



Developers World Academy

CORE

Developers World **Academy**

CORE

To nie jest *kolejny* kurs online.

To **specjalnie wyselekcjonowany** zbiór kursów, nagrań z konferencji, szkoleń, spotkań oraz konferencji.

To także **społeczność** ludzi takich jak Ty i ekspertów IT.

Wszystko prowadzone przez *najlepszych specjalistów* z Polski i z zagranicy.

Szkoła Testów i TDD

Ola Kunysz



Moduł 1:

Po co pisać testy?

- 1: Powitanie
- 2: Jak studiować kurs
- 3: Efekt końcowy
- 4: Wymagania
- 5: Rodzaje testów
- 6: Do czego najlepsze są testy jednostkowe
- 7: Co testować?
- 8: Myślenie programisty gdy pisze testy
- 9: Jak napisać pierwszy test?
- 10: Co się zmienia w innych technologiach
- 11: Praca domowa

Moduł 2:

Narzędzia które nam pomagają

- 1: Powitanie
- 2: Dlaczego korzystamy z narzędzi?
- 3: JUnit
- 4: AssertJ
- 5: Mockito i zaślepienie
- 6: Przykłady w innych językach
- 7: Środowisko lokalne
- 8: Dostosowanie edytora
- 9: Praca domowa

Moduł 3:

Testy przed kodem?

- 1: Czym jest Test Driven Development?
- 2: Co daje pisanie testów przed implementacją?
- 3: Jak zacząć przygodę z TDD?
- 4: Rozwiązywanie kata
- 5: Kata a prawdziwe życie
- 6: Wyższy poziom: BDD i ATDD
- 7: Praca w parze
- 8: Coding Dojo
- 9: Praca domowa

Moduł 4:

Dobre praktyki i błędy początkujących

- 1: Co testować? Na czym się skupić?
- 2: Jak testować logikę biznesową?
- 3: Jak testować operacje z bazą danych/zewnętrznym API?
- 4: Konwencje nazewnictwa
- 5: Czy testy wystarczą?
- 6: Błędy początkujących
- 7: Praca domowa

447 PLN

Szkoła Springa

Dariusz Mydlarz



Moduł 1: PLAN GRY

- 1: Powitanie
- 2: Plan Gry
- 3: Czego Potrzebujesz
- 4: Program Wspólnej Pracy
- 5: Efekt Końcowy
- 6: O Twoim Instruktorze
- 7: Po Co Mi Ten Spring?
- 8: Praca Domowa

Moduł 2: FUNDAMENTY

- 1: Powitanie
- 2: Krótkie Wprowadzenie do Springa
- 3: Spring a Spring Boot
- 4: Architektura Aplikacji
- 5: Pierwsza Aplikacja w Springu
- 6: Beany
- 7: Maven
- 8: Konfiguracja
- 9: Profile
- 10: Configuration Properties
- 11: Wstrzykiwanie Przez Konstruktor
- 12: Lombok
- 13: Lista Zadań
- 14: Logowanie
- 15: Pakietowanie
- 16: Podsumowanie
- 17: Zadanie Domowe

Moduł 3: REST API

- 1: Powitanie
- 2: Czym jest REST API?
- 3: Spring Dev Tools
- 4: Request Mapping
- 5: Path Variable
- 6: Request Body
- 7: Aktualizacja Zasobu
- 8: Request Param
- 9: Kody HTTP i obsługa błędów
- 10: Przesyłanie Plików
- 11: Pobieranie Plików
- 12: Podsumowanie
- 13: Zadanie Domowe

Moduł 4: WEB MVC

- 1: Powitanie
- 2: Wprowadzenie do Web MVC
- 3: Stworzenie pierwszego widoku
- 4: Obsługa Formularzy
- 5: Wysyłanie Plików
- 6: Integracja z Reactem
- 7: Podsumowanie
- 8: Zadanie Domowe

Szkoła Springa

Dariusz Mydlarz



Moduł 5: SPRING DATA JDBC

- 1: Powitanie
- 2: JDBC
- 3: Spring Data JDBC
- 4: Relacje
- 5: Relacja Jeden do Wielu
- 6: Relacja Wiele do Wielu: Teoria
- 7: Relacje Wiele do Wielu: Implementacja
- 8: Zapytania zaawansowane
- 9: Podsumowanie
- 10: Zadanie Domowe

Moduł 6: HIBERNATE I JPA: cz. 1

- 1: Powitanie
- 2: JDBC, ORM, Hibernate, JPA
- 3: Wprowadzenie Hibernate do projektu
- 4: One To Many
- 5: Many To Many
- 6: Inicjalizacja Bazy Danych
- 7: Wprowadzenie do testów bazy
- 8: N+1 Problem
- 9: NamedEntityGraphs
- 10: Projekcje
- 11: Podsumowanie
- 12: Zadanie domowe

Moduł 7: HIBERNATE I JPA: cz. 2

- 1: Powitanie
- 2.1: Identyfikacja Obiektów: cz. 1
- 2.2: Identyfikacja Obiektów: cz. 2
- 3: Kaskadowość
- 4.1: Transakcje: cz. 1
- 4.2: Transakcje: cz. 2
- 5: Optimistic Locking
- 6.1: Two-Level Cache: cz. 1
- 6.2: Two-Level Cache: cz. 2
- 7: Praca Domowa

Moduł 8: TESTOWANIE

- 1: Powitanie
- 2: Po co testować?
- 3: Pierwsze Testy
- 4: Testowanie z Mockowaniem
- 5: Testowanie warstwy JPA
- 6: Testowanie wszystkich warstw
- 7: Testowanie warstwy API
- 8: Testowanie warstwy API z zewnątrz
- 9: Propertiesy w testach
- 10: Nadpisywanie beanów w testach
- 11: Testowanie Wyjątków
- 12: Tagowanie testów
- 13: Zadanie domowe

Szkoła Springa

Dariusz Mydlarz



Moduł 9: SECURITY

- 1: Powitanie
- 2: Wprowadzenie Security do projektu
- 3: Konfiguracja endpointów
- 4: Basic Auth
- 5: Użytkownicy i role
- 6: Integracja z bazą danych
- 7: Obsługa Użytkownika w Aplikacji
- 8: Rejestracja Użytkownika
- 9: Autoryzacja z Tokenem
- 10: Praca Domowa

Moduł 10: WDROŻENIE NA PRODUKCJĘ

- 1: Powitanie
- 2: Przygotowanie platformy
- 3: Przygotowanie aplikacji
- 4: Podłączenie do Postgresa
- 5: Baza na produkcji
- 6: Użytkownik na stronie głównej
- 7: Deploy Frontendu
- 8: Ustawienie CORS
- 9: Podsumowanie i Praca Domowa

Moduł 11: ZAKOŃCZENIE

- 1: Powitanie
- 2: Kurs: co dalej?
- 3: Grupa: co dalej?
- 4: Webinary: co dalej?
- 5: Materiały dodatkowe: co dalej?
- 6: Praca domowa 🙏

697 PLN

Developers World Academy

CORE

- Szkoła Testów i TDD (447 PLN)
- Szkoła Springa (697 PLN)

1144 PLN

Kurs Współbieżności

Dariusz Mydlarz



Moduł 1: Plan Gry

- 1: Powitanie
- 2: Plan Gry
- 3: Efekt Końcowy
- 4: Wymagania
- 5: Jak studiować ten kurs?
- 6: Kim jest Twój instruktor?
- 7: Praca domowa

Moduł 2: Wątki

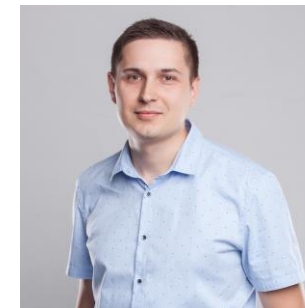
- 1: Powitanie
- 2: Proces a Wątek
- 3: Wielowątkowość a Równoległość
- 4: Klasa Thread
- 5: Runnable
- 6: Wątki Deamon
- 7: Thread.join
- 8: Priorytet Wątków
- 9: Zatrzymywanie Wątków
- 10: Komunikacja Międzywątkowa – wait i notify
- 11: Błędy Początkujących
- 12: Praca Domowa

Moduł 3: Synchronizacja

- 1: Powitanie
- 2: Potrzeba Synchronizacji
- 3: Sekcja Krytyczna
- 4: synchronized
- 5: Locki – część 1
- 5: Locki – część 2
- 5: Locki – część 3
- 6: Deadlock
- 7: Livelock
- 8: Atomowość
- 9: volatile
- 10: Semaphory
- 11: Latche
- 12: Bariery
- 13: Zmienne Klasy vs. Zmienne Metody
- 14: Happens Before
- 15: Błędy Początkujących
- 16: Praca Domowa

Kurs Współbieżności

Dariusz Mydlarz



Moduł 4: Pule Wątków

- 1: Powitanie
- 2: Pule Wątków
- 3: Executors
- 4: ExecutorService
- 5: Rodzaje Pul Wątków
- 6: Tworzenie Pul Wątków
- 7: ForkJoinPool
- 8: WorkStealingPool
- 9: Tuning Pul Wątków
- 10: Błędy początkujących
- 11: Zadanie Domowe

Moduł 5: Operacje Asynchroniczne

- 1: Powitanie
- 2: Operacje Asynchroniczne
- 3: Callable
- 4: Future: cz. 1
- 5: Future: cz. 2
- 6: CompletableFuture: tworzenie
- 7: CompletableFuture: łączenie
- 8: CompletableFuture: łączenie cz. 2
- 9: CompletableFuture: obsługa wyniku
- 10: CompletableFuture: metody async
- 11: Przykład działania
- 12: Błędy początkujących
- 13: Praca Domowa

Moduł 6: Kolekcje

- 1: Powitanie
- 2: Rodzaje Kolekcji
- 3: Mapy
- 4: Listy
- 5: Sety
- 6: Kolejki
- 7: Zaawansowane Kolejki
- 8: Streamy
- 9: Błędy Początkujących
- 10: Praca Domowa

Kurs Współbieżności

Dariusz Mydlarz



Moduł 7: Utrzymanie

- 1: Powitanie
- 2: Logowanie
- 3: Obsługa Błędów
- 4: Odrzucone Zadania
- 5: Testowanie Poprawności
- 6: Wielowątkowe Testowanie Poprawności
- 7: Testowanie Wydajności
- 8: Monitorowanie
- 9: Testy Asynchroniczności
- 10: Błędy Początkujących
- 11: Praca Domowa

Moduł 8: Najlepsze Praktyki

- 1: Powitanie
- 2: Pule Wątków
- 3: Web Serwer
- 4: Prawo Amdhala
- 5: Wątki i Stos
- 6: Programowanie Reaktywne i Nieblokujące
- 7: Niemutowalność
- 8: Thread Local
- 9: Alternatywy
- 10: Dziel i Rządź
- 11: Błędy Początkujących
- 12: Praca Domowa

Moduł 9: Pożegnanie

- 1: Powitanie
- 2: Zakończenie
- 3: Co dalej?: Kurs
- 4: Co dalej?: Grupa
- 5: Co dalej?: Materiały Dodatkowe
- 6: Co dalej?: Prośba
- 7: Praca Domowa

497 PLN

Developers World Academy

CORE

- Szkoła Testów i TDD (447 PLN)
- Szkoła Springa (697 PLN)
- Kurs Współbieżności (497 PLN)

1641 PLN

Zdrowy Programista

Alicja Mentel



Moduł 1: Plan

- 1: Wprowadzenie
- 2: Skąd pomysł na kurs
- 3: Dlaczego temat jest ważny
- 4: Co zyskasz dzięki przerobieniu kursu
- 5: Strategia studiowania kursu i co dalej

Moduł 2: Wewnętrzne życie pleców

- 1: Wprowadzenie
- 2: Budowa kręgosłupa
- 3: Naturalne krzywizny kręgosłupa i ich funkcje
- 4: Funkcje i działanie dysków
- 5: Mięśnie i stabilizacja kręgosłupa
- 6: Funkcje i ruchomość kręgosłupa
- 7: Podsumowanie i co dalej

Moduł 3: Postawa (ciała) to podstawa

- 1: Wprowadzenie
- 2: Prawidłowa postawa
- 3: Nieprawidłowa postawa
- 4: Postawa aktywna
- 5: Pozycja neutralna
- 6: Korzyści płynące z prawidłowej postawy
- 7: Podsumowanie i co dalej

Moduł 4: Szkodliwość pracy siedzącej

- 1: Wprowadzenie
- 2: Czym grozi siedzenie
- 3: Problemy kręgosłupa
- 4: Problemy postawy ciała
- 5: Problemy kończyn dolnych
- 6: Problemy miednicy
- 7: Problemy górnej części ciała
- 8: Problemy nadgarstków
- 9: Problemy głowy (bezpieczne korzystanie z telefonu)
- 10: Degeneracja mięśni
- 11: Błędne koło bólowe
- 12: Złe nawyki w pracy biurowej ("zasiedzenie", obuwie, przerwy)
- 13: Podsumowanie i co dalej

Zdrowy Programista

Alicja Mentel



Moduł 5: **Ergonomiczne stanowisko pracy**

- 1: Wprowadzenie (prawda o ergonomii)
- 2: Krzesło (komfort vs dyskomfort)
- 3: Biurko
- 4: Monitor
- 5: Laptop
- 6: Klawiatura i myszka
- 7: Podsumowanie i co dalej

Moduł 6: **Właściwa pozycja i ruch**

- 1: Wprowadzenie
- 2: Pozycja neutralna w siedzeniu
- 3: Trzy zasady prawidłowego siedzenia
- 4: Alternatywy krzesła (piłki, klękosiady)
- 5: Regularna zmiana pozycji
- 6: Praca na stojąco
- 7: Częsty ruch to podstawa
- 8: N.E.A.T - aktywność poza treningowa
- 9: Wpłatanie ruchu w codzienność
- 10: Podsumowanie i co dalej

Moduł 7: **Ćwiczenia biurowe**

- 1: Wprowadzenie
- 2: Wstęp do ćwiczeń
- 3: Zasada I: Jeśli coś się przestawiło, umieść to na swoim miejscu
- 4: Zasada II: Jeśli coś się nie rusza, wpraw to w ruch
- 5: Zasada III: Jeśli coś się przykurczyło, rozciągnij
- 6: Podsumowanie i co dalej

Moduł 8: **Higiena oczu**

- 1: Wprowadzenie
- 2: Syndrom widzenia komputerowego
- 3: Światło niebieskie
- 4: Ustawienie monitora
- 5: Parametry ekranu
- 6: Oświetlenie pomieszczenia
- 7: Przerwy i ćwiczenia
- 8: Podsumowanie i co dalej

Zdrowy Programista

Alicja Mentel



Moduł 9:

Dobra organizacja pracy

- 1: Wprowadzenie
- 2: Optymalizacja czasu pracy: Pomodoro
- 3: Optymalizacja czasu pracy: Pareto i Parkinson
- 4: Zarządzanie stresem
- 5: Teoria nawyków, a praca biurowa
- 6: Podsumowanie i co dalej

Moduł 10:

Dbanie o ciało po godzinach

- 1: Wprowadzenie
- 2: Siedzenie na podłodze (instruktaż)
- 3: Przysiad głęboki (instruktaż)
- 4: Mobilizacje - rozwiązanie problemów z ruchem
- 5: Stabilizacja głęboka
- 6: Trening stabilizacji głębokiej
- 7: Podsumowanie i co dalej

Zdrowy Programista

Alicja Mentel



Bonus 1: **Ćwiczenia**

- 1: Na krześle (x3)
- 2: Odcinek piersiowy i obręcz barkowa (x7)
- 3: Nadgarstki (x2)
- 4: Stopy (x2)
- 5: Nogi (x1)
- 6: Cały kręgosłup (x1)

Bonus 2: **Mobilizacje**

- 1: Rozbijanie dolnej części pleców
- 2: Podłogowe rozbijanie pośladka
- 3: Odcinek piersiowy - wariant A
- 4: Odcinek piersiowy - wariant B
- 5: Odcinek piersiowy - wariant C
- 6: Rozbijanie mięśnia czworobocznego i barku

Bonus 3: **Trening na Macie**

- Ćwiczenia obejmujące
- 1: Odcinek piersiowy i barki
 - 2: Odcinek lędźwiowy
 - 3: Biodra i nogi
 - 4: Cały kręgosłup

Charakter ćwiczeń

- 1: Mobilizujące
- 2: Rozciągające
- 3: Wzmacniające
- 4: Stabilizujące

529 PLN

Developers World Academy

CORE

- Szkoła Testów i TDD (447 PLN)
- Szkoła Springa (697 PLN)
- Kurs Współbieżności (497 PLN)
- Zdrowy Programista (529 PLN)

2170 PLN

Nowości w Javie

Piotr Przybył



1: Szybko, coraz szybciej: nowe GCc (G1, ZGC, Shenandoah) i archiwa CDS

2: Łatwiej zacząć: jshell i skrypty w Javie

3: Bloki tekstowe i usprawnienia w String

4: Wielodziedziczenie: metody domyślne w interfejsach

5: Nowości w kolekcjach

6: Pokaż kotku co masz w środku: Java Unified Logging

7: Strachy na lachy: migracja do Javy 11+

8: var i wnioskowanie typów: mniej grafomanii i nie tylko

9: Smart casting: jeszcze mniej grafomanii

10: Switch expressions: grafomania w odwrocie

11: Rekordy: grafomania leży i kwiczy

12: Preview features nie gryzą

13: Moduły natywne: czystsza architektura

14: Pomocne NPEs: koniec szukania nulla w stosie

497 PLN

Developers World Academy

CORE

- Szkoła Testów i TDD (447 PLN)
- Szkoła Springa (697 PLN)
- Kurs Współbieżności (497 PLN)
- Zdrowy Programista (529 PLN)
- Nowości w Javie (497 PLN)

2667 PLN

Szkoła Czystego Kodu

Piotr Stawirej



Moduł 1: Software Craftsmanship

- 1: Dlaczego czysty kod ma znaczenie?
- 2: Dług techniczny
- 3: Czysty kod a produktywność
- 4: Profesjonalizm
- 5: Cena złej jakości kodu

Moduł 2: Nazewnictwo

- 1: Wyrażanie intencji
- 2: Samoopisujący się kod
- 3: Dezinformacja
- 4: Znaczące nazwy
- 5: Puste słowa
- 6: Wymawialne nazwy
- 7: Magiczne liczby
- 8: Znaczący kontekst
- 9: Odwzorowanie mentalne
- 10: Nazwy klas
- 11: Nazwy metod
- 12: Dowcipne nazwy
- 13: Nazwy z dziedziny problemu
- 14: Manifestowanie różnic
- 15: Zadania

Moduł 3: Funkcje

- 1: Wielkość
- 2: Odpowiedzialność
- 3: Poziomy abstrakcji
- 4: Argumenty
- 5: Efekty uboczne
- 6: Command Query Separation
- 7: Wartość zwracana
- 8: Enkapsulacja strumieni i metody referencyjne
- 9: Wcięcia
- 10: Zadania

Moduł 4: Klasy

- 1: Hermetyzacja
- 2: Zasada pojedynczej odpowiedzialności
- 3: Spójność
- 4: Prawo Demeter
- 5: Odwrócenie zależności
- 6: Widoczność
- 7: Zadania

Szkoła Czystego Kodu

Piotr Stawirej



Moduł 5: Komentarze

- 1: Przeteterminowane komentarze
- 2: Uciszenie sumienia
- 3: Wymagane
- 4: Przydatne
 - Intencja
 - Dokumentacja
 - Informacyjne
 - Ostrzeżenia
 - Wzmocnienia
- 5: Złe
 - TODO/FIXME
 - Nadmiarowe
 - Sekcje w kodzie
 - Historia zmian i atrybuty
 - Zakomentowany kod
 - Informacje nielokalne
 - Niewymagane
 - Powtarzające
 - Przeróżający szum
 - Mylące/niepełne
 - Znacznik pozycji
 - Oznaczenia klamr zamykających
- 6: Zadania

Moduł 6: Obsługa błędów

- 1: Zalety wyjątków
- 2: Wady wyjątków
- 3: Wartość zwracana
- 4: Co z wartością "null"?
- 5: Wyjątki kontrolowane i niekontrolowane
- 6: Struktura metody try-catch-finally
- 7: Nazywanie wyjątków
- 8: Kontekst błędu
- 9: Zadania

Moduł 7: Testowanie

- 1: Testy a czysty kod
- 2: Test Driven Development
- 3: F.I.R.S.T.
- 4: Kanoniczna postać testu
- 5: Zadania

Moduł 8: Struktury danych

- 1: Niemutowalność
- 2: Wraki pociągów
- 3: Granice
- 4: DRY
- 5: KISS
- 6: YAGNI
- 7: Zadania

Szkoła Czystego Kodu

Piotr Stawirej



Moduł 9: Wykonywanie kodu

- 1: Kompilatory
- 2: Benchmarking

Moduł 10: Formatowanie

- 1: Jak czytamy kod
- 2: Formatowanie poziome
- 3: Formatowanie pionowe
- 4: Zadania

Moduł 11: Narzędzia

- 1: IDE
- 2: CodeScene
- 3: Spotless
- 4: SonarQube
- 5: Prettier
- 6: Zadania

Moduł 12: Techniki wspomagające

- 1: Pair Programming
- 2: Code Review
- 3: Zadania

697 PLN

Developers World Academy

CORE

- Szkoła Testów i TDD (447 PLN)
- Szkoła Springa (697 PLN)
- Kurs Współbieżności (497 PLN)
- Zdrowy Programista (529 PLN)
- Nowości w Javie (497 PLN)
- Szkoła Czystego Kodu (697 PLN)

3364 PLN

BONUS 1

Nagrania z konferencji

- Devoxx Poland (199 PLN)
- Beyond Code (149 PLN)
- DevConf (99 PLN)
- Inne wkrótce (2 dodatkowe konferencje już umówione)

447 PLN

BONUS 2

Konferencje online

- Znani prelegenci z Polski i nie tylko
 - Min. 2 razy w roku
- **Webinary LIVE** z sesjami Q&A
 - Min. 6 razy w roku

499 PLN

BONUS 3

Zniżki, Spotkania, Społeczność

- **Spotkania offline** z najlepszymi prelegentami
- Zniżki na **konferencje**
- Zniżki na **szkolenia**
- Zniżki na **narzędzia** (np. JetBrains IntelliJ IDEA)
- Zamknięte **spotkania networkingowe** na konferencjach
- Dostęp do **dedykowanej społeczności i specjalistów**
- Dostęp do szkoleń online **Deep Dives** (3-4 godz.)

BONUS 4

Planowane Kursy

Umiejętności

- Wzorce projektowe
- Refaktoring
- Optymalizacja Stron WWW
- CI/CD
- Architektura i Mikroserwisy
- Logowanie i Monitoring
- Debudowanie i Profiling
- Programowanie Funkcyjne
- Produktywność

Narzędzia

- Git
- Maven/Gradle
- Docker
- Kubernetes
- Bazy Danych
- NoSQL
- GraphQL
- Typescript

Developers World Academy

CORE

- Szkoła Testów i TDD (447 PLN)
- Szkoła Springa (697 PLN)
- Kurs Współbieżności (497 PLN)
- Zdrowy Programista (529 PLN)
- Nowości w Javie (497 PLN)
- Szkoła Czystego Kodu (697 PLN)
- BONUS 1: Nagrania z konferencji (447 PLN)
- BONUS 2: Konferencje online + LIVE Q&A (499 PLN)
- BONUS 3: Zniżki, Spotkania, Społeczność (bezcenne)
- BONUS 4: Nowe Kursy (bezcenne)

4310 PLN

Dostęp dożywotni czy subskrypcja

- Jeśli teraz potrzebujesz nauczyć się testowania, to czy za 1-2 lata też będziesz potrzebował nauczyć się tego samego?
- Wiedza w IT szybko się zmienia
- Subskrypcja pozwala na zdecydowanie niższą cenę i dużo większą różnorodność tematów
- Masz wpływ na tematy kolejnych kursów
- Akademia rozwija się razem z Twoim rozwojem

„Zaczynałem wszystkie firmy z jednorazowymi modelami biznesowymi. Skręcam w subskrypcje. To zdrowsze dla biznesu i dla klientów”
Mirek Burnejko, Akademia.pl

Zero ryzyka

- 14 dni na płatność
- Faktura VAT na firmę
- Zwroty bez podania powodu do 30 dni od uzyskania dostępu



Developers World Academy

CORE

- Szkoła Testów i TDD (447 PLN)
- Szkoła Springa (697 PLN)
- Kurs Współbieżności (497 PLN)
- Zdrowy Programista (529 PLN)
- BONUS 1 (100 osób): Nowości w Javie (497 PLN)
- BONUS 2 (200 osób): Szkoła Czystego Kodu (697 PLN)
- BONUS 3: Nagrania z konferencji (447 PLN)
- BONUS 4: Konferencje online + LIVE Q&A (499 PLN)
- BONUS 5: Zniżki, Spotkania, Społeczność (bezcenne)
- BONUS 6: Nowe Kursy (bezcenne)
- Gwarancja 30-dniowa

TERAZ TYLKO
~~**4310 PLN**~~
1199 PLN/ROK

<https://dworld.pl/akademia-core/>