



Software Architecture Deep Dive - praktyczne wykorzystanie ADR, MODEL C4, Event Storming

Numer usługi 2025/10/03/187448/3056305

2 100,00 PLN brutto
2 100,00 PLN netto
175,00 PLN brutto/h
175,00 PLN netto/h

DEVCODI SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 12 h

📅 17.11.2025 do 01.12.2025

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób technicznych, które chcą podnieść swoje kompetencje w kierunku **świadomego i praktycznego projektowania architektury systemów**

- **Senior Developerzy** - którzy mają już solidne doświadczenie w wytwarzaniu oprogramowania i chcą zrobić krok w stronę decyzji architektonicznych.
- **Aspirujący Tech Leadzi** - osoby przygotowujące się do roli lidera technicznego, które chcą lepiej rozumieć „dlaczego” za decyzjami architektonicznymi i jak je komunikować zespołowi oraz biznesowi.
- **Architekci Oprogramowania** - chcący zbudować praktyczny warsztat, który ułatwi im podejmowanie decyzji projektowych i ich obronę w realnych sytuacjach.
- **Doświadczeni programiści z ambicją rozwoju** - którzy chcą wyjść poza kodowanie i zacząć kształtować sposób działania całego systemu i zespołu.
- **Tech Leadzi i Architekci praktykujący** - którzy szukają sprawdzonych narzędzi do usprawnienia procesu decyzyjnego, pracy z biznesem oraz prowadzenia zespołu.

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

20

Data zakończenia rekrutacji

14-11-2025

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

12

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje uczestników do samodzielnego projektowania architektury systemów informatycznych z wykorzystaniem praktycznych technik i narzędzi takich jak ADR, C4 Model czy Event Storming. Uczestnik szkolenia będzie potrafił identyfikować atrybuty jakościowe i ryzyka architektoniczne, tworzyć plany ich minimalizacji oraz podejmować i dokumentować decyzje architektoniczne.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Analizuje wymagania i identyfikuje atrybuty jakościowe oraz ryzyka architektoniczne.	Rozpoznaje kluczowe wymagania niefunkcjonalne. Określa potencjalne ryzyka i proponuje sposoby ich minimalizacji. Przygotowuje checklistę ryzyk architektonicznych.	Test teoretyczny
Stosuje technikę ADR do dokumentowania decyzji architektonicznych	Tworzy kompletny dokument ADR dla wybranego problemu. Wskazuje dostępne alternatywy oraz uzasadnia wybór rozwiązania. Opisuje potencjalne konsekwencje decyzji.	Debata swobodna
Tworzy wizualizacje architektury systemu z wykorzystaniem modelu C4.	Opracowuje diagram kontekstu systemu. Przedstawia diagram kontenerów i komponentów. Poprawnie interpretuje relacje i granice systemu na diagramach.	Debata swobodna
Prowadzi modelowanie procesów i domeny biznesowej z użyciem Event Stormingu.	Mapuje kluczowe zdarzenia domenowe. Identyfikuje procesy oraz bounded contexts.	Debata swobodna

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

Dzień 1: Podstawy Architektury Oprogramowania

- Teoria na temat architektury oprogramowania
- Rola architekta oprogramowania
- Atrybuty jakościowe
- Techniki zbierania wymagań dla architektury
- Style architektury oprogramowania

Dzień 2: Modelowanie i Myślenie Architektoniczne

- Event Storming – Big Picture
- Bounded Contexts vs. Subdomains
- Event Storming na poziomie procesów
- Wizualizacja systemu z "C4 Model"
- Podejmowanie decyzji architektonicznych

Dzień 3: Architektura w Praktyce

- Wyzwania projektowania systemów
- Ćwiczenie: planowanie i projektowanie architektury

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 3

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 3 Podstawy Architektury Oprogramowania	-	17-11-2025	12:30	16:30	04:00
2 z 3 Modelowanie i Myślenie Architektoniczne	-	24-11-2025	12:30	16:30	04:00
3 z 3 Architektura w Praktyce	-	01-12-2025	12:30	16:30	04:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 100,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 100,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	175,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	175,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 2



1 z 2

PAWEŁ WADAS

Trener posiada wieloletnie doświadczenie w branży IT jako programista oraz w obszarze sztucznej inteligencji. Realizował liczne projekty komercyjne, w których łączył wiedzę programistyczną z nowoczesnymi technologiami AI, wdrażając rozwiązania oparte na analizie danych, automatyzacji procesów i systemach generatywnych. Prowadzi szkolenia w formule praktycznej, koncentrując się na zrozumieniu działania narzędzi, architektury oraz na umiejętności budowania kompletnych rozwiązań od prototypu po wdrożenie.



2 z 2

Kamil Bączek

Trener specjalizuje się w projektowaniu i wdrażaniu architektury oprogramowania dla dużych i skalowalnych systemów. Posiada wieloletnie doświadczenie w prowadzeniu projektów realizowanych zarówno lokalnie, jak i we współpracy z zespołami zagranicznymi. Brał udział w budowie rozwiązań działających w środowiskach o wysokiej dostępności, wymagających elastycznego skalowania oraz integracji z różnorodnymi platformami i usługami chmurowymi. Dzięki praktyce zdobytej w międzynarodowych projektach rozumie złożoność pracy w rozproszonych zespołach oraz znaczenie standardów i dobrych praktyk w globalnym środowisku IT. Na szkoleniach skupia się na przekazywaniu wiedzy o tworzeniu architektury systemów odpornych, wydajnych i łatwych w utrzymaniu, podkreślając rolę jakości kodu, automatyzacji procesów i właściwego podejścia do skalowania rozwiązań.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

- **Podręcznik uczestnika** – skrypt omawiający podstawy Architektury, przykłady i opis narzędzi wykorzystywanych w szkoleniu.
- **Zestaw szablonów** – gotowe do użycia szablony.
- **Lista narzędzi** – zestawienie rekomendowanych aplikacji wraz z linkami i krótkimi opisami.

Warunki techniczne

- Procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy);
- 2GB pamięci RAM (zalecane 4GB lub więcej);
- System operacyjny taki jak Windows 8 (zalecany Windows 11), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, Chrome OS.
- Sprzęt: komputer przenośny, stacjonarny, tablet lub telefon (najlepiej laptop/PC).
- Internet: stabilne łącze gwarantujące płynną transmisję.
- Dodatkowy ekran - dla wygody zaleca się korzystanie z dwóch monitorów: na jednym można śledzić szkolenie i prezentację, a na drugim pracować równoległe z trenerem. Drugi ekran może stanowić dodatkowy komputer, telewizor lub tablet.

Kontakt



Mariusz Wadas

E-mail wadas.mariusz94@gmail.com

Telefon (+48) 535 077 291