

# Architektura softwarových systémů




Kód kurzu: GOC272

Kurz je zaměřen především na seznámení se s architektonickými principy tvorby „enterprise aplikací“ metodou aplikace adekvátních architektonických vzorů. Naučíte se používat architektonické vzory pro efektivní tvorbu informačních systémů, resp. jejich částí. Během kurzu bude ukázána řada technik, metod, postupů a praktik použitelných v jednotlivých krocích tvorby software. Cílem kurzu je přinést lepší pochopení principů používání architektonických vzorů prostřednictvím praktických příkladů. Po celou dobu kurzu budou probíraná témata demonstrována a prakticky řešena na případové studii.

Pobočka	Dnů	Cena kurzu	ITB
Praha	2	16 200 Kč	20
Brno	2	16 200 Kč	20
Bratislava	2	700 €	20

Uvedené ceny jsou bez DPH.

## Termíny kurzu

Datum	Dnů	Cena kurzu	Typ výuky	Jazyk výuky	Lokalita
 08.06.2026	2	16 200 Kč	Prezenční	CZ/SK	GOPAS Brno
 30.07.2026	2	16 200 Kč	Prezenční	CZ/SK	GOPAS Brno
 24.08.2026	2	16 200 Kč	Prezenční	CZ/SK	GOPAS Praha
26.10.2026	2	16 200 Kč	Prezenční	CZ/SK	GOPAS Brno
12.11.2026	2	16 200 Kč	Prezenční	CZ/SK	GOPAS Praha

Uvedené ceny jsou bez DPH.

## Co Vás naučíme:

- Rozhodovat o koncepci architektury aplikace.
- Správně pochopit úlohu vzorů při návrhu architektury informačních systémů.
- Efektivně navrhovat model architektury „enterprise aplikací“ v UML (Unified Modeling Language) bez závislosti na použitém programovacím jazyku.
- Prakticky používat (nejen) architektonické vzory.

## Pro koho je kurz určen:

- Kurz je určen pro analytiku, softwarové architekty a programátory, kteří si chtějí rozšířit svoje portfolio znalostí a vědomostí v oblasti principů tvorby architektury.

## Metody výuky:

- Odborný výklad s praktickými ukázkami, cvičení na počítačích.

## Studijní materiály:

- Odborná knižní publikace.

## Osnova:

Úvod do problematiky vývoje softwaru (SW)

- Dopad použité metodiky tvorby SW (iterační, nebo agilní) – na tvorbu koncepce architektury
- Základní disciplíny vývoje SW a v nich vytvářené artefakty
- Co je to softwarová architektura

Konceptuální modelování

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

**GOPAS Brno**  
Nové sady 996/25  
602 00 Brno  
Tel.: +420 530 513 590  
[info@gopas.cz](mailto:info@gopas.cz)

**GOPAS Bratislava**  
Dr. Vladimíra Clementisa 10  
Bratislava, 821 02  
Tel.: +421 902 903 132  
[info@gopas.sk](mailto:info@gopas.sk)



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

# Architektura softwarových systémů

- Úvod do Clean Architecture (Robert C. Martin)
- Použití doménového modelu tříd v architektuře
- Použití Use Case Modelu v architektuře

## Architekturní vzory

- Klasifikace, principy, jazyk vzorů, metavzory
- Vzory v návrhu a jejich aplikace v architektuře
- GRASP vzory
- Seznámení s některými GoF design patterns

## Enterprise Application Architecture Patterns

- Kategorie a principy strukturálních vzorů
- Domain Logic Patterns (Transaction Script, Domain Model, Table Module, Service Layer a další)
- 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 Inheritance a další.)
- Session State Patterns (Client Session State, Server Session State a další)
- WEB Presentation Patterns (Model – View – Controller, Page Controller a další)
- Distribution Patterns (Remote Facade, Data Transfer Object a další.)
- Graphical User Interface (GUI) Patterns

Návrh modelu architektury aplikace bude lektorem prováděn v nástroji Enterprise Architect.

### GOPAS Praha

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

### GOPAS Brno

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

### GOPAS Bratislava

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



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