BO·TT·EGA
IT minds

Program szkolenia:

Projektowanie mikroserwisów z AI, DDD i Event Storming

Informacje:

Nazwa:	**Projektowanie mikroserwisów z AI, DDD i Event Storming**
Kod:	**ai-ddd-es**
Kategoria:	Architektura systemów i aplikacji
Czas trwania:	4 dni
Forma:	50% wykłady / 50% warsztaty

Celem szkolenia jest nauka projektowania architektury mikroserwisowej z użyciem Domain-Driven Design i Event Stormingu, wykorzystując AI w dojrzały sposób.

AI na tym szkoleniu skraca czas podejmowania decyzji architektonicznych i zmniejsza koszt błędnych wyborów – od pierwszego Event Stormingu po pracę z legacy – bez oddawania odpowiedzialności za architekturę.

Przenikliwość biznesowa, AI, Event Storming i DDD są tu używane jako narzędzia analizy, projektowania, porządkowania, podejmowania decyzji i kontrolowania ewolucji systemu, a nie akademickie techniki „od zera".

Uczestnikami są architekci, liderzy techniczni, programiści mierzący się ze złożonością dostarczania produktu biznesowego i projektowania architektury mikroserwisowej, pragnący poszerzyć swoją wiedzę o strategie pomocne w pragmatycznym podejściu do tego zagadnienia. Szkolenie systematyzuje rozbudowane zagadnienia do elastycznych metod dających bezpieczeństwo oraz skalowalność.

Digital Twin Trenera: Ekspert Bottega z Tobą na dłużej

Uczestnicy otrzymują dostęp do **Digital Twin Trenera** – spersonalizowanego modelu osadzonego w doświadczeniu i sposobie myślenia Trenera. Trener zostaje z Tobą na dłużej, długo po zakończeniu warsztatów i do tego będzie na bieżąco udoskonalany.

Digital Twin został przeszkolony kilkudziesięcioma godzinami transkrypcji, prywatnych materiałów, notatek, interpretacji i doświadczeń - także tych które wykraczają poza ramy szkolenia. Uczestnicy otrzymują dostęp do sparing partnera, wsparcia w codziennych decyzjach architektonicznych, analizie i konsultacji - jaka mogłaby być perspektywa Trenera na dany aspekt ich systemu.

AI na tym szkoleniu:

- Bierze udział w każdym etapie projektowania – od eksploracji domeny, przez decyzje architektoniczne, po ewolucję legacy – zawsze jako partner do myślenia, nie automatyczny decydent
- Jest partnerem do zadań architektonicznych w DDD i Mikroserwisach - tych ważnych jak i niechcianych

BOTTEGA IT minds

Uczestnicy szkolenia:

- Zyskają kontrolę nad złożonością architektury: Umiejętność porządkowania domeny, procesów i granic systemu nawet wtedy, gdy architektura już „żyje własnym życiem”
- Zrozumieją przyczyny i skutki obecnej sytuacji w swoim projekcie: kompromisy, zaległe decyzje i pozorne ograniczenia
- Będą podejmować lepsze decyzje architektoniczne przy mniejszym koszcie poznawczym: AI jako partner pozwala szybciej dostrzegać konsekwencje decyzji, ryzyka i alternatywy

Zalety szkolenia:

- **AI używane w dojrzały sposób:** Wspiera decyzje, analizę, projektowanie, dokumentację – dokładnie tam, gdzie architekt traci dziś najwięcej czasu
- **Digital Twin Trenera, który zostaje na dłużej:** Uczestnicy otrzymują dostęp do Digital Twin Trenera – utrwalonego sposobu myślenia, heurystyk i osadzonego w doświadczeniu Trenera, z których mogą korzystać długo po zakończeniu szkolenia
- **Brownfieldfriendly:** Szkolenie prostym przykładem pokazuje jak pracować na systemach, które już istnieją posługując się pozornie prostym przykładem greenfieldu

BOTTEGA IT minds

Szczegółowy program:

1. Fundamenty architektury mikroserwisowej, DDD i Event Stormingu

1.1. Po co mikroserwisy – autonomia, skalowanie zespołów ale też koszt

1.2. DDD jako praktyczne narzędzie architekta, pozbawione teoretycznych naleciałości i akademickich dysput

1.3. Event Storming jako technika odkrywania architektury wraz z nauką przenikliwości biznesowej

1.4. Możliwości i ograniczenia AI: wiedza, heurystyki, luki

2. Kluczowa zmiana w nowoczesnej architekturze

2.1. Teraz to biznes uczy IT jak robić MVP – kim jest Product Engineer

2.2. Refinementy krótsze o połowę

2.3. Architekt i jego iluzja kontroli – jak autonomiczne zespoły pozwolą Ci w niej bezpiecznie trwać

2.4. Jesteś liderem, ludzie to też Twoja odpowiedzialność – jak nawzajem sobie pomagać

3. Big Picture Event Storming – rozumienie domeny z AI

3.1. Faza chaotyczna i chronologia – jak nie zgubić sensu procesu

3.2. AI jako wsparcie eksploracji domeny

3.3. Symulacje poparte doświadczeniem

3.4. Filtrowanie zdarzeń udających domenę i kiedy mimo wszystko są one ważne

3.5. Bezpośrednie przekształcenie karteczek z warsztatu na klasy i linijki kodu i decyzje architektoniczne

4. Process Level Event Storming i jego prawdziwe znaczenie dla architektury

4.1. Od procesu do odpowiedzialności systemów

4.2. Najefektywniejsze techniki facylitacji z AI

4.3. Każda karteczka realizuje cel architekta zainteresowanego biznesem

5. Odkrywanie subdomen i definiowanie Bounded Contextów

5.1. Heurystyki odkrywania subdomen

BOTTEGA IT minds

5.2. AI Domain Mapper – grupowanie zdarzeń w archetypowe obszary

5.3. Kandydaci na bounded contexty i ich prawdziwe znaczenie

5.4. Typowe antywzorce

6. Mapa kontekstów i struktury dużej skali

6.1. Czym jest prawdziwa architektura mikroserwisów

6.2. Esencja mapy kontekstów, a nie artefakt po to "aby był"

6.3. Komunikacja to nie API: jak ważne strategicznie są Twoje codzienne decyzje

6.4. Co to znaczy Capability, Platforma - czyli to do czego wszyscy dążą

7. Komunikacja między bounded contextami

7.1. Skrócenie i uproszczenie decyzji dotyczących komunikacji

7.2. Zrozumienie konsekwencji zamiast odkrywania ich i kosztownego naprawiania później

7.3. Jak dobrać jeden z 3 stylów komunikacji i jeden z 14 sposobów dostarczania wiadomości

7.4. Synchroniczna / asynchroniczna, orkiestracja / choreografia - kolejne składniki złożoności komunikacji

7.5. Koszty porażki w testowaniu komunikacji na środowiskach testowych i testach end to end

8. Symulacje, ryzyka i odporność procesu

8.1. AI Virtual Roles: co z brakującymi perspektywami?

8.2. Techniki radzenia sobie z zawężonym punktem widzenia uczestników warsztatu Event Storming

8.3. Identyfikacja ryzyk, kompensacji i konsekwencji architektonicznych

9. Decyzje architektoniczne z AI

9.1. Czego wymaga decyzja która jest „trudna”

9.2. Rozdzielać bounded context czy nie?

9.3. Modular monolith vs mikroserwisy – nieujawnione tradeoffy

9.4. Jak nie musieć pisać kolejnego ADRa

BOTTEGA IT minds

10. Taktyczne DDD – od procesu do agregatów

10.1. Odkrywanie granic agregatu w Process i Design Level Event Stormingu

10.2. Inne spojrzenie na te same heurystyki

10.3. AI Tactical DDD Helper

10.4. Kod jako konsekwencja modelu, nie punkt wyjścia

11. Legacy i brownfield – architektura ewolucyjna

11.1. Dlaczego nauka modelowania greenfield jest kluczowa w pracy z Legacy

11.2. Big bang rewrite, Strangler Pattern, Bubble Context, AntiCorruption Layer, Autonomous Context

11.3. AI Legacy Explorer: analiza brudnego kodu, procesów, identyfikacja cutlines

11.4. Łączenie technik Event Stormingu z istniejącą architekturą

12. Dokumentacja mówi to co powinna

12.1. Obecnie: Przewidywanie potencjalnych pytań przyszłego czytelnika dokumentacji

12.2. Przyszłość: AI i zadawanie dowolnego pytania dot. całej wiedzy rozproszonej w firmie

12.3. Przegląd podejścia do budowy własnych agentów (crewAI, semantic layers, SLMs)