



C# (.NET) Developer XL

Numer usługi 2026/04/30/47449/3524787

8 990,00 PLN brutto

8 990,00 PLN netto

56,19 PLN brutto/h

56,19 PLN netto/h

157,50 PLN cena rynkowa ⓘ

ALX Academy Sp. z o.o.

★★★★★ 4,6 / 5

7 ocen

🏠 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 160:00 h

📅 11.06.2026 do 25.09.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Grupa docelowa usługi

Szkolenie jest adresowane przede wszystkim do osób, które chcą rozpocząć karierę w branży IT i zdobyć kwalifikacje na poziomie młodszego programisty (Junior Developera), niezależnie od ich dotychczasowego wykształcenia czy doświadczenia technicznego. Jest to oferta dla osób zupełnie początkujących, które nigdy wcześniej nie programowały, jak również dla tych, które mają już pewne podstawy zdobyte samodzielnie, ale potrzebują ustrukturyzowanej wiedzy i wsparcia trenera.

Minimalna liczba uczestników

6

Maksymalna liczba uczestników

15

Data zakończenia rekrutacji

10-06-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

160

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest przygotowanie uczestników do samodzielnego programowania w języku C# oraz pracy z platformą .NET na poziomie Junior Developera. Kurs koncentruje się na praktycznym nauczaniu fundamentów pisania kodu,

obsługi baz danych oraz tworzenia funkcjonalnych aplikacji desktopowych i webowych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna składnię języka C#, zasady programowania obiektowego (OOP), działanie platformy .NET oraz podstawy pracy z bazami danych SQL.	Uczestnik poprawnie wskazuje różnice między typami danych, zasadami enkapsulacji, dziedziczenia oraz wybiera właściwe instrukcje SQL do operacji na danych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik potrafi samodzielnie napisać kod aplikacji desktopowej lub webowej, debugować błędy, korzystać z Visual Studio oraz integrować aplikację z bazą danych.	Uczestnik poprawnie rozwiązuje zadania programistyczne, wybiera poprawne kontrolki interfejsu i implementuje mechanizmy CRUD w oparciu o dostarczone wymagania.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Uczestnik wykazuje umiejętność analitycznego myślenia, systematyczność w rozwiązywaniu problemów technicznych oraz gotowość do pracy w zespole projektowym.	Uczestnik interpretuje złożone problemy techniczne, proponuje logiczne rozwiązania i wykazuje się samodzielnością w diagnozowaniu przyczyn błędów w kodzie.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

1. Wprowadzenie do programowania

- Wstęp do środowiska uruchomieniowego .NET

- Zapoznanie ze środowiskiem programistycznym Visual Studio
- Tworzenie solucji i nowych projektów
- Język C#. Zmienne, stałe, typy wartości, konwersje
- Typy wyliczeniowe (enum) – Komunikacja z użytkownikiem, obsługa standardowego wejścia i wyjścia

1. Podstawowe techniki programistyczne

- Instrukcje warunkowe
- Pętle
- Tablice i listy
- Funkcje
- Klasy i obiekty

1. Programowanie obiektowe

- Konstruktory klas
- Właściwości klas
- Metody klas
- Modyfikatory dostępu
- Interfejsy
- Dziedziczenie
- Części statyczne

1. Wprowadzenie do Windows Forms

- Kontrolki Windows Forms
- Obsługa zdarzeń
- Debugowanie aplikacji

1. Odczyt i zapis plików

- Obsługa plików
- Obsługa wyjątków
- Stworzenie praktycznego programu rozwiązującego zadany problem

1. Strukturalny oraz deklaratywny język zapytań

- Zarządzanie bazą danych w Microsoft SQL Server
- Zapytania w języku SQL - Select, Insert, Update, Delete
- Biblioteka do komunikacji z bazą danych
- Komunikacja programu z bazą
- Implementacja aplikacji typu CRUD (Create, Read, Update, Delete) w "Windows Forms" korzystającej z bazy danych Microsoft SQL Server

1. .NET Framework

- Tworzenie aplikacji ASP.NET
- Wejście w platformę .NET
- Kontrolki ASP.NET
- Zasada działania ASP.NET
- Standardowe kontrolki ASP.NET
- Kontrolki informacyjne
- Kontrolki przyjmujące dane wejściowe
- Kontrolki wysyłające dane do formularzy WWW
- Kontrolki wyświetlające obrazy
- Kontrolki walidacyjne
- Kontrolki komunikujące się z serwerem
- Projektowanie aplikacji przy użyciu stron wzorcowych (Master page) i szablonów (Template)

1. Graficzny element sterujący

- Kontrolki źródła danych: GridView, ListView
- Wyświetlanie danych, sortowanie, stronicowanie, edytowanie
- Bindowanie (łącznie) danych ze źródłem
- Obsługa zdarzeń
- Kontrolki ObjectDataSource
- Kontrolki nawigacyjne

- Tworzenie mapy witryny WWW

1. Zaawansowane zagadnienia

- Technologia Ajax w ASP.NET
- Serializacja danych JSON
- Wdrożenie szablonu aplikacji
- Komunikacja aplikacji z serwerem
- Wstęp do mapowania obiektowo-relacyjnego

1. Aplikacja typu CRUD

- Implementacja aplikacji serwerowej typu CRUD w ASP.NET

1. Aplikacje desktopowe typu WinUI

- Wprowadzenie do języka XAML
- Tworzenie struktury aplikacji
- Wprowadzenie do wzorca MVVM w aplikacjach desktopowych
- Tworzenie modeli typu Widok-Model (ang. ViewModel)
- Wprowadzenie do automatycznego wiązania danych (ang. DataBinding)

1. Aplikacje desktopowe typu WPF

- Wprowadzenie do aplikacji WPF
- Zastosowanie popularnych kontrolki WPF
- Wprowadzenie do delegatów i wiązania danych (ang. DataBinding)
- Implementacja praktycznej aplikacji opartej o model architektoniczny MVVM

1. Wstęp do aplikacji w technologii Core i ASP.NET Core

- Omówienie zalet technologii Core
- Tworzenie projektów używając poleceń CLI (ang. CLI commands)
- Tworzenie i publikowanie aplikacji i bibliotek

1. Omówienie sposobów tworzenia oprogramowania opartego o aktualne wzorce projektowe i architektoniczne

- Wzorzec architektoniczny MVC (ang. Model-View-Controller)
- Wzorzec architektoniczny MVVM (ang. Model-View-ViewModel)
- Wielowarstwowa architektura "Cebulowa" (ang. Onion Architecture)
- Projektowanie zorientowane na dziedzinę (ang. Domain Driven Design)
- Wzorzec wstrzykiwanie zależności (ang. Dependency Injection, DI)
- Paradigmat odwrócenia sterowania (ang. Inversion of Control, IoC)

1. Przygotowanie rdzenia aplikacji (Core)

- Tworzenie zależności pomiędzy projektami
- Tworzenie modeli domenowych
- Tworzenie repozytorium danych
- Implementacja obiektów transportowych DTO (ang. data transfer object)
- Implementacja serwisów i kontrolerów

1. Tworzenie RESTful API

- Wstęp do protokołu HTTP
- Obsługa żądań typu Get, Post, Put, Delete
- Testowanie żądań przy zastosowaniu klientów HTTP

1. Aspekty mapowania obiektowo-relacyjnego

- Podejście kod pierwszy, potem baza (ang. Code First)
- Implementacja Entity Framework
- Tworzenie relacji pomiędzy obiektami
- Zapytania w języku LINQ

1. Projektowanie praktycznej aplikacji internetowej .NET Core

- Przygotowanie estetycznego interfejsu aplikacji
- Komunikacja klient-serwer

- Wdrożenie mechanizmu autentykacji i autoryzacji użytkowników
- Zabezpieczenie bazy danych (szyfrowanie i hashowanie)
- Konfiguracja aplikacji z zastosowaniem plików konfiguracyjnych

1. Nowe aspekty programowania obiektowego

- Interfejsy
- Typy generyczne
- Wstęp do programowania wielowątkowego
- Tworzenie metod rozszerzających (ang. extension methods)

1. Programowanie aplikacji na urządzenia mobilne w .Net Core

- Wstęp do progresywnych aplikacji Internetowych (ang. Progressive Web App, PWA)
- Wprowadzenie do technologii Blazor
- Implementacja praktycznej aplikacji typu CRUD z możliwością uruchomienia na telefonach komórkowych, tabletach, komputerach stacjonarnych i telewizorach

1. Walidacja.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 21

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 21 Wprowadzenie do programowania	Łukasz Adydan	11-06-2026	09:00	17:00	08:00
2 z 21 Podstawowe techniki programistyczne	Łukasz Adydan	12-06-2026	09:00	17:00	08:00
3 z 21 Programowanie obiektowe	Łukasz Adydan	22-06-2026	09:00	17:00	08:00
4 z 21 Wprowadzenie do Windows Forms	Łukasz Adydan	23-06-2026	09:00	17:00	08:00
5 z 21 Odczyt i zapis plików	Łukasz Adydan	24-06-2026	09:00	17:00	08:00
6 z 21 Strukturalny oraz deklaratywny język zapytań	Łukasz Adydan	25-06-2026	09:00	17:00	08:00
7 z 21 .NET Framework	Łukasz Adydan	07-07-2026	09:00	17:00	08:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 21 Graficzny element sterujący	Łukasz Adydan	08-07-2026	09:00	17:00	08:00
9 z 21 Zaawansowane zagadnienia	Łukasz Adydan	09-07-2026	09:00	17:00	08:00
10 z 21 Aplikacja typu CRUD	Łukasz Adydan	10-07-2026	09:00	17:00	08:00
11 z 21 Aplikacje desktopowe typu WinUI	Łukasz Adydan	27-08-2026	09:00	17:00	08:00
12 z 21 Aplikacje desktopowe typu WPF	Łukasz Adydan	28-08-2026	09:00	17:00	08:00
13 z 21 Wstęp do aplikacji w technologii Core i ASP.NET Core	Łukasz Adydan	08-09-2026	09:00	17:00	08:00
14 z 21 Omówienie sposobów tworzenia oprogramowania opartego o aktualne wzorce projektowe i architektoniczne	Łukasz Adydan	09-09-2026	09:00	17:00	08:00
15 z 21 Przygotowanie rdzenia aplikacji (Core)	Łukasz Adydan	10-09-2026	09:00	17:00	08:00
16 z 21 Tworzenie RESTful API	Łukasz Adydan	11-09-2026	09:00	17:00	08:00
17 z 21 Aspekty mapowania obiektowo-relacyjnego	Łukasz Adydan	22-09-2026	09:00	17:00	08:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
18 z 21 18. Projektowanie praktycznej aplikacji internetowej .NET Core	Łukasz Adydan	23-09-2026	09:00	17:00	08:00
19 z 21 Nowe aspekty programowania obiektowe	Łukasz Adydan	24-09-2026	09:00	17:00	08:00
20 z 21 Programowanie aplikacji na urządzenia mobilne w .Net Core	Łukasz Adydan	25-09-2026	09:00	16:00	07:00
21 z 21 walidACJA	-	25-09-2026	16:00	17:00	01:00

Cennik

Cennik


Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	8 990,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	8 990,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	56,19 PLN
Koszt osobogodziny netto	56,19 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1

1 z 1

Łukasz Adydan



Bardzo doświadczony trener. Prowadzi szkolenia z zakresu MS Project, MS Office, tworzenia stron WWW, JQuery, Joomla, Wordpress. Zawodowo pracuje jako webmaster, projektując serwisy WWW. Posiada certyfikat MOS Specialist. Jest czynnym egzaminatorem ECDL Core. Przeprowadził ponad 5000 godzin szkoleniowych. Uwielbia czytać książki science-fiction.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują autorskie materiały szkoleniowe ALX.

Warunki techniczne

Czego potrzebujesz do kursu zdalnego?

- komputer z dostępem do Internetu (zalecana prędkość łącza: min 3 Mbit/s download/upload; całkowicie wystarczające są w szczególności połączenia przez sieć komórkową, oby jedynie były one stabilne - nie zrywające się)
- przeglądarka internetowa (Chrome, Firefox, Safari, Edge itp.),
- głośniki lub słuchawki, oraz mikrofon (aby słyszeć i rozmawiać z trenerem oraz innymi uczestnikami szkolenia).

Opcjonalnie:

W miarę posiadania, można też wyposażyć stanowisko pracy w dodatkowy monitor. Jest wtedy możliwość jednoczesnego obserwowania udostępnionego obrazu (na jednym ekranie) i pracy w swoim edytorze/arkuszu/środowisku na drugim ekranie. Jeśli jednak nie posiadasz dodatkowego monitora, to również nie ma się czym martwić. Wystarczy przełączanie się między oknami w razie potrzeby, w ten sposób pracuje większość naszych kursantów.

Alternatywnie, istnieje jeszcze możliwość uruchomienia oprogramowania konferencyjnego (standardowo w ALX jest to Zoom) na tablecie lub ewentualnie telefonie Apple / Android (przy czym ekran telefonu jest jednak dość mały - kursanci raczej preferują tablety). Wtedy można uczestniczyć w sesji video poprzez urządzenie mobilne, a samodzielną pracę i ćwiczenia - wykonywać na komputerze.

Kontakt



Justyna Kamińska

E-mail zakupy@alx.pl

Telefon (+48) 604 280 025