

Architektúra softwarových systémov

Kód kurzu: GOC272

Tento kurz je zameraný predovšetkým na zoznámenie sa s architektonickými princípmi tvorby Enterprise aplikácií metódou aplikácie adekvátnych architektonických vzorov. Naučíte sa používať architektonické vzory pre efektívnu tvorbu informačných systémov, resp. ich častí. Počas kurzu bude ukázaný rad techník, metód, postupov a praktík Best Practices, použiteľných v jednotlivých etapách a disciplínach tvorby softwaru. Cieľom kurzu je priniesť lepšie pochopenie princípov používania architektonických vzorov prostredníctvom praktických príkladov. Počas celej doby trvania kurzu sú preberané témy demonštrované a prakticky riešené na prípadovej štúdii, na ktorej sa pracuje samostatne i v tímoch, pod vedením lektora.

Pobočka	Dní	Katalógová cena	ITB
Praha	2	16 200 Kč	20
Brno	2	16 200 Kč	20
Bratislava	2	700 €	20

Všetky ceny sú uvedené bez DPH.

Termíny kurzu

Dátum	Dní	Cena kurzu	Typ výučby	Jazyk výučby	Lokalita
 29.04.2026	2	16 200 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Praha
 14.05.2026	2	16 200 Kč	Online	CZ/SK	Online
 14.05.2026	2	700 €	Online	CZ/SK	Online
15.06.2026	2	16 200 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Brno
 30.07.2026	2	16 200 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Brno
 24.08.2026	2	16 200 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Praha
26.10.2026	2	16 200 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Brno
12.11.2026	2	16 200 Kč	Prezenčný	CZ/SK	GOPAS Praha

Všetky ceny sú uvedené bez DPH.

Čo Vás naučíme

- Rozhodovať o koncepcii architektúry aplikácie.
- Správne pochopiť úlohu vzorov pri návrhu architektúry informačných systémov.
- Efektívne navrhovať model architektúry "enterprise aplikácií" v UML (Unified Modeling Language) bez závislosti na použítom programovacom jazyku.
- Prakticky používať (nielen) architektonické vzory.

Pre koho je kurz určený

Kurz je určený pre analytikov, softvérových architektov a programátorov, ktorí si chcú rozšíriť svoje portfólio znalostí a vedomostí v oblasti princípov tvorby architektúry.

Metódy výučby

Odborný výklad s praktickými ukážkami, cvičenia na počítačoch.

Študijné materiály

Odborná knižná publikácia.

Osnova

Úvod do problematiky vývoja softvéru (SW)

GOPAS Praha
Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno
Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava
Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk



Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved

Architektúra softwarových systémov

- Vplyv použitej metodiky tvorby SW (iteračné, alebo agilná) - na tvorbu koncepcie architektúry
- Základné disciplíny vývoja SW a v nich vytvárané artefakty
- Čo je to softvérová architektúra

Konceptuálne modelovanie

- Úvod do Clean Architecture (Robert C. Martin)
- Použitie doménového modelu tried v architektúre
- Použitie Use Case Modelu v architektúre

Architektúrne vzory

- Klasifikácia, princípy, jazyk vzorov, metavzory
- Vzory v návrhu a ich aplikácie v architektúre
- GRASPO vzory
- Zoznámenie sa s niektorými GoF design patterns

Enterprise Application Architecture Patterns

- Kategórie a princípy štrukturálnych vzorov
- Domain Logic Patterns (Transaction Script, Domain Model, Table Module, Service Layer a ďalšie)
- ORM - Object-Relational Mapping Patterns (Data Gateway, Row Data Gateway, Active Record, Data Mapper, Unit of Work, Identity Field, Foreign Key Mapping, Embedded Value, Class Table Inheritens a ďalšie.)
- Sesión State Patterns (Client Session State, Server Session State a ďalšie)
- WEB Presentation Patterns (Model - View - Controller, Page Controller a ďalšie)
- Distribution Patterns (Remote Facade, Data Transfer Object a ďalšie.)
- Graphical User Interface (GUI) Patterns

Návrh modelu architektúry aplikácia bude lektorom vykonávaný v nástroji Enterprise Architect.

GOPAS Praha

Na Strži 2097/63
140 00 Praha 4 - Krč
Tel.: +420 226 201 390
info@gopas.cz

GOPAS Brno

Nové sady 996/25
602 00 Brno
Tel.: +420 530 513 590
info@gopas.cz

GOPAS Bratislava

Dr. Vladimíra Clementisa 10
Bratislava, 821 02
Tel.: +421 902 903 132
info@gopas.sk



Copyright © 2026 GOPAS, a.s.,
All rights reserved