføre prosjektet på en god måte

Arbeidstrening: Praksis

UKE 17-20

Deltaker begynner i praksis hos bedrift i 60% praksis

UKE 20-24

Deltaker blir enten ansatt eller øker til 80% praksis (om deltaker er klar for å øke)

UKE 24-28

Deltaker blir enten ansatt eller øker til 100% praksis (om deltaker er klar for å øke)

UKE 28+

Deltaker blir enten ansatt på full eller subsidiert lønn.

Ved spesielle tilfeller kan praksis forlenges (dette avhengig av hva deltaker er klar for og ønsker)