

## SPIS TREŚCI

### **Przedmowa**

### **Wstęp**

### **Manifest rzemiosła programistycznego**

#### **Rozdział 1. Wprowadzenie**

Co to jest rzemiosło programistyczne?

Czym jest nauka?

Co to jest wzorzec nauki?

Skąd się wzięły wzorce?

Dokąd zmierzamy?

#### **Rozdział 2. Opróżnianie filizanki**

Twój Pierwszy Język

Biały Pas

Uwolnij Swój Entuzjazm

Konkretne Umiejętności

Przyznaj Się Do Niewiedzy

Zmierz Się Ze Swoją Niewiedzą

Głęboka Woda

Wycofaj Się Do Kompetencji

Podsumowanie

#### **Rozdział 3. Idąc długą drogą**

Długa Droga

Rzemiosło Ponad Sztuką

Trwałe Motywacje

Pielegnuj Swoją Pasję

Narysuj Własną Mapę

Wykorzystaj Swój Tytuł

Pozostań W Okopach

Inna Droga

Podsumowanie

#### **Rozdział 4. Właściwa samoocena**

Bądź Najgorszy

Znajdź Mentorów

Bratnie Dusze

Kumplowanie Się

Zamiataj Podłogę

Podsumowanie

#### **Rozdział 5. Nieustanne uczenie się**

Zwiększ Swoją Przepustowość

Ćwicz, Ćwicz, Ćwicz  
Zabawki Do Zepsucia  
Użyj Źródła  
Bądź Refleksyjny Podczas Pracy  
Zapisuj To, Czego Się Uczysz  
Dziel Się Tym, Czego Się Uczysz  
Twórz Pętle Informacji Zwrotnych  
Naucz Się, W Jaki Sposób Ponosisz Porażki  
Podsumowanie

## **Rozdział 6. Skonstruuj swój program uczenia się**

Lista Lektur  
Nieustannie Czytaj  
Studuj Klasykę  
Kop Głębiej  
Znajome Narzędzia  
Podsumowanie

## **Rozdział 7. Wnioski**

### **Dodatek A. Lista wzorców**

### **Dodatek B. Wezwanie do uruchamiania programów nauki rzemiosła**

### **Dodatek C. Retrospektywna analiza pierwszego roku działania programu nauki rzemiosła w Obtiva**

### **Dodatek D. Źródła internetowe**

### **Bibliografia**

### **Skorowidz**