

## **CODESTERS.CLUB**

### **DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT (digitaalse toote arendamine)**

**Üldeesmärgid: suhtlemisoskuse arendamine, koostöö planeerimine rühmatöös, loovuse arendamine, probleemide lahendamise oskuse arendamine, kohanemisvõime arendamine, õppima õppimine**

#### **1.kursuse eesmärgid**

1. olla kursis suurte globaalsete ja kohalike tehnoloogiaettevõtetega ning nende toodetega
2. oskus kasutatud toodete üle järele mõelda: miks nad kasutavad konkreetseid rakendusi või tööriistu, milliseid probleeme nad lahendavad ja kes on kasutajad
3. toote avastamisprotsessi läbimine ja tootedisaini mõtestamine
4. Oma projektide mõtestamine probleemi, lahenduse, toote ja kasutaja vaatest
5. projektijuhtimise alused

#### **2.kursuse eesmärgid**

1. esteetika ja visuaalse kujunduse aluste mõistmine
2. teadmised tüpograafia, värvi, paigutuse jne. kasutusest
3. teadmised peamistest ekraanikujunduselementidest ja ühtlase ekraaniliidese loomisvõime

#### **3.kursuse eesmärgid**

1. Sissejuhatus programmeerimisse ja algoritmidesse
2. *Front-end* veebiarenduse alused ja kiire prototüüpimine HTML ja CSS abil
3. Võimekus prototüüpida kasutaja sisenditele reageeriv maandumisleht
4. JavaScripti (+ raamistike) kasutamine suurendamaks interaktiivsust

#### **4.kursuse eesmärgid**

1. põhiteadmised interaktiivse kujunduse olulisematest aspektidest
2. Interaktiivsete (vormid, nupud jne) elementide lisamine
3. ülevaade globaalse ja kohaliku, täiendava ja kontekstipõhise navigeerimise raamistikust
4. UX / UI / ID eristamine

#### **5.kursuse eesmärgid**

1. teadmine, mis on raamistikud, ja oskus põhitasandil kasutada vähemalt ühte *Front-end* ja *Back-end* raamistikku
2. Laiendatud vaade HTML-is ja CSS-is
3. teadmine, kuidas CSS-i loomiseks kasutada eeltöötlust

4. teadmine, kuidas toimib *Front-endi* ja *Back-endi* testimine
5. Õppida põhitõdesid võrgu- ja rakendusliideste kohta, lisaks ka keerukamate konfiguratsioonide haldamine
6. testimine ja turvalisuse probleemide käsitlemine

### **10.klassis on viis kursust, mis lõpevad projektitööga.**

**1.kursus:** Projekti mõtestamine ja määratlemine probleemi, lahenduse, toote ja kasutaja vaatest. Toote määratlemine, mida soovitakse edasi ehitada, ja rakendamisprotsessi struktureerimine (*Reflecting and redefining the project in problem - solution - product - user terms. Defining a product you want to build further and structuring the implementation process*)

**2.kursus:** Ühendatud ekraanikujundusega veebiprojekt (*Web project with connected screen design*)

**3.kursus:** Lihtsakoeline veebiprojekt: toodete jaoks lihtsate maanduslehtede loomine (*Basic Web project: creating basic landing sites for products*)

**4.kursus:** erinevatele ekraanidele sobiv veebiprojekt koos toimivate interaktiivsete kujunduselementidega (*Multi-screen Web project with functioning interactive design elements*)

**5.kursus:** Interaktiivsem veebi lihtprojekt (*More interactive basic Web Project*)