

ALTKOM AKADEMIA
SPÓŁKA AKCYJNA**Wzorce projektowe w C# - forma zdalna w czasie rzeczywistym**

Numer usługi 2025/03/12/120967/2618409

 zdalna w czasie rzeczywistym Usługa szkoleniowa 28 h 07.07.2025 do 09.07.2025**2 829,00 PLN** brutto

2 300,00 PLN netto

101,04 PLN brutto/h

82,14 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Sposób dofinansowania	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane do programistów, liderów zespołów programistycznych, architektów .NET. OCZEKIWANE PRZYGOTOWANIE SŁUCHACZY: Wiedza z zakresu: Podstawy programowania obiektowego w C#, Wprowadzenie do języka C#.
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	30-06-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	28
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Usługa potwierdza przygotowanie Uczestnika do podwyższenia jakości kodu poprzez zastosowanie sprawdzonych wzorców, tworzenia aplikacji otwartej na rozbudowę i modyfikację. Uczestnik po szkoleniu łatwiej komunikuje się w

zespołe dzięki lepszemu czytelności kodu, stosuje zasady zwinnego wytwarzania oprogramowania.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Analizuje techniki i filozofie tworzenia oprogramowania	- Charakteryzuje model iteracyjno-przyrostowy i model kaskadowy, - charakteryzuje filozofie „Gorsze jest lepsze” i „Właściwy sposób” oraz ich wpływ na proces wytwarzania	Test teoretyczny
Stosuje zasady Agile i reguły wytwarzania oprogramowania	- charakteryzuje zasady Manifestu Agile oraz ich znaczenie w praktyce, - Definiuje reguły DRY, KISS, YAGNI, TDA, SOC i Prawo Demeter,	Test teoretyczny
Wdraża zasady SOLID w projektach w C#	- charakteryzuje pięć zasad SOLID i ich wpływ na jakość kodu, - Identyfikuje naruszenia zasad SOLID	Test teoretyczny
Dobiera i stosuje odpowiednie wzorce projektowe	- charakteryzuje wzorce kreacyjne, strukturalne i czynnościowe, - definiuje kontekst zastosowania poszczególnych wzorców,	Test teoretyczny
Implementuje wzorce projektowe w języku C#	- charakteryzuje zalety i wady poszczególnych wzorców w praktyce, - definiuje implementacje wzorców kreacyjnych, strukturalnych i czynnościowych w C#	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

tak

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

tak

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

tak

Program

AGENDA SZKOLENIA

1. Techniki tworzenia oprogramowania
 - Model iteracyjno-przyrostowy
 - Model kaskadowy
2. Filozofie tworzenia produktu
 - Gorsze jest lepsze
 - Właściwy sposób
3. Manifest Agile
 - Ludzie i interakcje
 - Działające oprogramowanie
 - Współpraca z klientem
 - Reagowanie na zmiany
4. Reguły wytwarzania oprogramowania
 - DRY
 - KISS
 - YAGNI
 - TDA
 - SOC
 - Prawo Demeter
5. Zasady SOLID
 - Zasada pojedynczej odpowiedzialności
 - Zasada otwarte-zamknięte
 - Zasada podstawiania Liskov
 - Zasada segregacji interfejsów
 - Zasada odwracania zależności
6. Wzorce projektowe kreacyjne
 - Budowniczy
 - FluentApi
 - Metoda wytwórcza
 - Fabryka abstrakcyjna
 - Prototyp
 - Singleton
 - Pula obiektów
7. Wzorce projektowe strukturalne
 - Adapter
 - Most
 - Drzewo obiektów
 - Dekorator
 - Fasada
 - Płatek śniegu
 - Proxy
 - Private Class Data
8. Wzorce projektowe czynnościowe
 - Komenda
 - Interpreter
 - Iterator
 - Mediator
 - Memento
 - Obserwator
 - Stan
 - Strategia
 - Metoda szablonowa
 - Wizytator

- Łańcuch odpowiedzialności
- Null-object

Szkolenie liczy 28 godzin dydaktycznych (1 h dydaktyczna = 45 minut)

Przerwy są wliczone w czas szkolenia.

Trener podczas szkolenia będzie organizował krótkie przerwy. Informacja o przerwach będzie umieszczona na slajdzie.

Efekty uczenia zostaną zweryfikowane na koniec szkolenia poprzez post test w formie testu teoretycznego zamkniętego.

OCZEKIWANE PRZYGOTOWANIE SŁUCHACZY:

Wiedza z zakresu: Podstawy programowania obiektowego w C#, Wprowadzenie do języka C#.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 9

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 9 Techniki tworzenia oprogramowania - wykład	Paweł Łęczycki	07-07-2025	10:00	12:30	02:30
2 z 9 Filozofie tworzenia produktu - wykład	Paweł Łęczycki	07-07-2025	12:30	15:00	02:30
3 z 9 Manifest Agile - wykład	Paweł Łęczycki	07-07-2025	15:00	17:00	02:00
4 z 9 Reguły wytwarzania oprogramowania - ćwiczenia	Paweł Łęczycki	08-07-2025	09:00	11:30	02:30
5 z 9 Zasady SOLID - wykład	Paweł Łęczycki	08-07-2025	11:30	13:00	01:30
6 z 9 Wzorce projektowe kreatywne - ćwiczenia	Paweł Łęczycki	08-07-2025	13:00	16:00	03:00
7 z 9 Wzorce projektowe strukturalne - ćwiczenia	Paweł Łęczycki	09-07-2025	09:00	12:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 9 Wzorce projektowe czynnościowe - ćwiczenia	Paweł Łęczycki	09-07-2025	12:00	15:00	03:00
9 z 9 Walidacja	-	09-07-2025	15:00	16:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 829,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 300,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	101,04 PLN
Koszt osobogodziny netto	82,14 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Paweł Łęczycki

"Wykształcenie wyższe (magister inżynier)

Politechnika Łódzka

Katedra Mikroelektroniki i Technik Informatycznych

Specjalność: Systemy mikroprocesorowe i układy programowalne.

Na co dzień prowadzi własną działalność związaną z projektowaniem, rozwojem i utrzymaniem dedykowanych rozwiązań informatycznych z zakresu aplikacji desktopowych, mobilnych i usług sieciowych oraz systemów rozproszonych.

Od 2019 r. w ramach pracy w Altkom Akademii, swoją wiedzę i doświadczeniem dzieli się podczas realizowanych szkoleń zarówno w sektorze prywatnym jak i państwowym. Szkoli głównie z zakresu technologii firmy Microsoft.

Jest autorem kursów katalogowych a także opracowuje programy i materiały szkoleniowe dostosowane do wymagań klienta. W ciągu ostatnich 5 lat zrealizował 110 szkoleń dla ponad 700 osób.

ZAKRES TEMATYCZNY PROWADZONYCH SZKOLEŃ

- Programowanie obiektowe

- Nowoczesne języki zorientowane obiektowo (C#, Java)
- Bazy danych SQL
- Aplikacje okienkowe .NET
- Usług sieciowe ASP.NET Core
- Serwisy webowe ASP.NET Core
- Aplikacje dla platform mobilnych (Android, Xamarin)
- Testowanie aplikacji
- Bezpieczeństwo aplikacji
- Wzorce projektowe i architektoniczne"

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Na platformie Wirtualna Klasa Altkom Akademii udostępnione zostaną bezterminowo materiały szkoleniowe (tj. np. podręczniki/prezentacje/materiały dydaktyczne niezbędne do odbycia szkolenia/ebooki itp.), zasoby bazy wiedzy portalu oraz dodatkowe informacje od trenera. Uczestnicy zachowują bezterminowy dostęp do zasobów Mojej Akademii i materiałów szkoleniowych zgromadzonych w Wirtualnej Klasie szkolenia. Platforma do kontaktu z trenerami, grupą i całą społecznością absolwentów jest portal Moja Akademia.

Warunki uczestnictwa

Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w szkoleniach dofinansowanych z funduszy europejskich jest założenie konta w Bazie Usług Rozwojowych, zapis na szkolenie za pośrednictwem Bazy oraz spełnienie warunków przedstawionych przez danego Operatora, dysponenta funduszy publicznych, do którego składają Państwo dokumenty o dofinansowanie do usługi rozwojowej.

Ogólne warunki uczestnictwa w zajęciach zostały zamieszczone na stronie: www.altkomakademia.pl/warunki-ogolne-uczestnictwa-w-zajeciach.

Informacje dodatkowe

Po szkoleniu uczestnik otrzyma zaświadczenie o ukończeniu szkolenia.

Trener podczas szkolenia będzie organizował krótkie przerwy. Informacja o przerwach będzie umieszczona na slajdzie.

Szkolenie liczy 28 godzin dydaktycznych (1 h dydaktyczna = 45 minut)

OCZEKIWANE PRZYGOTOWANIE SŁUCHACZY:

- Wiedza z zakresu: Podstawy programowania obiektowego w C#, Wprowadzenie do języka C#.

Warunki techniczne

Wymagania ogólne realizacji szkolenia w formule distance learning (online): Komputer stacjonarny lub notebook wyposażony w mikrofon, głośniki i kamerę internetową z przeglądarką internetową z obsługą HTML 5. Monitor o rozdzielczości FullHD. Szerokopasmowy dostęp do Internetu o przepustowości co najmniej 25/5 (download/upload) Mb/s. W przypadku szkoleń z laboratoriami zalecamy: sprzęt wyposażony w dwa ekrany o rozdzielczości minimum HD (lub dwa komputery), kamerę internetową USB, zewnętrzne głośniki lub słuchawki.

Platforma komunikacji – ZOOM

Oprogramowanie – zdalny pulpit, aplikacja ZOOM

Link do szkolenia zgodnie z regulaminem zostanie wysłany na 2 dni przed rozpoczęciem usługi.

Link do szkolenia jest ważny w trakcie trwania całej usługi szkoleniowej.

Kontakt



Agnieszka Sipura

E-mail agnieszka.sipura@altkom.pl

Telefon (+48) 609 191 281