



21CN RADOSŁAW
SMILGIN

★★★★★ 4,6 / 5

65 ocen

ISTQB® Poziom Podstawowy 4.0/Foundation Level 4.0. Szkolenie przygotowujące do egzaminu certyfikującego.

Numer usługi 2026/01/13/163664/3254806

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 22 h

📅 26.01.2026 do 28.01.2026

1 230,00 PLN brutto

1 000,00 PLN netto

55,91 PLN brutto/h

45,45 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Programowanie
Grupa docelowa usługi	Szkolenie przeznaczone jest dla wszystkich zaangażowanych w proces testowania i tworzenia oprogramowania – testerów, analityków testów, inżynierów testów, konsultantów, ale także programistów. Ponadto będzie odpowiednie także dla grup zarządzających – kierowników projektów, menedżerów, analityków biznesowych czy dyrektorów pionu IT. SZKOLENIE DEDYKOWANE JEST WYŁĄCZNIE PRACOWNIKOM ORAZ WSPÓŁPRACOWNIKOM FIRMY NICE PROJECT.
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	23-01-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	22
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Standard Usługi Szkoleniowo-Rozwojowej PIFS SUS 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest przygotowanie uczestników do egzaminu certyfikacyjnego ISTQB® Poziom Podstawowy 4.0 oraz wyposażenie ich w fundamentalną wiedzę i umiejętności z zakresu inżynierii testów oprogramowania, które pozwolą im

efektywnie uczestniczyć w procesach testowych w różnych metodykach wytwarzania oprogramowania, a także stosować odpowiednie techniki testowania w celu poprawy jakości wytwarzanych systemów informatycznych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wiedza: 1. Uczestnik definiuje podstawowe pojęcia z zakresu testowania oprogramowania. 2. Uczestnik charakteryzuje podstawowe techniki testowania.	Definiuje pojęcia: testowanie, błąd, usterka, defekt, ryzyko produktowe i projektowe, test przypadków użycia.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Rozróżnia cele testowania na różnych etapach cyklu życia.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Wymienia i opisuje techniki: testy oparte na specyfikacji, testy oparte na doświadczeniu, testy strukturalne.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera technikę testową do rodzaju wymagania lub opisu funkcjonalności.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
3. Uczestnik klasyfikuje typy testów oraz poziomy testowania.	Wymienia poziomy testowania: testy jednostkowe, integracyjne, systemowe, akceptacyjne.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Charakteryzuje typy testów: funkcjonalne, niefunkcjonalne, testy regresji, testy potwierdzające.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
4. Uczestnik opisuje przebieg procesu testowego zgodnie z ISTQB. Umiejętności: 1. Uczestnik projektuje przypadki testowe na podstawie wymagań.	Wyjaśnia etapy procesu testowego: planowanie, analiza, projektowanie, implementacja, wykonywanie, ocena kryteriów zakończenia, raportowanie, czynności końcowe.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Identyfikuje artefakty powstające na każdym etapie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Tworzy poprawny przypadek testowy z podaniem danych wejściowych, kroków, oczekiwanego rezultatu.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Dobiera technikę testową (np. klas równoważności, testowania decyzji) do przedstawionego wymagania.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
2. Uczestnik analizuje wymagania pod kątem kompletności i testowalności.	Wskazuje elementy wymagań, które są niespójne lub nietestowalne.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Formułuje pytania wynikające z analizy.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
3. Uczestnik ocenia ryzyka projektowe i produktowe w celu priorytetyzacji testów.	Przypisuje poziom ryzyka przykładowym funkcjonalnościom.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Proponuje strategię testów opartą na poziomie ryzyka.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Kompetencje społeczne: 1. Uczestnik współpracuje z zespołem projektowym w procesie testowym. 2. Uczestnik stosuje analityczne podejście do oceny jakości oprogramowania.	Uzasadnia konieczność udziału testerów w analizie wymagań (shift-left).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Uzasadnia wybór techniki testowej do prezentowanego scenariusza.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Ocena proponowanych przypadków testowych pod kątem pokrycia ryzyk.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
3. Uczestnik wykazuje odpowiedzialność za jakość dostarczanego produktu.	Rozpoznaje sytuacje, w których należy eskalować ryzyko lub krytyczny defekt.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	Ocenia, czy kryteria zakończenia testów zostały spełnione.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

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

Szkolenie w formule online realizowane jest w godzinach **9.00-17.00**.

Czas trwania szkolenia to **21 godzin** zegarowych. Podczas szkolenia przewidziane są przerwy (łącznie 1h/dzień), które nie są wliczone w czas trwania usługi.

Grupa szkoleniowa liczy 8-15 osób. Uczestnicy korzystają z własnych laptopów/PC zgodnie z informacjami w sekcji "Warunki Techniczne".

Zakres tematyczny

1. Podstawy testowania

- Co to jest testowanie?
 - Cele testów
 - Testowanie a debugowanie
- Dlaczego testowanie jest niezbędne?
 - Znaczenie testowania dla powodzenia projektu
 - Testowanie a zapewnienie jakości
 - Pomyłki, defekty, awarie i podstawowe przyczyny
- Zasady testowania
- Czynności testowe, testalia i role związane z testami
 - Czynności i zadania testowe
 - Proces testowy w kontekście
 - Testalia
 - Śledzenie powiązań między podstawą testów a testaliami
 - Role w procesie testowania
- Niezbędne umiejętności i dobre praktyki w dziedzinie testowania
 - Ogólne umiejętności wymagane w związku z testowaniem
 - Podejście "cały zespół"
 - Niezależność testowania

2. Testowanie w cyklu wytwarzania oprogramowania

- Testowanie w kontekście modelu cyklu wytwarzania oprogramowania
 - Wpływ cyklu wytwarzania oprogramowania na testowanie
 - Model cyklu wytwarzania oprogramowania, a dobre praktyki testowania
 - Testowanie jako czynnik określający sposób wytwarzania oprogramowania
 - Metodyka DevOps a testowanie
 - Przesunięcie w lewo (ang. shift left approach)
 - Retrospektywy i doskonalenie procesów
- Poziomy testów i typy testów
 - Poziomy testów
 - Typy testów
 - Testowanie potwierdzające i testowanie regresji
- Testowanie pielęgnacyjne

3. Testowanie statyczne

- Podstawy testowania statycznego
 - Produkty pracy badane metodą testowania statycznego
 - Korzyści wynikające z testowania statycznego
 - Różnice między testowaniem statycznym a dynamicznym
- Informacje zwrotne i proces przeglądu
 - Korzyści wynikające z wczesnego i częstego otrzymywania informacji zwrotnych od interesariuszy
 - Czynności wykonywane w procesie przeglądu
 - Role i obowiązki w przeglądach
 - Typy przeglądów
 - Czynniki powodzenia związane z przeglądami

4. Analiza i projektowanie testów

- Ogólna charakterystyka technik testowania
- Czarnoskrzynkowe techniki testowania
 - Podział na klasy równoważności
 - Analiza wartości brzegowych
 - Testowanie w oparciu o tablicę decyzyjną
 - Testowanie przejść pomiędzy stanami

- Białoskrzynkowe techniki testowania
 - Testowanie instrukcji i pokrycie instrukcji kodu
 - Testowanie gałęzi i pokrycie gałęzi
 - Korzyści wynikające z testowania białoskrzynkowego
 - Techniki testowania oparte na doświadczeniu
 - Zgadywanie błędów
 - Testowanie eksploracyjne
 - Testowanie w oparciu o listę kontrolną
 - Podejścia do testowania oparte na współpracy
 - Wspólne pisanie historyjek użytkownika
 - Kryteria akceptacji
 - Wytwarzanie sterowane testami akceptacyjnymi (ATDD)
5. Zarządzanie czynnościami testowymi
- Planowanie testów
 - Cel i treść planu testów
 - Wkład testera w planowanie iteracji i wydań
 - Kryteria wejścia i kryteria wyjścia
 - techniki szacowania
 - Ustalanie priorytetów przypadków testowych
 - Piramida testów
 - Kwadranty testowe
 - Zarządzanie ryzykiem
 - Definicja i atrybuty ryzyka
 - Ryzyka projektowe i produktowe
 - Analiza ryzyka produktowego
 - Kontrola ryzyka produktowego
 - Monitorowanie testów, nadzór nad testami i ukończenie testów
 - Metryki stosowane w testowaniu
 - Cel, treść i odbiorcy raportów z testów
 - Przekazywanie informacji o statusie testowania
 - Zarządzanie konfiguracją
 - Zarządzanie defektami
6. Narzędzia testowe
- Narzędzia wspomagające testowanie
 - Korzyści i ryzyka związane z automatyzacją testów
7. Walidacja

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 7

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 7 Podstawy testowania - wykład	Krzysztof Kołodziejczyk	26-01-2026	09:00	13:00	04:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
2 z 7 Testowanie w cyklu wytwarzania oprogramowania - wykład, rozmowa na żywo.	Krzysztof Kołodziejczyk	26-01-2026	14:00	17:00	03:00
3 z 7 Testowanie statyczne- wykład, ćwiczenia	Krzysztof Kołodziejczyk	27-01-2026	09:00	13:00	04:00
4 z 7 Analiza i projektowanie testów- wykład, ćwiczenia.	Krzysztof Kołodziejczyk	27-01-2026	14:00	17:00	03:00
5 z 7 Zarządzanie czynnościami testowymi- wykład, ćwiczenia.	Krzysztof Kołodziejczyk	28-01-2026	09:00	13:00	04:00
6 z 7 Narzędzia testowe- wykład, ćwiczenia.	Krzysztof Kołodziejczyk	28-01-2026	14:00	17:00	03:00
7 z 7 Walidacja - test teoretyczny	-	28-01-2026	17:00	18:00	01:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 230,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	55,91 PLN
Koszt osobogodziny netto	45,45 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Krzysztof Kołodziejczyk

Tester, inżynier oprogramowania, specjalista w obszarze automatyzacji testów. W testerzy.pl zajmuje się dostarczaniem jakości na wielu poziomach i obszarach.

Główny obszar jego działań to: tworzenie testów automatycznych, budowa frameworków testowych, projektowanie i wdrażanie całych procesów testowych dla projektów uwzględniających automatyzację, m.in. dla jednego z największych banków w Polsce.

Trener szkoleń z zakresu testowania oprogramowania i testów automatycznych.

Autor artykułów o testowaniu oraz serii materiałów filmowych na temat automatyzacji testów w Javie.

Prywatnie entuzjasta literatury fantasy i sci-fi, muzyki metalowej, dobrego kina, podróży, a w szczególności papierowych gier RPG i retro cRPG.

Posiadane certyfikaty:

ISTQB® Poziom Podstawowy
A4Q Selenium Tester - Poziom Podstawowy
Posiadane akredytacje:

Trener ISTQB® Poziom Podstawowy
Trener ISTQB® Tester Zwinny

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Będąc uczestnikiem szkolenia "ISTQB® Poziom Podstawowy 4.0 (Foundation Level 4.0)", otrzymasz komplet materiałów:

- starannie opracowaną prezentację opisującą zagadnienia omawiane podczas szkolenia
- zestaw pytań i ćwiczeń
- materiały w formie elektronicznej na platformie edu.ittraining.pl.

Warunki uczestnictwa

SZKOLENIE DEDYKOWANE JEST PRACOWNIKOM ORAZ WSPÓŁPRACOWNIKOM FIRMY NICE PROJECT.

Usługa z dofinansowaniem min. 70% może być zwolniona z VAT.

Warunki techniczne

Szkolenie odbędzie się na platformie Zoom.

Uczestnicy proszeni się o przygotowanie laptopów/PC ze stabilnym łączem internetowym, dowolną przeglądarką internetową oraz edytorem tekstu.

Kontakt



Agnieszka Panek

E-mail agnieszka.panek@testerzy.pl

Telefon (+48) 533 315 222