

## Program szkolenia:

# Archetypy – tajna supermoc współczesnego architekta

### Informacje:

<b>Nazwa:</b>	<b>Archetypy – tajna supermoc współczesnego architekta</b>
<b>Kod:</b>	<b>ddd-archetypes</b>
<b>Kategoria:</b>	Domain Driven Design i Event Storming
<b>Czas trwania:</b>	2 dni
<b>Forma:</b>	50% wykłady / 50% warsztaty

Wyobraź sobie, że dołączasz do nowego projektu. W bardzo krótkim czasie zaczynasz zadawać trafne pytania, rozumiesz biznes i poprawnie go modelujesz. Intuicyjnie czujesz, co jest właściwe. Udaje Ci się rozwiązać problemy, z którymi zespół zmagał się miesiącami. Proponujesz usprawnienia, które mogą przynieść klientom ogromne korzyści. I wszystko to w ciągu pierwszych kilku tygodni.

Niektórzy członkowie zespołu mogą Cię podziwiać, inni mogą oskarżać Cię o „oszukiwanie”, udawanie kompetencji albo posiadanie jakichś nadprzyrodzonych zdolności.

Brzmi jak bajka?

Podczas tych praktycznych warsztatów nauczysz się wykorzystywać archetypy oraz rozwiązania AI, aby natychmiast rozpoznawać wzorce biznesowe, podejmować właściwe decyzje modelowe i robić wrażenie na członkach zespołu.

### Zalety szkolenia:

- Jak zastosować archetypy, aby szybko zaprojektować właściwą architekturę
- Nauka strategicznego podejścia do analizy procesów w kontekście archetypów
- Narzędzia do identyfikowania archetypów
- Zrozumienie różnicy między archetypami biznesowymi a architektonicznymi
- Jak wykorzystać AI do wspierania decyzji architektonicznych

## Szczegółowy program:

### 1. Fundamenty i podstawowe archetypy

#### 1.1. Wprowadzenie

##### 1.1.1. Cele i kontekst warsztatów

#### 1.2. Ćwiczenie rozgrzewkowe

##### 1.2.1. Identyfikacja wzorców archetypowych w różnych przykładach

##### 1.2.2. Dyskusja grupowa: gdzie wcześniej widzieliście te wzorce?

#### 1.3. Kluczowe pojęcia

##### 1.3.1. Archetyp vs. wzorec projektowy (Design Pattern)

##### 1.3.2. Archetypy strategiczne vs. taktyczne

###### 1.3.2.1. Blueprint vs. implementacja w kodzie

###### 1.3.2.2. Warianty: pleomorfy, konfiguracje, odwzorowania w świecie rzeczywistym

##### 1.3.3. Dlaczego kod często nie odzwierciedla jasno archetypów?

#### 1.4. Przegląd archetypów

##### 1.4.1. Omówienie kluczowych archetypów

#### 1.5. Ćwiczenie praktyczne: Archetyp Inventory

##### 1.5.1. Odkrywanie archetypu przy użyciu heurystyk Q and A (CrowdSorcery)

##### 1.5.2. Projektowanie architektury Inventory

#### 1.6. Ćwiczenie praktyczne: Archetyp Party

##### 1.6.1. Odkrywanie archetypu przy użyciu heurystyk Q and A (CrowdSorcery)

##### 1.6.2. Projektowanie architektury Party

### 2. Zaawansowane zastosowania i synteza

#### 2.1. Podsumowanie

##### 2.1.1. Najważniejsze wnioski z dnia 1

## 2.2. Metody i kontekst

### 2.2.1. Metoda lejka archetypów (Archetypes Funnel Method)

### 2.2.2. Wykorzystanie mapowania Wardleya (Wardley Mapping) z archetypami

### 2.2.3. Eksploracja wspierana przez AI: jak używać agentów do odkrywania powtarzalnych wzorców architektonicznych i biznesowych

## 2.3. Produkt i katalog

### 2.3.1. Archetyp produktu w kontekście katalogu

### 2.3.2. Dyskusja grupowa

## 2.4. Archetypy finansowe i zaangażowania

### 2.4.1. Archetyp Wallet / Account

### 2.4.2. Archetypy zaangażowania i gamification

## 2.5. Szablon i wykonanie (Template and Execution)

### 2.5.1. Omówienie koncepcji

### 2.5.2. Ćwiczenie: identyfikacja Template and Execution w realnym projekcie

### 2.5.3. Ćwiczenie projektowe architektury

## 2.6. Podejmowanie decyzji grupowych (GDM)

### 2.6.1. Przegląd archetypu

### 2.6.2. Ćwiczenie: odkrywanie i projektowanie architektury

## 2.7. CRM i pomiary

### 2.7.1. Omówienie archetypu CRM

### 2.7.2. Archetyp pomiaru (Measurement)

### 2.7.3. Ćwiczenie: odkrywanie i projektowanie architektury

## 2.8. Skalowanie archetypów

### 2.8.1. Poziomy archetypów:

#### 2.8.1.1. Firma

2.8.1.2. Branża

2.8.1.3. Międzybranżowy

2.8.1.4. „Mistycyzm” (wzorce emergentne/abstrakcyjne)

2.9. Rozróżnienia koncepcyjne

2.9.1. Archetypy zachowań vs. struktury (np. pieniądz, zamówienie, produkt)

2.10. Zakończenie

2.10.1. Budowanie własnego katalogu archetypów

2.10.2. Tworzenie wyższych zdolności z fragmentów archetypów

2.10.3. Wybieranie tylko tych elementów, które pasują do Twojego kontekstu